

## SISTEMA DE DESEMPAT

Si al finalitzar la lliga , o qualsevol fase prèvia, resultés un empat entre dos equips, es resoldrà aplicant els següents sistemes de desempat per llur ordre i caràcter exclouent:

1. Per la diferència de gols a favor i en contra dels partits jugats entre ells.
2. Per la diferència més gran de gols a favor tenint en compte però tots els altres resultats obtinguts en el decurs de la competició.
3. L'equip que hagi marcat més gols/punts.

Si al finalitzar la lliga , o qualsevol fase prèvia, resultés un empat entre més de dos equips, es resoldrà aplicant els següents sistemes de desempat per llur ordre i caràcter exclouent:

1. Per la millor puntuació de la que correspongui a cadascun dels equips segons els resultats obtinguts entre ells, com si els altres no hi haguessin participat.
2. Per la diferència més gran de gols a favor i en contra, considerant només els partits jugats entre ells.
3. Per la diferència més gran de gols obtinguts i rebuts, considerant tots els partits del campionat.
4. L'equip que hagi marcat més gols.

## TRAMITACIÓ FITXES

Us recordem allò que recull el REGLAMENT INTERN DE LA Lliga COMARCAL FUTBOL-7:

- Art. 7.5.- Els equips podran tramitar al llarg de la temporada un màxim de 20 fitxes de jugador, amb data límit: **20 d'abril de 2024**

## INCOMPAREIXENÇA

Us recordem allò que recull el REGLAMENT INTERN DE LA Lliga COMARCAL FUTBOL-7:

- Art. 4.4.- El fet de no presentar-se a un partit suposarà a l'equip abonar la totalitat de la despesa d'arbitratge. (La quantitat s'haurà d'abonar a les oficines del Consell obligatòriament abans de la disputa del següent partit)
- Art. 4.6.- El fet de no presentar-se, presentar-se amb menys de 5 jugadors a l'inici del partit o alinear un jugador sense fitxa, comporta la pèrdua del partit pel resultat de 5 a 0 i un punt de sanció a la classificació general. **No presentar-se a un dels tres últims partits de lliga o a l'últim de la 1a fase de Copa, també comportarà la pèrdua del dipòsit.**

Vilanova i la Geltrú, abril 2024