

# **DISAFÍO**

FÚTBOL CANARIO POR LA INCLUSIÓN

## **REGLAMENTO OFICIAL DE LA LIGA DISAFÍO**



---

<b>PREÁMBULO</b>	<b>3</b>
<b>CAPÍTULO I - DISPOSICIONES GENERALES</b>	<b>3</b>
Artículo 1.- Naturaleza y objetivos de la Liga DiSAFÍO.	3
Artículo 2.- Normas aplicables.	4
<b>CAPÍTULO II - PARTICIPANTES</b>	<b>4</b>
Artículo 3.- Equipos.	4
Artículo 4.- Jugadores/as.	5
Artículo 5.- Cuerpo técnico.	5
<b>CAPÍTULO III - COMPETICIÓN</b>	<b>6</b>
Artículo 6.- Arbitraje.	6
Artículo 7.- Indumentaria de juego.	7
Artículo 8.- Balón y terreno de juego.	8
Artículo 9.- Sistema de competición.	8
Artículo 10.- Partidos.	9
Artículo 11.- Puntuación deportiva de los partidos.	10
Artículo 12.- Puntuación del Juego Limpio.	10
Artículo 13.- Clasificación en la competición.	10
<b>CAPÍTULO IV - REGLAS DE JUEGO</b>	<b>11</b>
Artículo 14.- Saque de inicio.	11
Artículo 15.- Fuera de juego.	11
Artículo 16.- Tiros libres.	11
Artículo 17.- Saque de banda.	12
Artículo 18.- Saque de puerta.	12
Artículo 19.- Saque de esquina.	12
<b>CAPÍTULO V - ÓRGANOS</b>	<b>13</b>
Artículo 20.- Organización de la competición.	13
Artículo 21.- Comité de Competición.	13
Artículo 22.- Comité Técnico.	14
Artículo 23.- Reclamaciones.	14
<b>CAPÍTULO VI - RÉGIMEN SANCIONADOR</b>	<b>15</b>
Artículo 24. Infracciones y sanciones imponibles a los equipos.	15
Artículo 25. Infracciones y sanciones imponibles a jugadores/as.	15
Disposición Final.	15



## PREÁMBULO

DiSAFÍO es un proyecto social impulsado por la Fundación Canaria Club Deportivo Tenerife y por la Fundación Canaria Unión Deportiva Las Palmas, que pretende utilizar el fútbol como herramienta para favorecer la inclusión social y el bienestar de las personas con discapacidad intelectual y de sus familias.

Uno de los ejes de actuación destacados del proyecto es la Liga DiSAFÍO, concebida como una competición organizada de ámbito canario que promueva la práctica deportiva del mayor número de personas posibles dentro del colectivo de discapacidad intelectual.

El presente reglamento recoge el conjunto de reglas al que deberán ajustarse las actividades de la Liga DiSAFÍO y que resultan necesarias para garantizar su común conocimiento por todas las personas participantes, así como la deportividad, el juego limpio y los valores y objetivos que se persiguen.

La Liga DiSAFÍO se concibe como una competición no oficial, basada en actividades de recreación deportiva con el fin de garantizar la mayor flexibilidad posible en su desarrollo. El objetivo principal que se persigue es promover la práctica deportiva entre las personas con discapacidad intelectual, como herramienta para mejorar su bienestar físico y emocional, así como para promover la inclusión social del colectivo. De ahí, que el elemento puramente competitivo y organizativo tenga un carácter claramente accesorio en relación con las finalidades del proyecto.

## CAPÍTULO I - DISPOSICIONES GENERALES

### *Artículo 1.- Naturaleza y objetivos de la Liga DiSAFÍO.*

1. La Liga DiSAFÍO consiste en una competición de recreación deportiva (Fútbol 8) en la que participan personas con discapacidad intelectual para promover los objetivos que se detallan en el artículo 2.

2. Los objetivos que se persiguen con la Liga DiSAFÍO son:

- a) Fomentar y promover la inclusión social de las personas con discapacidad intelectual
- b) Promover el bienestar físico de las personas con discapacidad intelectual, contribuyendo a su desarrollo físico y la mejora de sus habilidades motoras
- c) Dar visibilidad a la discapacidad intelectual y contribuir a romper estigmas y prejuicios que dificultan la inclusión social del colectivo
- d) Favorecer la autonomía y confianza de las personas con discapacidad intelectual a través de su participación en las actividades deportivas
- e) Propiciar la implicación y participación en el proyecto de familias, entrenadores/as, voluntarios/as, espectadores/as y de la sociedad canaria en general



- f) Promover la formación de los profesionales del deporte en el trabajo con personas con discapacidad intelectual
- g) Promover el desarrollo de las habilidades sociales de las personas con discapacidad intelectual mediante su participación en las actividades deportivas

**Artículo 2.- Normas aplicables.**

1. La Liga DiSAFÍO se regirá por las normas contenidas en el presente reglamento, así como por las disposiciones que en su desarrollo pueda dictar el Comité de Competición.
2. La normativa de juego aplicable será la prevista en las reglas de la International Football Association Board (IFAB), sin perjuicio de las adaptaciones previstas en el presente reglamento o en sus disposiciones de desarrollo.

## **CAPÍTULO II - PARTICIPANTES**

**Artículo 3.- Equipos.**

1. Podrán participar en la Liga DiSAFÍO todos los equipos que cumplan los requisitos previstos en el presente Reglamento y que resulten inscritos al inicio de la temporada, previa solicitud cursada en los plazos acordados y publicitados por el Comité de Competición.

2. Los equipos deberán estar vinculados a un club deportivo o a una asociación, fundación o entidad dotada de personalidad jurídica propia que tenga por fin el trabajo con personas con discapacidad intelectual y que aparezca inscrita en el Registro correspondiente (entidades deportivas, asociaciones, fundaciones, etc).

Cada entidad podrá inscribir un máximo de dos equipos.

3. La entidad a la que esté vinculada cada equipo será la responsable de cumplir y hacer cumplir las normas y directrices que regulan la competición, así como de garantizar la guarda, protección y bienestar de las personas menores de edad que se integren en sus equipos. En particular deberán verificar el cumplimiento por todas las personas vinculadas a su equipo de los requisitos previstos en la referida normativa.

Adicionalmente, deberá colaborar plenamente con el Comité de Competición y con la Comisión Técnica, facilitándole cuanta información le solicite.

4. Cada entidad deberá inscribir un mínimo de 15 jugadores/as por equipo y será responsable de recabar y verificar la documentación que garantice el cumplimiento de los requisitos y condiciones previstas en el artículo 4.

5. La inscripción de los equipos y de su cuerpo técnico deberá realizarse a través de los formularios habilitados al efecto por el Comité de Competición, aportándose la información y documentación requerida en los mismos.



6. Cada equipo deberá tener un coordinador o persona responsable a través de la cual podrán canalizarse las comunicaciones o solicitudes relacionadas con la participación en la Liga DiSAFÍO.

**Artículo 4.- Jugadores/as.**

1. La Liga DiSAFÍO es una competición mixta en la que podrán participar jugadores y jugadoras que cumplan con los siguientes requisitos:

- a) Tener 16 años cumplidos en la fecha de su inscripción
- b) tener una discapacidad intelectual mínima del 33%
- c) tener residencia legal en España y vecindad administrativa en Canarias
- d) contar con una certificación médica que avale la práctica deportiva
- e) Estar inscritos/as en la competición

La Comisión Técnica podrá acordar por razones justificadas la inscripción de jugadores o jugadoras que no cumplan alguno de los requisitos señalados en el apartado anterior.

2. Para participar en la Liga DiSAFÍO, los jugadores/as o, cuando proceda, sus representantes legales deberán rellenar y firmar el código de conducta y los formularios habilitados por el Comité de Competición relativos a su consentimiento para el tratamiento de sus datos personales, utilización de su imagen con fines informativos y divulgativos, así como cualquier otro que resulte necesario con arreglo a la legislación vigente.

3. Los/las jugadores inscritos/as deberán jugar al menos en un evento inclusivo de los celebrados durante la temporada, excepto por causas de fuerza mayor y con autorización expresa de la Comisión Técnica.

**Artículo 5.- Cuerpo técnico.**

1. Cada equipo deberá contar para la competición con un cuerpo técnico integrado, al menos, por un entrenador, un delegado y un asistente.

2. Durante la competición corresponderá al cuerpo técnico:

- a) Presentar al personal de la organización los documentos de identificación de todas las personas que integren el equipo, que deberán previamente figurar inscritas en la competición
- b) Dirigir a los/las jugadores/as durante todas las actividades relacionadas con su participación en la Liga DiSAFÍO
- c) Cumplir y hacer cumplir la normativa de la competición y los compromisos asumidos por las personas de su equipo en los correspondientes códigos de conducta



- d) Informarse y conocer el estado de salud, la medicación, alergias y demás informaciones médicas relevantes, así como las relativas a la discapacidad de las personas que integran el equipo
- e) Colaborar con la organización para garantizar la buena marcha y desarrollo de la competición

3. Para participar en la Liga DiSAFÍO, las personas que integran el cuerpo técnico deberán rellenar y firmar el código de conducta y los formularios habilitados por el Comité de Competición relativos a su consentimiento para el tratamiento de sus datos personales, utilización de su imagen con fines informativos y divulgativos, así como cualquier otro que resulte necesario con arreglo a la legislación vigente.

Adicionalmente deberán: a) haber completado los cursos de formación on-line o presenciales del proyecto DiSAFÍO; b) aportar certificado actualizado de delitos de naturaleza sexual y c) disponer de conocimientos básicos relativos a primeros auxilios.

4. Los/las entrenadores/as de los equipos deberán acreditar estar en posesión de al menos alguna de las siguientes titulaciones:

- Nivel 2 (Entrenador avanzado de Fútbol)- Licencia UEFA A
- Nivel 3 (Entrenador profesional de Fútbol)- Licencia UEFA Pro
- Titulado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte o INEF
- Titulaciones oficiales de Técnico deportivo de Grado Superior o Medio en fútbol.
- Titulado en Magisterio (especialidad educación física), o grado en Secundaria en cualquiera de sus modalidades
- Titulado en Psicología
- Titulado en Psicopedagogía
- Cualquier otro título o experiencia profesional que pueda ser evaluado como apto atendiendo a las competencias profesionales que atribuya al titular.

5. Las demás personas que integren el cuerpo técnico deberán acreditar estar en posesión de una formación académica específica que pueda ser evaluada como apta.

## **CAPÍTULO III - COMPETICIÓN**

### ***Artículo 6.- Arbitraje.***

1. Corresponderá a las personas que arbitren los partidos:

- a) Fomentar los valores del juego limpio y promover las actitudes deportivas y coherentes con los objetivos de la competición
- b) Velar por la correcta aplicación de las normas que rigen la competición, procurando, en la medida en que resulte posible, explicar sus decisiones y reconducir cualquier conflicto que se pudiera plantear



- c) En caso de reclamación por el cuerpo técnico de algún equipo, comprobar la documentación identificativa de cada jugador/a y consultar con la organización las circunstancias relativas a su inscripción, adoptando las decisiones que procedan
- d) Firmar el acta del partido, redactada por alguna persona de la organización

2. Con carácter general, las personas que desempeñen la función arbitral deberán pertenecer a Comités Provinciales, Territoriales o Nacionales de árbitros de fútbol.

No obstante, el Comité de Competición podrá autorizar la participación de ex árbitros de fútbol con una experiencia suficiente en el ámbito federado o de la discapacidad intelectual, e incluso, de personas con discapacidad que hayan recibido formación al respecto.

### ***Artículo 7.- Indumentaria de juego.***

1. La indumentaria de juego estará compuesta por camiseta con mangas, pantalón corto, medias, espinilleras y calzado, que deberá ser adecuado a la superficie del terreno de juego. Queda prohibida la utilización de calzado que incluya tacos de aluminio.

2. Si se utilizase camiseta o pantalón térmicos, ambos deberán tener el color principal de la camiseta y del pantalón de juego respectivamente. Además, el largo de este último no deberá sobrepasar las medidas del pantalón de juego.

3. El guardameta podrá utilizar guantes de portero, gorra y pantalón de chándal largo.

4.- Por motivos de seguridad, ningún jugador podrá utilizar equipamiento u objetos que sean peligrosos para ellos mismos o para los demás jugadores/as (incluido cualquier tipo de joya).

5. No se permitirá el uso de gafas convencionales por parte de los jugadores/as, ni durante el partido ni durante el calentamiento previo. Se podrán utilizar gafas homologadas para uso deportivo y que ofrezcan la seguridad necesaria para la práctica deportiva, si bien, deberán presentarse a las personas que arbitren antes del partido para que autorice su uso.

6. Con carácter general será obligatorio utilizar equipaciones que incluyan el logotipo del proyecto DiSAFÍO.

El Comité de Competición podrá establecer autorizaciones o prohibiciones adicionales.

7. Los uniformes de juego podrán ser numerados libremente, reservándose el 1 y el 13 para los porteros. En el caso de disponer de un único portero, se le asignará el número 1, pudiendo utilizar el número 13 un jugador de campo, siempre que el uniforme sea idéntico al del resto de jugadores/as de su equipo.



***Artículo 8.- Balón y terreno de juego.***

1. La organización aportará en cada uno de los partidos el balón oficial con el que se disputará la competición.
2. El balón será de talla número 4, que tendrá una circunferencia comprendida entre los 62 cm como mínimo y 66 cm como máximo. Su peso al comienzo del partido no será menor de 340 gr ni superior a 390 gr.
3. Los partidos se celebrarán en terrenos de juego que reúnan las siguientes condiciones:
  - a) La superficie del terreno de juego podrá ser de hierba natural o artificial, pero en ningún caso de tierra.
  - b) El terreno de juego estará formado por un rectángulo con una longitud máxima de 70 metros y mínima de 60 metros, y de una anchura no mayor de 45 metros ni menor de 40 metros.
  - c) Marcación del terreno: El terreno de juego deberá estar delimitado mediante líneas perfectamente visibles y marcadas sobre el césped.
4. Cada terreno de juego deberá disponer de dos porterías reglamentarias con un tamaño de seis metros de ancho y dos metros de alto. Los postes y el travesaño deberán tener forma cuadrada, rectangular, redonda, o elíptica y no deberán constituir ningún peligro.

Las porterías, que cumplirán los requisitos de resistencia y estabilidad necesarios, deberán estar debidamente sujetas, de tal manera que no puedan caerse ni moverse por cualquier impacto. Igualmente, las porterías deberán disponer de una red apropiada perfectamente sujeta a los postes y travesaño de la portería y que no moleste al guardameta o jugadores.

***Artículo 9.- Sistema de competición.***

1. La competición estará organizada por fases y grupos, decidiéndose el campeonato en una final a cuatro.

En la primera fase se conformarán dos grupos de competición de ámbito provincial y se celebrarán dos eventos inclusivos en cada uno.

En la segunda fase se conformarán dos grupos de competición de ámbito regional, integrados cada uno por los mejor y peor clasificados respectivamente en la primera fase. En esta fase se celebrarán dos eventos inclusivos.

En la final a cuatro se decidirá el vencedor de la competición en un evento en el que también participarán los restantes equipos inscritos para decidir su clasificación final.

La conformación de los grupos, las fechas y lugares de celebración de los eventos inclusivos serán decididas antes del comienzo de cada temporada por el Comité de Competición en función de los equipos inscritos.



2. El sistema de competición se basará en la celebración de eventos inclusivos en los que se disputarán partidos entre los equipos inscritos. En estos eventos se primará la participación y la promoción de la inclusión social a través del deporte antes que la competitividad, siendo responsables todas las personas participantes e implicadas en la organización de atender esta directriz fundamental.

El Comité de Competición será el encargado de adoptar las decisiones que correspondan para hacer posible que la celebración de los eventos inclusivos se ajuste a los principios y objetivos de la Liga DiSAFÍO.

#### ***Artículo 10.- Partidos.***

1. Cada equipo deberá inscribir para cada fase un máximo de quince jugadores/as y tres miembros del cuerpo técnico.

2. Los equipos deberán formar sobre el terreno de juego con siete jugadores/as de campo y un portero, debiendo durante el transcurso del juego permanecer el resto de los jugadores/as suplentes en el banquillo, junto con los técnicos y auxiliares, excepto durante el calentamiento, que podrán realizarlo en la zona habilitada a tal efecto por la organización.

3. Todos los partidos estarán divididos en cuatro tiempos o partes de 10 minutos cada uno de ellos.

Entre el primer y segundo tiempo y entre el tercero y el cuarto se producirá un intermedio de dos minutos de duración. Entre el segundo y tercer tiempo se producirá un descanso de cinco minutos, tras el cual los equipos cambiarán de campo.

4. Todos los/las jugadores/as deberán jugar como mínimo una de las tres primeras partes del partido, no pudiéndose en estas tres primeras partes realizarse cambios durante el transcurso del juego, excepto por causas de fuerza mayor o de una lesión manifiesta de un jugador/a.

Ningún jugador o jugadora podrá participar en más de 3 partes durante cada partido.

5. Si por cualquier motivo, un equipo, ya sea previamente al partido o durante el desarrollo de éste, quedará con menos de seis jugadores/as sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado el encuentro, declarándose vencedor al oponente con un resultado de dos a cero y con una penalización de -5 puntos en la clasificación del Juego Limpio.

6. Solamente podrán realizarse sustituciones de jugadores/as en el cuarto tiempo y deberán realizarse sin detener el juego: por el centro del campo y previa autorización del árbitro, salvo que se trate del guardameta, que deberá sustituirse con el juego detenido.

Cualquiera de los jugadores/as de campo podrá cambiar su puesto con el/la portero/a, siempre que el árbitro haya sido previamente informado.



Si por causa de lesión o indisposición evidente, un jugador/a debe ser sustituido/a durante la disputa de una de las tres primeras partes y antes del minuto 5, se contabilizará como parte jugada al jugador sustituto y no al sustituido.

***Artículo 11.- Puntuación deportiva de los partidos.***

1. Los partidos dispondrán de cuatro tiempos o partes de diez minutos de duración cada uno de ellos.

Para evitar que se originen grandes diferencias en el resultado de cada partido, al finalizar el encuentro se tendrá en cuenta el número de partes ganadas por cada equipo y no la diferencia total entre los goles marcados y los recibidos durante todo el encuentro, de manera que:

- a) El equipo vencedor de cada parte acumulará un punto para el resultado final del partido.
- b) En caso de empate en alguna de las partes, los equipos no sumarán puntos.
- c) Por lo tanto, la diferencia máxima que podrá resultar entre el equipo ganador y el derrotado será de 4 a 0.

2. El equipo vencedor sumará tres puntos en la clasificación y el perdedor uno. En caso de empate, cada equipo obtendrá dos puntos.

***Artículo 12.- Puntuación del Juego Limpio.***

1. Existirá una clasificación global de los equipos durante toda la competición vinculada a la deportividad en su desempeño, con arreglo a los criterios establecidos en el siguiente apartado.

2. La puntuación del Juego Limpio se calculará en cada partido con arreglo a las siguientes reglas:

- Por cada partido jugado se obtendrán 10 puntos
- Por cada tarjeta amarilla recibida por los jugadores se restará 1 punto
- Por cada tarjeta amarilla recibida por el cuerpo técnico se restarán 2 puntos
- Por cada tarjeta roja directa recibida por los jugadores se restarán 2 puntos
- Por cada tarjeta roja directa recibida por el cuerpo técnico se restarán 4 puntos

3. El equipo que mayor puntuación acumule al finalizar la temporada será el ganador del premio al Juego Limpio.

***Artículo 13.- Clasificación en la competición.***

1. En cada fase de la competición existirá una clasificación general de cada grupo basada en los puntos obtenidos en los partidos jugados durante los eventos inclusivos. Esta



clasificación se utilizará como criterio para establecer los grupos de la siguiente fase y de la final a cuatro.

2. En caso de empate de puntos entre dos o más equipos, el resultado final se determinará atendiendo a las siguientes circunstancias:

1. Mayor puntuación en la clasificación de Juego Limpio.
2. Golaveraje particular.
3. Diferencia de numero de partes ganadas y perdidas.
4. Mayor número de partes ganadas.
5. Sorteo.

## **CAPÍTULO IV - REGLAS DE JUEGO**

### ***Artículo 14.- Saque de inicio.***

1. El saque de inicio se realizará por un solo jugador. Todos los jugadores/as, excepto el que ejecute el saque, deberán estar en su mitad del terreno de juego.
2. No será válido anotar un gol en portería contraria directamente desde el saque de inicio o de un saque desde medio campo tras la consecución de un gol, sin que otro compañero/a del mismo equipo del jugador/a que ha ejecutado el saque, entre en contacto con el balón.
3. En caso de que un saque de inicio se realice de forma incorrecta se repetirá hasta que se ejecute según lo establecido en el presente artículo.

### ***Artículo 15.- Fuera de juego.***

1. Un jugador/a está en posición de fuera de juego y será sancionado/a por ello, si encontrándose dentro de la zona de 12 metros del equipo adversario, concurre en las infracciones de la regla del fuera de juego.
2. Un jugador/a en posición de fuera de juego será sancionado solamente, si en el momento en que el balón toca o es jugado por uno de sus compañeros/as, se encuentra, a juicio del árbitro, implicado en el juego activo, interfiriendo en el juego a un adversario/a o ganando ventaja de dicha posición.

### ***Artículo 16.- Tiros libres.***

Los tiros libres, en función del tipo de infracción cometida, podrán ser directos o indirectos. Las barreras de jugadores/as serán situadas a una distancia de 6 metros del balón.



**Artículo 17.- Saque de banda.**

1. Los/las árbitros deben ser flexibles en relación con los saques de banda, ya que muchos jugadores/as tienen dificultades de coordinación o discapacidad, tanto en miembros inferiores como superiores.
2. En el momento de lanzar el balón, el ejecutor deberá:
  - a) Estar de frente al terreno de juego.
  - b) Tener una parte de ambos pies sobre la línea de banda o en el exterior de esta.
  - c) Servirse de ambas manos.
  - d) Lanzar el balón desde atrás y por encima de la cabeza.
  - e) Lanzar el balón desde el sitio donde salió del terreno de juego.
3. Todos los jugadores/as del equipo rival deberán permanecer a una distancia no inferior a 2 metros del lugar en que se ejecuta el saque de banda.
4. La persona que ejecuta el saque no deberá volver a jugar el balón hasta que éste haya sido tocado por otro jugador/a.
5. En caso de que un saque de banda se realice de forma incorrecta, se tendrán en cuenta las dificultades de coordinación o discapacidad de los participantes y se repetirá hasta que se ejecute de manera admisible.

**Artículo 18.- Saque de puerta.**

1. En el momento de ejecutar el saque de puerta:
  - a) El jugador/a del equipo que ejecute el saque golpeará el balón desde cualquier punto de su área de meta.
  - b) Los jugadores/as del equipo rival deberán permanecer fuera del área de penalti hasta que el balón esté en juego.
  - c) La persona que ejecute el saque no deberá volver a jugar el balón hasta que éste haya sido tocado por otro jugador/a.
2. Se podrá anotar gol directamente desde un saque de meta, pero solamente contra el equipo adversario.
3. En caso de que un saque de meta se realice de forma incorrecta se repetirá hasta que se ejecute según lo establecido en el presente artículo.

**Artículo 19.- Saque de esquina.**

1. En el momento de ejecutar el saque de esquina:
  - a) El balón se colocará en el interior del cuadrante del banderín de esquina más cercano al punto en que el balón atravesó la línea de fondo.



- b) No está permitido quitar el poste del banderín.
- c) Los jugadores/as del equipo rival deberán permanecer a un mínimo de 6 metros del área de esquina hasta que el balón esté en juego.
- d) El balón se considerará en juego apenas haya sido golpeado y entre en movimiento.
- e) La persona que ejecute el saque no deberá volver a jugar el balón hasta que éste haya sido tocado por otro jugador/a.

2. En caso de que un saque de esquina se realice de forma incorrecta se repetirá hasta que se ejecute según lo establecido en el presente artículo.

## **CAPÍTULO V - ÓRGANOS**

### ***Artículo 20.- Organización de la competición.***

1. La Liga DiSAFÍO forma parte de un proyecto social impulsado conjuntamente por la Fundación Canaria Club Deportivo Tenerife y por la Fundación Canarias Unión Deportiva Las Palmas, que son las responsables en último término de la organización de la misma.

2. Para garantizar el correcto desarrollo de la Liga DiSAFÍO, existirán dos órganos con las funciones previstas en el presente Reglamento: a) el Comité de Competición y b) el Comité Técnico.

El funcionamiento de los órganos previstos en el presente capítulo se basa en la libre aceptación por los equipos participantes de las normas organizativas de la Liga DiSAFÍO. De ahí que no se establezcan procedimientos formales o garantistas para revisar sus decisiones y que los equipos participantes asuman el carácter altruista de la actividad de los mencionados órganos y de las personas que los integran.

3. La actuación del Comité de Competición y del Comité Técnico deberá basarse en el cumplimiento y aplicación del presente reglamento, procurando la resolución amistosa y equitativa de los problemas que se puedan plantear, de acuerdo con los objetivos sociales que se persiguen con la Liga DiSAFÍO.

Las sesiones y acuerdos de los órganos se recogerán en actas, que deberán ser redactadas y custodiadas por la persona a la que corresponda la secretaría.

Las reuniones podrán celebrarse de manera telemática y también podrán adoptarse acuerdos sin necesidad de celebrar sesión, siempre que se refleje en el acta las personas que han mostrado su conformidad con los mismos.

### ***Artículo 21.- Comité de Competición.***

1. El Comité de Competición es un órgano colegiado integrado por: a) dos representantes designados por la Fundación Canaria Unión Deportiva Las Palmas; b) dos representantes



designados por la Fundación Canaria Club Deportivo Tenerife y c) un representante de uno de los equipos inscritos en la competición elegido cada temporada por sorteo.

También podrán integrarse en el Comité de Competición un representante designado por de la Federación Interinsular de fútbol de Tenerife y un representante designado por la Federación Interinsular de fútbol de Las Palmas.

La presidencia y secretaría corresponderán a un representante de cada una de las fundaciones, de manera rotatoria cada temporada.

2. Al Comité de Competición le corresponderán las siguientes funciones: a) proponer a las fundaciones promotoras de la Liga DiSAFÍO las medidas necesarias para garantizar el normal funcionamiento de la misma; b) valorar las solicitudes, sugerencias o reclamaciones de los equipos inscritos para, en su caso, proponer las medidas que se consideren adecuadas en relación a las mismas; c) gestionar la clasificación general y del juego limpio de la competición c) cuantas le atribuya el presente reglamento en relación con la organización de la competición.

El Comité de Competición podrá autorizar excepciones en relación con las normas sobre equipaciones, balón, terreno de juego o circunstancias similares dirigidas a hacer viable el desarrollo de la Liga DiSAFÍO.

#### ***Artículo 22.- Comité Técnico.***

1. El Comité Técnico es un órgano colegiado integrado por tres personas designadas por el Comité de Competición entre antiguos jugadores, árbitros o entrenadores, una de las cuales ostentará la presidencia.

También podrán integrarse en el Comité un representante designado por el Comité de Árbitros de la Federación Interinsular de fútbol de Tenerife y un representante designado por el Comité de Árbitros de la Federación Interinsular de fútbol de Las Palmas.

2. Al Comité Técnico le corresponderán las siguientes funciones: a) conocer y resolver las reclamaciones que se puedan producir por parte de los equipos en relación con los partidos de la Liga DiSAFÍO; y b) elevar propuestas al Comité de Competición en relación con las reglas del juego y su aplicación.

Las resoluciones del Comité Técnico no serán susceptibles de apelación y deberán ser motivadas y comunicadas a los equipos interesados y al Comité de Competición.

El Comité contará con la asistencia de un jurista designado de común acuerdo por las fundaciones promotoras del proyecto DiSAFÍO, que actuará como secretario, con voz y sin voto.

#### ***Artículo 23.- Reclamaciones.***



1. Los equipos participantes en la Liga DiSAFÍO podrán presentar reclamaciones relacionadas con los partidos ante el Comité Técnico, que deberán presentarse por escrito en el modelo normalizado proporcionado por la organización. Deberán presentarse en los 30 minutos posteriores a la finalización de cada encuentro.
2. No se aceptarán reclamaciones relacionadas con la actuación técnica arbitral.

## **CAPÍTULO VI - RÉGIMEN SANCIONADOR**

### ***Artículo 24. Infracciones y sanciones imponibles a los equipos.***

1. Incomparecencia: Si un equipo no se presenta o comparece a un partido en el horario establecido por causas imputables al mismo, se le dará por perdido el partido por un resultado de dos a cero.
2. Incumplimiento de la normativa: Si un equipo incumpliera lo previsto en el presente reglamento sobre inscripción y alineación de jugadores/as, se le dará por perdido el partido por un resultado de dos a cero.
3. Exclusión de la competición: La no comparecencia por parte de un equipo en alguna de las fases de la competición, supondrá la exclusión del equipo de la competición, ocupando el último lugar en la clasificación.

### ***Artículo 25. Infracciones y sanciones imponibles a jugadores/as.***

- 1.- Amonestación: Sin perjuicio de lo establecido en la normativa IFAB, un jugador/a será amonestado si es responsable de:
  - a) Retardar la reanudación del juego.
  - b) Desaprobar decisiones arbitrales con palabras o acciones.
  - c) Entrar o volver al terreno de juego, o bien abandonarlo, de manera deliberada, y sin permiso del árbitro.
  - d) No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, tiro libre o saque de banda.
  - e) Infringir reiteradamente las Reglas del Juego.
  - f) Desarrollar una conducta antideportiva.
2. El jugador/a que reciba dos amonestaciones en un mismo partido será expulsado/a, no pudiendo participar nuevamente en el mismo partido.
3. Atendiendo a los objetivos que se persiguen por la Liga DiSAFÍO, el jugador/a expulsado/a podrá ser sustituido por otro jugador/a.

### ***Disposición Final.***



---

Las fundaciones impulsoras de la Liga DiSAFÍO se reservan el derecho de realizar cambios en el contenido del presente reglamento, así como en la organización de la misma, con el fin de facilitar o mejorar su desarrollo.