



EUSKADIKO FUTBOL FEDERAKUNDEA  
FEDERACION VASCA DE FUTBOL

Temporada 2018/19

## CIRCULAR Nº 12

### COPA REAL FEDERACION ESPAÑOLA DE FUTBOL FASE AUTONOMICA

La Federación Vasca de Fútbol, tiene encomendada la organización de la fase Autonómica de la Copa RFEF, en base a ello se establecen las siguientes normas para la competición de referencia:

#### 1. Clubes participantes

Arenas Club, Portugalete Club, Real Sociedad de Fútbol "C", Real Unión Club y S.D. Zamudio.

#### 2. Sistema de competición

Se desarrollará en dos fases:

##### 1ª Fase

Al haberse inscrito 5 clubes para esta competición, se considera más idóneo la participación de los mismos encuadrados en dos grupos, uno de dos y otro de tres equipos.

Por tanto se desarrollará, por el sistema de Liga a una sola vuelta, el grupo de tres equipos y eliminatoria a doble vuelta el grupo de dos equipos.

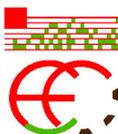
Clasificándose para la segunda fase el campeón de cada grupo.

##### 2ª Fase

##### Final

Participarán los vencedores de cada grupo a doble partido, con el siguiente orden de partidos:

Vencedor Grupo I contra vencedor Grupo II



EUSKADIKO FUTBOL FEDERAKUNDEA  
FEDERACION VASCA DE FUTBOL

- 2 -

### **3. Empates**

Los eventuales empates se resolverán en la forma que determina el Reglamento General de la Real Federación Española de Fútbol.

Al finalizar cada encuentro de la primera fase en el grupo de tres equipos, sea cual fuere el resultado, se procederá al lanzamiento de penaltis, cinco por cada equipo, y si persistiese el empate se seguirá lanzando hasta que se declare un vencedor. Este resultado se tendrá en cuenta como última posibilidad para deshacer el posible empate que se pudiera dar en la clasificación general del grupo.

En el segundo partido de la Segunda Fase (Final), en caso de finalizar con empate la eliminatoria, se celebrara una prórroga de treinta minutos, en dos tiempos de quince, separados por un descanso de cinco, con sorteo para la elección de campo. Si expirada la prórroga no se resolviese la igualdad, se procederá a una serie de lanzamientos desde el punto de penalti.

### **4. Fechas**

19, 26 de septiembre y 3 de octubre (Grupo de 3 equipos).

19 de septiembre y 3 de octubre (Grupo de 2 equipos)

17 y 24 de octubre (2ª Fase)

### **5. Jornadas y horarios de partidos**

Los clubes organizadores fijaran la hora de comienzo en las fechas previstas, debiendo ser la misma comprendida entre las 19 y las 20 horas, si algún club desea modificar la franja horaria deberá contar con el consentimiento del contrario, que manifestará el mismo a través de escrito.

Dicho horario, así como el terreno de juego, debería ser notificado a esta Federación Vasca de Fútbol por escrito, en la página web, correo electrónico o fax 944732221, con una antelación de siete días a la celebración del encuentro, comunicándolo igualmente al equipo contrario.

### **6. Arbitrajes**

Dirigirán los encuentros árbitros de Tercera División.



EUSKADIKO FUTBOL FEDERAKUNDEA  
FEDERACION VASCA DE FUTBOL

- 3 -

## **7. Convocatoria y Alineación**

Los clubes podrán realizar convocatorias de 16 jugadores. Una vez iniciado el encuentro, los equipos deberán estar integrados, durante todo el desarrollo del mismo, por **siete** futbolistas, al menos de los que conforman la plantilla de la categoría del equipo inscrito.

## **8. Reglamentación Disciplinaria**

Esta competición se regirá por el Reglamento de la RFEF y de las incidencias que se produzcan entenderá el Juez Unico del Grupo IV de Tercera División.

Las posibles sanciones correspondientes a dicho campeonato, formarán un compartimiento estanco, no pudiendo cumplir en dicha competición sanciones de otras y viceversa, cumpliéndose todas ellas (excepto la agresión arbitral) en dicha competición.

## **9. Premio**

El Campeón obtendrá la cantidad resultante de restar a los 3.005,06 € de premio que concede la RFEF, todos los gastos de arbitraje de la competición.

Lo que se comunica para general conocimiento y efectos oportunos.

Bilbao, 5 de septiembre de 2018

KEPA ALLICA BILBAO  
Secretario General