



AYUNTAMIENTO CORRAL DE ALMAGUER

III TORNEO NAVIDEÑO FÚTBOL 7

NAVIDAD 2017

REGLAMENTO TORNEO FÚTBOL 7 CORRAL DE ALMAGUER

23 DE DICIEMBRE DEL 2017

INTRODUCCIÓN:

El Fútbol - 7, es una modalidad pensada para formar a los niños en la práctica de este deporte. Por tanto el presente reglamento, solo se detiene en lo específico de esta modalidad, de forma que, para cualquier circunstancia de juego no prevista en este reglamento, se analizará durante su transcurso, llevando a cabo las medidas oportunas para favorecer un correcto y adecuado desarrollo. Es importante tener en cuenta de que se trata de que los jóvenes disfruten y pasen un buen rato durante la práctica deportiva de este deporte, así que se ruega evitar comentarios inoportunos durante el transcurso de dicho torneo. (Véase anexo 1 cartel)

Artículo 1º. Organización

El Excmo. Ayuntamiento de Corral de Almaguer organiza la III Torneo Navideño Fútbol 7. Las distintas pruebas se celebraran el día 23 de diciembre de 2017. A partir de las 8:00 horas en el polideportivo municipal

Artículo 2º. Inscripciones

Para poder participar en el torneo, es necesario rellenar y entregar las hojas de inscripciones que se pueden encontrar en la página web, el día de la reunión o solicitar en el Ayuntamiento de Corral de Almaguer, antes del JUEVES 21 DE DICIEMBRE, en caso de que dicha hoja no sea entregada, no se podrá participar en dicho torneo.

Esta debe ser entregada en mano o enviada por correo electrónico a torneocorral@hotmail.com con el asunto TORNEO FÚTBOL CORRAL.

Solo podrán participar aquellos jugadores que estén inscritos en dicha hoja

Artículo 3º. Seguro

Hacer constar que la inscripción, supone la aceptación por parte de la persona que se inscribe de estas bases y además, exonera al Ayuntamiento de Corral de Almaguer de toda responsabilidad por daños (lesión, daño, perjuicios o similares) que se provoquen así mismos, a terceros y bienes.

Artículo 4º. Condiciones para todos los participantes

Los participantes por el hecho de hacer la inscripción se comprometen a:

- a) Aceptar el presente reglamento.

- b) Aceptar las posibles modificaciones de la prueba que proponga la organización.**
- c) Aceptar lo regulado en el artículo 3 del presente reglamento.**
- d) Al hacer la inscripción el participante acepta y cede sus derechos sobre las grabaciones o fotografías que se hagan de la prueba y su posterior uso por parte de la organización. Además, volver a remarcar que que la inscripción, supone la aceptación por parte de la persona que se inscribe de estas bases y además, exonera al Ayuntamiento de Corral de Almaguer de toda responsabilidad por daños (lesión, daño, perjuicios o similares) que se provoquen así mismos, a terceros y bienes.**
- e) La inscripción implica la lectura y aceptación de todas las condiciones del reglamento del torneo, además de la aceptación de la realización de fotos para publicarlas en la página web o redes sociales.**
- f) El participante o tutor legal del participante asume su responsabilidad por la participación en la prueba de su estado físico, asumiendo la comprobación de su estado de salud y exime de toda responsabilidad a la organización y sus colaboradores sobre su participación por posibles peligro de lesión o pérdida o robo de objetos personales. Renunciando a cualquier acción penal o civil derivada de daños físicos o morales y que pueda sufrir como participante en el transcurso de las diferentes pruebas a celebrar en el torneo de fútbol realizado el 23 de diciembre del 2017 en Corral de Almaguer.**

***En caso de duda o de que surgiera alguna situación o circunstancia en la prueba que no esté marcada por este reglamento se estará a lo que disponga la Organización.**

REGLAMENTO

REGLAS BÁSICAS FÚTBOL 7

REGLA I EL TERRENO DE JUEGO.

1.- EL TERRENO DE JUEGO: Será un rectángulo de una longitud máxima de sesenta (60) metros y mínima de cuarenta (40) metros (para campos que lo sean específicos de Fútbol-7/8). En este caso la instalación cuenta con un terreno de césped artificial. Es importante tener en cuenta que se partirá en dos campos para una correcta realización. Siendo el campo de la izquierda el A y el campo de la derecha el B. Es de vital importancia respetar cada una de las instalaciones presentes en el terreno de juego.

2.- LOS MARCOS: En el centro de cada línea de meta se colocarán los marcos o porterías, los cuales estarán formados por dos postes de ocho (8) cm de diámetro equidistantes y verticales del terreno de juego, separados seis (6) metros entre sí (medida interior), y unidos en sus dos extremos superiores por un larguero horizontal cuyo borde inferior estará a dos (2) metros del suelo.

3.- EL ÁREA DE META: En cada extremo del terreno de juego, y distanciados a tres metros de cada poste del marco, se trazarán dos líneas perpendiculares a la de meta, las cuales se adentrarán cuatro metros y treinta centímetros (4,30 m) en el terreno de juego, las cuales se unirán por sus dos extremos mediante una línea paralela a la de meta. Cada uno de los dos espacios limitados por estas líneas y la línea de meta se denominarán Área de Meta.

4.- EL ÁREA DE PENALTY: En cada extremo del terreno de juego, y a una distancia de nueve (9) metros de cada poste del marco, se trazarán dos líneas perpendiculares a la de meta que se adentrarán once (11) metros en el terreno de juego, y se unirán en sus extremos con una línea paralela a la de meta. La superficie comprendida entre estas líneas y la de meta se denominará Área de Penalty.

4.1.- PUNTO DE PENALTY: En cada área de penalty, se marcará de una manera visible un punto, el cual estará situado sobre una línea imaginaria perpendicular a la línea de meta a una distancia de nueve (9) metros de esta. Dicha señal será el punto de ejecución del penalty

5.- ZONA DE FUERA DE JUEGO: A cada extremo del terreno de juego, se trazará una línea paralela a esta, la cual unirá ambas bandas y delimitará la zona de fuera de juego.

6.- EL AREA DE ESQUINA: Desde cada esquina del terreno de juego, se marcará un arco de circunferencia en la parte interior del campo, desde donde se efectuarán los saques de esquina.

REGLA II EL BALÓN DE JUEGO.

1.- Durante el transcurso del campeonato se facilitarán balones para el desarrollo de los partidos, aun así, se recomienda que los equipos traigan sus propios balones.

REGLA III EQUIPO DE LOS JUGADORES.

1.-El equipo básico obligatorio de un jugador, consistirá en una camiseta, pantalón y medias que “deberán ser del mismo color” que el resto de sus compañeros. Además, se recomienda expresamente el uso de espinilleras para todos los jugadores que estén dentro del terreno de juego. Las equipaciones de los equipos, en todo momento han de ser distintas para un correcto transcurso de los partidos

2.-El portero deberá usar colores que lo distinguan del resto de sus compañeros y del árbitro. Además deberá usar colores que lo distinguan del equipo contrario incluido su portero.

3.-Un jugador no podrá portar ningún objeto que sea peligroso para él o para los otros jugadores (collares, anillos, relojes, pulseras...)

4_- El uso de lentes correctoras solo será permitido previa presentación al árbitro

REGLA IV EL ÁRBITRO.

1_- Se designará un árbitro para dirigir cada partido. Sus competencias en el ejercicio de sus funciones comienzan en el momento que entra en el terreno de juego, y finalizan cuando abandona las instalaciones. Su facultad de sancionar se extenderá también a las infracciones cometidas durante una suspensión temporal del juego y cuando el balón este fuera de juego. Sus decisiones en relación con el juego serán definitivas.

2_- Dado el carácter formativo de esta modalidad, la función principal de árbitro es fomentar el espíritu de juego, colaborando así en la formación de futbolistas con aptitudes deportivas, llegando incluso (en la medida que el desarrollo del juego lo permita) a explicar sus decisiones a los jugadores. Además, el árbitro deberá:

1.-Aplicará las reglas.

2.-Se abstendrá de castigar en aquellos casos en que al hacerlo beneficiara al equipo infractor.

3.-Tomará nota de las incidencias, ejercerá de cronometrador, cuidando que el partido tenga la duración reglamentaria.

4.-Tendrá poder discrecional para detener el juego cuando se cometan infracciones a las reglas y para interrumpir o suspender definitivamente el encuentro cuando lo estime necesario, bien por causa de los elementos, de la intervención de espectadores o por otros motivos. En tal caso, hará llegar un informe detallado al Órgano Disciplinario competente a los organizadores.

5.-Desde el momento en que entre en el terreno de juego, tendrá facultad discrecional para sancionar, según proceda, a todo jugador que observe conducta inconveniente o incorrecta, llegando incluso a expulsarle temporalmente (1 o 2 minutos) si la falta se considera leve, o definitivamente en caso de reincidencia o de conducta violenta, injuriosa que sea considerada como juego brusco grave. En este caso comunicará el nombre del jugador al Órgano Disciplinario competente.

6.-No permitirá que nadie, salvo los jugadores, entre en el terreno de juego sin su autorización, pudiendo conceder está a las personas que desempeñen funciones auxiliares.

7.-Dará la señal para que comience el encuentro y después de toda parada.

8.-Decidirá si el balón dispuesto para el partido responde a lo previsto

REGLA V AUXILIAR DE MESA O DELEGADO ARBITRAL.

Son funciones específicas del Auxiliar de Mesa o Delegado Arbitral:

1.-Ejercer de delegado de campo.

2.-Controlar y autorizar las sustituciones de los jugadores que a lo largo del partido, puedan producirse, de acuerdo a lo establecido.

3.-Poner en conocimiento del árbitro las incidencias o incumplimientos que en relación con el apartado anterior puedan producirse.

4.-Actuar como auxiliar de árbitro en todas aquellas tareas que le pudieran ser encomendadas o delegadas.

REGLA VI SAQUE DE CENTRO.

1.-Al inicio del partido, después de haberse sorteado el derecho de elegir campo y colocado el balón en el centro del terreno, a una señal del árbitro, el juego comenzará con un saque a balón parado, es decir, con un puntapié dado al balón con dirección al campo contrario. Todos los jugadores deberán estar situados en su propio campo, y los del equipo contrario a aquel que efectúa el saque, deberán estar como mínimo a una distancia de seis (6) metros de balón.

2.-Después de marcar un tanto, el juego se reanudará de la misma forma comentada anteriormente, haciendo el saque un jugador del equipo contrario al que consiguió el tanto.

3.-Después del descanso los equipos cambiarán de campo, y el saque de salida lo efectuará el equipo contrario al que hizo el saque del comienzo del partido.

4.-Será considerado gol válido, el conseguido de saque directo de centro.

REGLA VII BALÓN EN JUEGO O FUERA DE EL.

1.-El balón está fuera de juego, cuando haya traspasado completamente por tierra o por aire, una línea de banda o de meta, o cuando el juego haya sido detenido por el árbitro.

2.-El balón está en juego en cualquier otro momento desde el comienzo al final del partido.

REGLA VIII TANTO MARCADO.

1.-Salvo excepciones previstas en estas reglas, se ganará un tanto cuando el balón haya traspasado TOTALMENTE la línea de meta entre los postes y por debajo del larguero.

2.-El equipo que haya marcado mayor número de tantos ganará el partido. Si ambos equipos hubieran conseguido igual número de tantos, el partido se considerará empatado. (Fase de grupos)

REGLA IX FALTAS; INCORRECCIONES Y SANCIONES.

1.-Si un jugador del equipo defensor, comete fuera de su área de penalti, una de las faltas que más abajo se detallan, será castigado con un tiro libre directo, concedido al equipo contrario en el sitio donde se cometió la falta. Si a criterio del árbitro, la falta es de una gravedad superior a lo normal, el jugador que cometió la falta será sancionado con uno o dos (1 o 2) minutos de expulsión del terreno de juego.

2.-Las mismas faltas cometidas dentro del área, serán sancionadas con penalti.

1.-Dar o intentar dar una patada a un adversario.

2.-Poner una zancadilla a un contrario.

3.-Saltar sobre un adversario.

4.-Cargar violenta o peligrosamente a un adversario.

5.-Golpear a un adversario o intentarlo.

6.-Sujetar o empujar a un contrario.

7.-Jugar el balón con la mano o el brazo (salvo el portero en su área de penalti).

3.-Cuando el portero dentro de su área de penalti, comete una de las faltas que más abajo se detallan, será castigado con un tiro libre indirecto, concedido al equipo contrario, en el lugar donde se cometió la falta.

4.-Igualmente cuando el portero dentro de su área de meta, cometa una de las mismas faltas indicadas más abajo, será castigado con un tiro libre indirecto, efectuándose desde el punto más cercano a donde se cometió dicha falta, pero sobre la línea del área de meta.

- 1.-Controla el balón con sus manos, lo juega, y vuelve a controlarlo con ellas.
- 2.-Permanecer con el balón en sus manos más de seis segundos sin jugarlo.
- 3.- Recibe el balón cedido voluntariamente por un compañero, el cual jugó el balón por última vez con el pie.
- 4.-Recibe el balón cedido por un compañero, el cual efectuó un saque de banda.

5.-Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador, en opinión del árbitro:

- 1.-Juega de forma peligrosa.
- 2.-Obstaculiza el avance de un adversario.
- 3.-Impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos.
- 4.-Comete cualquier otra infracción que no haya sido mencionada, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar.

6.-El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

REGLA X TIROS LIBRES.

1.-Con el lanzamiento de un tiro libre directo, se puede conseguir directamente un tanto en contra del equipo que cometió la falta.

2.-Todos los jugadores del equipo contrario al que efectúa el saque de un tiro libre deberán estar a una distancia mínima de seis (6) metros del balón o la determinada por el árbitro.

3.-En el lanzamiento de un tiro libre desde la propia área de penalti, todos los jugadores contrarios deberán estar fuera de área.

REGLA XI PENALTY.

1.-El penalti, se lanzará desde el punto de penalti y todos los jugadores a excepción del lanzador y de portero, deberán estar fuera de la zona de trece (13) metros. El portero deberá permanecer entre los postes del marco, sobre su propia línea de meta, aunque podrá desplazarse sobre ella.

2.-El jugador que efectúa el lanzamiento deberá golpear el balón hacia adelante, y no podrá volver a jugarlo hasta que haya sido tocado por otro jugador. Si lo hace será sancionado con un tiro libre indirecto

REGLA XII SAQUE DE BANDA.

- 1.-Cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de banda, ya sea por tierra o por aire, será puesto nuevamente en juego por un jugador del equipo contrario al que tocó el balón por última vez. El jugador que efectúa el saque, deberá estar frente al campo y tener una parte de cada pie sobre la línea de banda o al exterior de esta.**
- 2.-Deberá lanzar el balón desde atrás, con las manos por encima de su cabeza y no podrá volver a jugarlo hasta que lo haya tocado otro jugador.**
- 3.-No podrá ganarse un tanto directamente de un saque de banda.**

REGLA XIII SAQUE DE META.

- 1.-Cuando el balón habiendo sido jugado en último término por un jugador atacante, haya traspasado en su totalidad la línea de meta, excluida la portería, se colocará en un punto cualquiera del área de meta, y será lanzado más allá del área de penalti por un jugador del equipo defensor. Si el balón no llega a salir del área, se repetirá el lanzamiento. Los jugadores del equipo contrario deberán estar todos fuera del área de penalti.**
- 2.-Será considerado gol valido el conseguido de saque de meta.**

REGLA XIV SAQUE DE ESQUINA.

- 1.-Cuando el balón, habiendo sido jugado en último término por un jugador defensor, haya traspasado en su totalidad la línea de meta, excluida la portería, se concederá un saque de esquina, que será lanzado por un jugador del equipo atacante desde la esquina más cercana al sitio por donde salió el balón.**
- 2.-El jugador que efectúa el saque no podrá jugar el balón hasta que haya sido jugado por otro jugador.**
- 3.-Todos los jugadores del equipo contrario deberán estar al menos a seis (6) metros del balón.**
- 4.-Podrá ganarse un tanto directamente de un saque de esquina.**

REGLAMENTO DE VITAL IMPORTANCIA TORNEO FÚTBOL 7

REGLA I DURACIÓN DEL PARTIDO.

Para la correcta realización del torneo, es de vital importancia que se respeten los tiempos estipulados para cada equipo y cada periodo del torneo.

- 1.-En primer lugar la puntualidad respecto al horario establecido para cada encuentro.
- 2.-Los partidos de las fases de grupo, tendrán una duración de 26 minutos, repartidos en 13 minutos cada parte (Sin descanso entre cada parte). Estos pueden verse ampliados o reducidos en función del número de equipos, la cual será determinada una vez que estén apuntados todos los equipos que participarán en dicho torneo.
- 3.-Es de vital importancia que los equipos estén preparados antes de cada partido, es por ello, que se recomienda que estén listos al inicio de la segunda partido del encuentro anterior al suyo.
- 4.- Los equipos tendrán un total de 2 minutos para calentar y prepararse antes de la realización del encuentro a disputar. Duración total de los partidos en fase de grupos 28 minutos.
- 5.-La duración de los partidos de semifinales y final serán de 40 minutos, distribuidos en 20 minutos cada parte, con un descanso de 5 minutos.
- 6.-Para el correcto desarrollo del torneo, es importante que se tenga en cuenta la organización de este. (Dependerá del número de equipos presentes)

REGLA I.I DURACIÓN DEL PARTIDO EN CASO DE EMPATE

- 1.-En caso de empate en fase de grupos, no se aplicará ningún tiempo extra ni lanzamientos de penalties.
- 2.-En caso de empate en las semifinales, se llevaría a cabo los lanzamientos de penalties (3 penalty por equipo).
- 3.-En caso de empate en la final, se llevaría a cabo un tiempo extra (prorroga) de dos partes de 5 minutos cada una. En caso de no moverse el resultado en este periodo de tiempo, se procedería a lanzamientos desde el punto de penalty (3 lanzamientos).

REGLA II NÚMERO DE JUGADORES.

1.- El partido será jugado por dos equipos compuestos por siete (7) jugadores cada uno (en el terreno), uno de los cuales actuará como portero. Cada equipo podrá iniciar el partido con cinco (5) jugadores, pudiendo incorporarse posteriormente los restantes. Solo podrán incorporarse jugadores hasta el final del descanso del encuentro, considerándose como tal la

salida del árbitro al terreno de juego. Máximo de jugadores en plantilla dieciséis (16) e inscritos.

2_- El máximo número de jugadores para cada equipo es de 16 INSCRITOS.

3_- Cuando durante el desarrollo del encuentro, un equipo, por la circunstancia que sea (incluidas las expulsiones temporales y/o lesiones) quedara con menos de cinco (5) jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado el encuentro haciéndolo constar en el anverso del acta para que el comité de competición decida acerca del mismo. En caso de fase de grupos, el equipo que no cuente con el mínimo de jugadores, perderá 3 puntos (-3). En cuartos, semifinales y final, si un equipo no llega al mínimo de jugadores, el partido se dará por perdido.

REGLA III ACCIONES VIOLENTAS E INADECUADAS

1.-El árbitro o cualquier miembro de la organización podrán tomar las medidas necesarias ante cualquier acción violenta por parte de uno de los jugadores, entrenadores, equipo o personas asistentes al torneo. Estas serán analizadas y se llevarán a cabo. Algunas acciones no permitidas serán:

1.-Lanzamiento de objetos al terreno de juego pudiendo ser sancionado con la expulsión del torneo.

2.-Insultos a los jugadores y/o árbitro pudiendo ser sancionado de 2 a 4 partidos.

3.-Disputas agresivas o enfrentamientos dentro del terreno por parte de los jugadores, será analizado por la organización, pudiendo llevarse a cabo las medidas que aparecen a continuación (apartado 2)

4.-Disputas agresivas o enfrentamientos fuera del terreno de juego, será analizado por la organización, pudiendo llevarse a cabo las medidas que aparecen a continuación (apartado 2)

5.-Se sancionará cualquier actitud que la organización considere antideportiva (ej. Meterse goles en propia portería, irse antes de acabar el partido, jugar de manera que se busque un resultado que perjudique a terceros...)

2.-El árbitro tomará las decisiones oportunas ante este tipo de situaciones, en las cuales puede tomar medidas como:

1.-Expulsión de la competición

2.-Anulación del partido

3.-Dar el partido por perdido al equipo que inicio las acciones violentas

4.-Parar el transcurso del partido

5.-Expulsión del partido aquellos jugadores/entrenadores que su comportamiento no sea el adecuado.

3.-Se trata de disfrutar del deporte y de la actividad física, en este caso de la competición, es por ello que se espera no llegar a estas situaciones.

REGLA III PARTIDO PERDIDO

1.-El árbitro considerada que un partido se ha dado por perdido cuando se den las siguientes circunstancias:

1.-Cuando un equipo presente un número menor de goles conseguidos durante el transcurso de un partido

2.-Cuando un equipo no se presente a un encuentro (en este caso, se le concederá un máximo de 5 minutos, si en el transcurso de este periodo no se presentan, el partido será ganado por los rivales)

3.-Cuando un equipo no llegue al mínimo de jugadores presentes en el terreno de juego (5 jugadores)

4.-Cuando el comportamiento del equipo o de sus jugadores no sea el adecuado durante el transcurso del encuentro (insultos, acciones violentas...)

5.-Cuando sean expulsados 3 jugadores durante el transcurso de un partido de un mismo equipo.

Se ruega a todos los participantes que traten dejar las conductas violentas a un lado. Es un día para disfrutar del deporte en nuestro pueblo, con todos aquellos que quieran participar tanto de forma activa como pasiva. Cualquier sugerencia de mejora, será bien recibida para próximos torneos y/o competiciones

REGLA IV FASE DE GRUPOS

Se clasificarán en caso de empate a puntos entre dos equipos:

1.- El ganador del enfrentamiento directo.

Se clasificarán en caso de empate a puntos entre 3 o más equipos:

1.-Se tendrá en cuenta la diferencia de goles.

2.-Goles a favor

3.-Goles en contra

4.-El equipo con menos tarjetas.

REGLA V. TERRENO DE JUEGO

Solo podrán estar en el terreno de juego (exteriores mitad entre los dos campos), aquellos que estén inscritos en las hojas de cada equipo que se este disputando en cada momento.

PREMIOS:

Los equipos clasificados en primera y segunda posición obtendrán un premio por equipo.

LAS DECISIONES DE LOS ÁRBITROS SON INDEPENDIENTES E INAMOVIBLES, INCLUSO POR LA ORGANIZACIÓN.

LAS REGLAS REPERCUTEN A TODOS LOS INTEGRANTES DE CADA EQUIPO, TANTO A JUGADORES Y RESPONSABLES DEL MISMO.

EL REGLAMENTO POR EL QUE SE RIGE CADA PARTIDO DEL TORNEO ES SEGÚN EL OFICIAL DE LA REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL RESPECTO A FÚTBOL 7

LAS REGLAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN SON INAMOVIBLES.

CUALQUIER DUDA E INTERPRETACIÓN DE LAS PRESENTES REGLAS SERÁ ACOGIDA POR LA ORGANIZACIÓN QUE NO SE RESPONSABILIZA SI UN EQUIPO NO SE LEE ESTAS REGLAS

LA FINALIDAD DEL TORNEO ES PASAR UN BUEN RATO DISFRUTANDO DEL FÚTBOL, CONFIAMOS EN UN BUEN COMPORTAMIENTO DE TODOS PARA EL DESARROLLO DEL MISMO.

FIRMADO _____ DEL 2017 EN CORRAL DE ALMAGUER

FIRMAN

ANEXO 1

The poster features three soccer players in action against a dark background with a large, glowing blue number '7'. The player on the left is wearing a red and blue Spain kit with the number 14. The player in the center is wearing a blue Italy kit with the number 21. The player on the right is wearing a white and red England kit with the number 4. Each player is positioned with a soccer ball at their feet. At the top center is the coat of arms of the Ayuntamiento de Corral de Almaguer. At the top right is a circular logo of a soccer ball. The text 'AYT CORRAL DE ALMAGUER' is centered below the coat of arms. The main title 'TORNEO FÚTBOL 7' is in large, white, serif font, with 'NAVIDAD 2017' below it in a similar font. At the bottom, the date and location are written in red: 'Sábado 23 -12-2017 POLIDEPORTIVO MUNICIPAL'. At the very bottom, in small white text, is the meeting information: 'REUNIÓN 16 DICIEMBRE 12. AM > AYTO. CORRAL DE ALMAGUER MÁXIMO 16 JUG/EQUIPO -- MÍNIMO 8 EQUIPOS INSCRITOS'.

AYT
CORRAL DE ALMAGUER

TORNEO FÚTBOL 7

NAVIDAD 2017

Sábado
23 -12-2017
POLIDEPORTIVO MUNICIPAL

REUNIÓN 16 DICIEMBRE 12. AM > AYTO. CORRAL DE ALMAGUER MÁXIMO 16 JUG/EQUIPO -- MÍNIMO 8 EQUIPOS INSCRITOS