

3.- NORMAS

1. NORMAS Y REGLAS PARTICULARES DEL MARATÓN

VI MARATÓN DE FÚTBOL SALA VILLA DE ONTÍGOLA

- **REGLAS**

Las reglas del juego serán las de la L.N.F.S., salvo las propias del Maratón.

- **D.N.I**

El DNI original deberá presentarse obligatoriamente en el primer partido del Maratón por todos los jugadores.

El DNI podrá ser requerido por la Organización en cualquier momento del desarrollo del Maratón.

- **DURACIÓN**

La duración de los partidos será de 40 minutos a reloj corrido, sin descanso y sin tiempos muertos.

- **PRESENTACIÓN**

Al menos 30 minutos antes de cada partido. Si un equipo no se presenta a jugar su correspondiente partido a la hora señalada perderá el encuentro por el resultado de 1-0 y quedará automáticamente eliminado del Maratón. El gol que da el triunfo al equipo que se presenta no se le apuntará a ningún jugador en particular.

Se podrá iniciar el partido con un mínimo de 4 jugadores.

- **EQUIPACIÓN**

Cada equipo presentará una equipación completa que constará de lo siguiente:

- Camiseta con numeración
- Pantalones cortos
- Medias
- Dos balones reglamentarios

Si algún jugador no fuera uniformado como se detalla anteriormente, no podrá participar en el partido.

2. OTRAS NORMAS

Si alguna de las reglas de la L.N.F.S. se contradice con alguna de las normativas específicas del Maratón, prevalecerá la del Maratón.

2.1 SANCIONES

Las distintas sanciones que se puedan dar a lo largo del Maratón son las que se enumeran a continuación:

Sanciones económicas:

- 5 euros → por tarjeta amarilla.
- 20 euros → por tarjeta roja.
- Expulsión del Maratón y pérdida de fianza por causa grave, que será recogida por el árbitro en el Acta del partido correspondiente.

Dos tarjetas amarillas en un mismo encuentro significarán la exclusión del mismo y un partido de suspensión.

Tres tarjetas amarillas alternativas (una en cada encuentro), significarán la exclusión del siguiente partido.

La sanción de tarjeta roja directa dependerá de los casos y juicios del Comité de Competición, pudiendo oscilar entre un partido de sanción hasta la exclusión del Maratón.

En el caso de que un jugador, equipo, delegado o entrenador cometa una acción sancionable grave, la organización se tomará la potestad de sancionarle para este u otros maratones.

2.2. PÉRDIDA DE FIANZA

Se pierde la fianza entregada a la Organización por los siguientes motivos:

- Mal comportamiento del equipo o de uno de sus jugadores con el equipo contrario, con la Organización, o con el colectivo arbitral.
- Conducta antideportiva de uno o varios jugadores, con miras a la clasificación en perjuicio o beneficio de terceros equipos, meter goles en portería propia, dejárselos encajar, etc.
- Abandonar el terreno de juego una vez comenzado el partido supondrá la pérdida de la fianza y la expulsión de la competición.

- El dinero obtenido de las sanciones económicas irá destinada para la asociación A.D.A.C.E-C.L.M.

2.3. SISTEMA DE COMPETICIÓN

1ª FASE

- Se formarán 4 grupos de 4 equipos cada uno, que jugarán entre sí según calendario adjunto.
- Se clasificarán para la siguiente los dos primeros equipos de cada grupo.
- En caso de empate entre los dos equipos se clasificará el ganador del enfrentamiento directo entre los equipos.
- Si persistiera el empate entre los dos equipos se clasificará el que mejor diferencia global de goles tenga.
- En el caso de que aún así se mantuviera el empate, se clasificará el que mejor coeficiente tenga. (El coeficiente es el resultado de dividir los goles a favor entre los goles en contra).

Si existiera triple empate se procederá por el siguiente orden:

1º Únicamente se cogerán los resultados obtenidos entre los tres equipos involucrados en el triple empate y se clasificará el que mayor puntuación tenga.

2º Si persistiera el empate, igualmente se cogerán los goles obtenidos entre los tres primeros involucrados y se clasificará el que mayor puntuación tenga.

3º Si se mantuviera el empate, se procederá de la misma forma que en los puntos 1º y 2º y se clasificará el que mejor coeficiente de goles tenga.

4º Si aún así se mantuviera el empate, se recurrirá al azar por medio de una moneda al aire, en presencia de los delegados de cada equipo y representación de la Organización.

5º Si existiera empate entre los cuatro equipos del grupo, en todos los conceptos, la Organización efectuará un sorteo para determinar los equipos que pasarán a la siguiente fase.

2ª FASE - CUARTOS DE FINAL

- Esta fase se realizará por el método de eliminatoria pura. En caso de empate se tirarán tres penaltis por equipo debiéndolos realizar aquellos jugadores que terminaron el encuentro.
- Si persistiera dicho empate, se tirarán penaltis de uno hasta que falle alguno de los equipos. Los jugadores que lanzarán serán los dos que no tiraron ninguno de los tres penaltis anteriores.
- Si persistiera el empate lo realizarán los jugadores reservas.

3ª FASE – SEMIFINAL

Igual que la segunda fase.

4ª FASE – FINAL

- La duración del encuentro será de 25 minutos cada tiempo.
- Cada equipo podrá pedir un tiempo muerto de un minuto de duración.
- Habrá un descanso de 10 minutos a la finalización del primer tiempo.
- En caso de empate se disputará una prórroga de 10 minutos de duración divididos en dos tiempos.
- Si al final de la prórroga el resultado fuera de empate, se hará la tanda de penaltis de la misma forma que se explica en la 2ª fase.

ANEXO A NORMAS DEL V MARATÓN DE FÚTBOL SALA VILLA DE ONTÍGOLA

Para cualquier reclamación ante las posibles sanciones, bien sean individuales o por equipos, referidos a las fianzas, tarjetas, sanciones de partidos o cualesquiera que se puedan producir en el transcurso del evento, el Comité Organizador da un plazo de quince días para que dicha reclamación pueda surtir efecto. Pasado ese plazo, no tendrá validez alguna.

Asimismo, os recordamos que participar en el Maratón significa aceptar las Normas Internas y las de la Liga Nacional de Fútbol Sala. Si hubiera alguna contradicción entre ellas siempre prevalecería las de la propia Organización.