

FEDERACIÓN DE FÚTBOL DE MADRID

COMITÉ DE FÚTBOL FORMATIVO

REGLAMENTO DE FÚTBOL - 7.

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 aplicará lo que para tal caso determinen las reglas de juego de la International Board.

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, y una anchura máxima de cuarenta (40) metros y mínima de treinta (30) metros. En todos los casos, la longitud habrá de ser mayor que la anchura. De la líneas que lo delimitan, las más largas se llaman líneas de banda, y las más cortas se llaman líneas de meta. Estará marcado por líneas visibles de ocho (8) cm. de ancho, y se trazará una línea paralela a las de meta que lo divida en dos partes iguales. El centro del campo estará visiblemente marcado y desde el se trazará una circunferencia de seis (6) metros de radio.

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 AREA DE META: En cada extremo del terreno de juego, y distanciados a tres (3) 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 denominaran Area de Meta.

4 .- EL AREA 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 Area de Penalti.

4.1.- PUNTO DE PENALTY: En cada área de penalti, 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 penalti.

5 .- ZONA DE FUERA DE JUEGO: A cada extremo del terreno de juego y a trece (13) metros de la línea de meta, 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, y con un radio de sesenta (60) centímetros, 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.

El balón de juego será el número cuatro (4), con una circunferencia entre sesenta y cuatro y sesenta y cinco (64-65) centímetros y un peso entre trescientos ochenta y cinco y cuatrocientos veintitrés (385-423) gramos, y cuyo uso será de carácter obligatorio en las competiciones alevines y benjamines de fútbol-7.

REGLA III

NUMERO DE JUGADORES.

1.- El partido será jugado por dos equipos compuestos por siete (7) jugadores cada uno, 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.

2.- Cada equipo puede presentar al partido doce (12) jugadores, de forma que los cinco hipotéticos suplentes puedan entrar en cualquier momento al terreno de juego por el centro del mismo, previa autorización del árbitro, del auxiliar de mesa o del delegado arbitral, y que el jugador a sustituir haya abandonado el mismo. Los jugadores sustituidos podrán volver al mismo cuantas veces se considere conveniente, siempre por la zona destinada a ello.

3.- Cuando durante el desarrollo del encuentro, un equipo, por la circunstancia que sea (incluidas las expulsiones temporales) 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.

REGLA IV

EQUIPO DE LOS JUGADORES.

1.- El equipo básico obligatorio de un jugador, consistirá en una camiseta, calzón y medias que deberán ser del mismo color que el resto de sus compañeros y usar calzón adecuado. Además se recomienda expresamente el uso de espinilleras para todos los jugadores que estén dentro del terreno de juego.

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

3.- Un jugador no podrá portar ningún objeto que sea peligroso para él o para los otros jugadores.

4.- El uso de lentes correctoras solo será permitido previa presentación al árbitro del certificado de homologación de la Federación de Fútbol de Madrid.

REGLA V

EL ARBITRO.

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:

- a) Aplicará las reglas.
- b) Se abstendrá de castigar en aquellos casos en que al hacerlo beneficiara al equipo infractor.
- c) Tomará nota de las incidencias, ejercerá de cronometrador, cuidando que el partido tenga la duración reglamentaria.
- d) 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 Organismo Disciplinario competente en la forma y plazos determinados por los reglamentos de la Federación de Fútbol de Madrid (FFM).
- e) 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 Organismo Disciplinario competente en la forma y plazos previstos por los reglamentos de la Federación de Fútbol de Madrid (FFM).
- f) No permitirá que nadie, salvo los jugadores, entre en el terreno de juego sin su autorización, pudiendo conceder esta a las personas que desempeñen funciones auxiliares.
- g) Dará la señal para que comience el encuentro y después de toda parada.
- h) Decidirá si el balón dispuesto para el partido responde a lo previsto en la regla II.

3.- Si hubiera jueces de línea, sus competencias y funciones serían las mismas prevista en las reglas de juego de la International Board.

REGLA VI AUXILIAR DE MESA O DELEGADO ARBITRAL.

Son funciones específicas del Auxiliar de Mesa o Delegado Arbitral:

- a) Ejercer de delegado de campo.
- b) Controlar y autorizar las sustituciones de los jugadores que a lo largo del partido, puedan producirse, de acuerdo a lo establecido.
- c) Poner en conocimiento del arbitro las incidencias o incumplimientos que en relación con el apartado anterior puedan producirse.
- d) Actuar como auxiliar de arbitro en todas aquellas tareas que le pudieran ser encomendadas o delegadas.

REGLA VII DURACIÓN DEL PARTIDO.

La duración de los encuentros de fútbol-7 será la siguiente:

- a) Para la categoría Benjamín serán dos tiempos iguales de veinte (20) minutos cada uno.
- b) Para la categoría Alevín serán dos tiempos iguales de veinticinco (25) minutos cada uno.
(Entre los dos tiempos habrá un descanso nunca superior a los cinco (5) minutos).

REGLA VIII 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 arbitro, 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 marcado un tanto, el juego se reanudará de la misma forma antes indicada, 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 valido, el conseguido de saque directo de centro.

REGLA IX 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 arbitro.

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

REGLA X TANTO MARCADO.

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.

El equipo que haya marcado mayor numero de tantos ganará el partido. Si ambos equipos hubieran conseguido igual numero de tantos, el partido se considerará empatado.

REGLA XI FUERA DE JUEGO.

1.- Para que un jugador esté fuera de juego, ha de estar dentro de la línea de trece (13) metros del adversario, y encontrarse más cerca de la línea de meta contraria que el balón en el momento que este sea jugado, salvo que entre él y la línea de meta contraria, haya dos adversarios por lo menos.

2.- Un jugador solamente será declarado fuera de juego y sancionado por esta posición, si en el momento en que toca el balón o es jugado por otro compañero, según el criterio del arbitro esta interfiriendo el juego a un contrario o tratando de sacar ventaja de

esta posición.

3.- Un jugador será declarado fuera de juego por el arbitro, cuando aun no estando en esta posición, venga de la misma y se aproveche de ello para sacar ventaja.

4.- Un jugador no será declarado en fuera de juego por el arbitro, si recibe el balón de un saque de meta, de banda o de “ bote neutral”.

5.- El fuera de juego, se castiga con un tiro libre indirecto contra el equipo infractor.

REGLA XII FALTAS ; INCORRECCIONES Y SANCIONES.

Si un jugador del equipo defensor, comete fuera de su área de penalti, una de las faltas que mas 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 arbitro, 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.

Igualmente si un jugador del equipo defensor, comete dentro de su área de penalti una de las mismas faltas indicadas mas abajo, será sancionado con penalti.

- a) Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- b) Poner una zancadilla a un contrario.
- c) Saltar sobre un adversario.
- d) Cargar violenta o peligrosamente a un adversario.
- e) Golpear a un adversario o intentarlo.
- f) Sujetar o empujar a un contrario.
- g) Jugar el balón con la mano o el brazo (salvo el portero en su área de penalti).

=====

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

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

- a) Controla el balón con sus manos, lo juega, y vuelve a controlarlo con ellas.
- b) Permanecer con el balón en sus manos mas de seis segundos sin jugarlo.
- c) Recibe el balón cedido voluntariamente por un compañero, el cual jugó el balón por ultima vez con el pié.
- d) Recibe el balón cedido por un compañero, el cual efectuó un saque de banda.

REGLA XIII TIROS LIBRES.

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

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.

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

REGLA XIV PENALTY.

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.

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 directo.

REGLA XV SAQUE DE BANDA.

Quando 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 ultima 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.

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.

No podrá ganarse un tanto directamente de un saque de banda.

REGLA XVI

SAQUE DE META.

Cuando el balón habiendo sido jugado en ultimo termino 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.

Será considerado gol valido el conseguido de saque de meta.

REGLA XVII

SAQUE DE ESQUINA.

Cuando el balón, habiendo sido jugado en ultimo 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.

El jugador que efectúa el saque no podrá jugar el balón hasta que haya sido jugado por otro jugador.

Todos los jugadores del equipo contrario deberán estar al menos a seis (6) metros del balón.

Podrá ganarse un tanto directamente de un saque de esquina.

NORMATIVA Y DATOS DE INTERES - TEMPORADA 2006/2007,
CLUBES CATEGORIA ALEVIN Y BENJAMIN DE FUTBOL-7

Como ya todos conocen, desde la temporada 1.991/1.992, la MODALIDAD DE FUTBOL SIETE, es una más de las que reglamentariamente, integran nuestra estructura competicional, habiéndose consolidado de manera inequívoca dentro del FUTBOL FORMATIVO MADRILEÑO.

Dicha competición, de Fútbol-7, dadas sus definidas peculiaridades y el sentido formativo que a ésta hemos de darle entre cuantos asumimos cualquiera responsabilidad dentro de la misma, SE DESARROLLARA BAJO SU CONCRETO Y ESPECIFICO REGLAMENTO POR EL SISTEMA DE SEDES, CONFORME A LAS NORMAS QUE, A PROPUESTA DEL SUBCOMITE DEL FUTBOL FORMATIVO HAN SIDO PROMULGADAS POR EL COMITÉ TERRITORIAL DEL FUTBOL AFICIONADO.

Toda vez que el carácter de la Competición es totalmente formativo, se ruega a todos los Entrenadores, Delegados, Directivos y Representantes en general de Clubes, su máxima colaboración, para que, por encima de los resultados de los encuentros, esté el buen comportamiento y la convivencia entre todos, procurando que los niños, que son los principales protagonistas, se diviertan jugando, tanto si pierden como si ganan, ya que lo más importante es la integración del niño en el deporte, y en esa dirección debemos de encaminar todos los esfuerzos.

Los árbitros, que en la mayoría de las veces serán jóvenes pertenecientes al COMITÉ DE ARBITROS DE FUTBOL DE LA FEDERACION DE FUTBOL DE MADRID y están en periodo de formación, necesitan todo nuestro apoyo y confianza, ayudándoles para que aprendiendo de sus propios errores y aciertos, su labor sea reconocida y respetada.

FUTBOL MIXTO:

Se hace oficial, a todos los efectos, la conformación y participación de equipos de Fútbol Mixto en las competiciones de ámbito autonómico reguladas por la FFM de las categorías de Infantiles, Alevines (F-11 y F-7), Benjamines y Prebenjamines (F-7), debiéndose tener en cuenta la disposición reglamentaria siguiente: “No podrán enfrentarse entre sí equipos integrados por jugadores/as de distinto sexo, salvo en las categorías de Prebenjamín, Benjamín, Alevín e Infantil, tanto en fútbol-11 como en fútbol-7, indistintamente”.

Será reglamentaria, a todos los efectos competicionales, la conformación y participación de **EQUIPOS DE FUTBOL MIXTO**, integrados únicamente por niñas o niños o bien por niñas y niños, sin limitación en el número de sus componentes de uno u otro sexo, cuya decisión al respecto quedará, en cualquier caso, supeditada al criterio de los clubes afectados.

ORIENTACION SOBRE LAS EDADES DE LOS JUGADORES – TEMPORADA 2006-2007

ALEVINES: Nacidos entre el 01-01-1995 y el 31-12-1996

BENJAMINES: Nacidos entre el 01-01-1997 y el 31-12-1998

Prebenjamines: Nacidos entre el 01-01-1999 y el 31-12-2000 (Se podrán inscribir jugadores nacidos en el año 2.001, pero deberán tener cumplidos los 6 Años en el momento de la inscripción).

ALINEACION DE JUGADORES.

- Tanto en la FASE REGULAR DE LIGA como en la FINAL O TORNEO DE CAMPEONES, en las categorías (ALEVINES Y BENJAMINES), atendiendo a las especiales peculiaridades que en la competición que nos ocupa son coincidentes, sus aspectos puramente formativos, de iniciación deportiva etc., SE TENDRA EN CUENTA LOS SIGUIENTES CRITERIOS DE CARÁCTER REGLAMENTARIOS SOBRE LA ALINEACION DE JUGADORES:

- Cuando en un mismo Club existan más de un equipo conteniendo en la misma categoría, en un mismo o distinto grupo, los jugadores con licencia de uno de ellos **NO PODRAN SER ALINEADOS**, con otro/s equipo/s distinto del que tenga expedida su licencia.
- En el caso de la categoría **ALEVIN**, **NO SE PERMITIRA, BAJO NINGUN PRETEXTO, LA ALINEACION DE JUGADORES CON LICENCIA DE FUTBOL-11, EN EQUIPOS DEL MISMO CLUB PARTICIPANDO EN LA MODALIDAD DE FUTBOL-7.**
- Tratándose de jugadores **ALEVINES** con licencia expedida dentro de la **MODALIDAD DE FUTBOL-7**, estos podrán ser alineados, indistintamente, en equipos de **FUTBOL-7 Y FUTBOL-11, SI SU CLUB PARTICIPA LOGICAMENTE, EN AMBAS COMPETICIONES.**

Tal participación no tendrá otras limitaciones de carácter reglamentario, que aquellas que lo sean con carácter general al resto de las organizadas por esta Federación de Fútbol de Madrid.

Los equipos de categoría alevín podrán alinear hasta **CUATRO** jugadores benjamines, siempre que estos estén en su ultimo año de categoría, igualmente clubes de categoría benjamin, podrán alinear hasta **CUATRO** jugadores de categoría prebenjamin, igualmente siempre que estos estén en su ultimo año de categoría.

NORMAS PARA EL BUEN DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN DE FUTBOL-7

Con el fin de agilizar la competición que nos ocupa, solicitamos la colaboración de todos los participantes para su cumplimiento, pues ello redundara en beneficio de todos. Evitando retrasos en el horario de comienzo y final de los encuentros, y haciendo que la permanencia en las instalaciones que albergan cada Sede de juego, sea lo mas cómoda y confortable posible, tanto para los deportistas participantes como para sus acompañantes.

.- Los delegados de los equipos deberán, entregar al arbitro del encuentro, con al menos 30 minutos de antelación al inicio del partido, las licencias federativas y el documento oficial con la alineación de su equipo, que deberá presentar correctamente relleno, indicando todos los datos que en el documento se precisan, (NOMBRE DEL EQUIPO, CATEGORÍA, GRUPO, EQUIPO CONTRARIO, FECHA DEL ENCUENTRO, FIRMAS DE DELEGADOS, AUXILIARES, ETC., Y LISTADO DE LOS DOCE JUGADORES QUE REGLAMENTARIAMENTE PUEDEN JUGAR EL ENCUENTRO, CON SUS RESPECTIVO DORSALES), se ruega encarecidamente a todos los equipos participantes el estricto cumplimiento de este apartado, a fin de evitar retrasos en el resto de los encuentros que se celebren en la Sede.

.- Cada equipo deberá presentar para la celebración de los encuentros dos balones reglamentarios del numero 4.

.- Se recuerda a los participantes que aquellas personas que se acrediten como delegado de equipo, serán los responsables, de que, nadie no inscrito en el acta del encuentro, pueda estar en el banquillo o zona delimitada para uso exclusivo de técnicos y jugadores suplentes.

.- Cada equipo será responsable durante el tiempo que permanezca en las instalaciones deportivas, de la perfecta utilización y estado en el que dejan las mismas, haciéndose responsables de los posibles desperfectos que se produzcan en ellas, por una mala utilización de las mismas, Igualmente si por parte de alguno de los equipos participantes, observase algún deterioro en las citadas instalaciones, podrán hacérselo saber al delegado de Sede, para que mediante el correspondiente informe lo haga saber a los miembros del Subcomité del Fútbol Formativo de la F.F.M.

.- Se recuerda a todos los participantes que, en caso de coincidencia de colores en el uniforme entre dos equipos, prevalecerá el derecho a utilizar su primera equipación aquel que juegue como local, teniendo por lo

tanto que cambiar de equipación el que lo hace como visitante.

.- En la Sede en la que se desarrolle la competición, se asignará un Delegado que estará acreditado por la Federación de Fútbol de Madrid, ante cualquier tipo de contingencia, será el máximo responsable, pudiendo tomar las decisiones que considere necesarias para el buen funcionamiento de la competición.

.- Les recordamos así mismo, que dentro del terreno de juego, y una vez comenzado un encuentro, prevalecerá el criterio y la autoridad del arbitro del mismo.

NOTA IMPORTANTE:

REQUISITOS NECESARIOS PARA EL APLAZAMIENTO DE UN ENCUENTRO:

1º.- REMITIR ESCRITO DIRIGIDO AL SUBCOMITE DE COMPETICION, SOLICITANDO EL APLAZAMIENTO (mínimo con dos semanas de antelación).

2º.- EL CITADO ESCRITO DEBERA ESTAR FIRMADO POR AMBOS CLUBES, COMUNICANDO NUEVA FECHA DE CELEBRACION, CAMPO DE JUEGO, HORA DE COMIENZO E INDICANDO CUAL DE LOS DOS CLUBES SE HARA CARGO DE ABONAR EL CORRESPONDIENTE RECIBO ARBITRAL.

3º.- UNA VEZ ESTUDIADA LA CITADA SOLICITUD, EL SUBCOMITE DE COMPETICION DECIDIRA SI APLAZA EL ENCUENTRO O MANTIENE LA FECHA DE CELEBRACION.

DATOS ECONOMICOS DE INTERES

FIANZA A DEPOSITAR POR CADA EQUIPO NUEVO :.....	75,00 EUROS.
DERECHOS DE INSCRIPCION A ABONAR POR CADA EQUIPO:	21,95 EUROS.
IMPORTE DE LOS IMPRESOS DE FICHAS DE JUGADOR:.....	0,80 EUROS.
CANON A ABONAR POR CADA EQUIPO, AYUDA FUTBOL FORMATIVO:	30,05 EUROS.
IMPORTE A ABONAR X CADA JUGADOR(SEG. MUTUALIDAD):	11,94 EUROS.
IMPORTE A ABONAR X CADA ENTRENADOR(SEG. MUTUALIDAD):	26,48 EUROS.
IMPORTE A ABONAR X CADA AUX., EM., ATS., DELEG.(SEG. MUTUALIDAD): ...	19,46 EUROS.
IMPORTE A ABONAR X CADA EQUIPO(CUOTA MUTUALIDAD):	36,16 EUROS.

FEDERACION DE FUTBOL DE MADRID
MADRID, 28 NOVIEMBRE DE 2006