



II MARATÓN DE FÚTBOL-SALA "EL VAQUERITO"

REGLAMENTO

1. FECHA Y LUGAR

El II MARATÓN DE FÚTBOL-SALA "EL VAQUERITO" tendrá lugar el día **6-7-8** de JULIO de 2012 en el PABELLON POLIDEPORTIVO MUNICIPAL.

El maratón estará organizado por el C.D.E. LA CELESTINA en colaboración con el Ilmo. Ayuntamiento de La Puebla de Montalbán y demás casas colaboradoras.

2. INSCRIPCIÓN

La inscripción se llevara en dos partes:

1- Rellenando la hoja de inscripción de equipo acompañada por la fotocopia del D.N.I. de cada jugador/a y delegado/a (*no es necesario si participo el año anterior*). Si es menor de edad también irá acompañado por fotocopia del D.N.I. del padre/madre o tutor.

2- Realizando el pago de **120 euros** (100 euros de inscripción y 20 euros de fianza) en el siguiente nº de cuenta: **2105 0026 29 1290025546** o a la organización el día del sorteo (*previo acuerdo con esta*).

Ambos documentos deben estar en posesión de algún miembro de la organización o mandarlo al correo electrónico cdelacelestina@gmail.com antes del día 4 (miércoles antes de jugar).

También puede informarse llamando al Nº teléfono 645956439-FERNANDO.

Tendrán preferencia los equipos que jugaron la I edición, siempre y cuando confirmen su asistencia y paguen la cuota antes del 15 Junio.

3. NORMAS Y REGLAS PARTICULARES DEL MARATÓN

3.1.- NORMAS

- La edad mínima para participar en la maratón es de 16 años.
- Podrán participar equipos con máximo 12 jugadores completamente masculinos, femeninos o mixtos.
- Habrá un máximo de 16 equipos y un mínimo de 12.
- La organización no se hace responsable de cualquier lesión del jugador.
- La organización dispondrá de un botiquín básico de primeros auxilios.
- La organización promoverá la práctica del JUEGO LIMPIO.
- Las reglas del juego serán las de la L.N.F.S., salvo las propias del Maratón.
- El DNI podrá ser requerido por la Organización en cualquier momento del desarrollo del Maratón.
- No se podrán hacer cambios de jugadores una vez comenzado el primer partido, salvo lesión y previo acuerdo con la organización.
- La puntuación será de 3, 1 y 0 puntos por partido ganado, empatado o perdido respectivamente.
- Los equipos y jugadores ceden su imagen en fotos y videos para su publicación en internet o TV.



II MARATÓN DE FÚTBOL-SALA "EL VAQUERITO"

3.2.- PRESENTACIÓN

Al menos 15 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 5-0 y quedará automáticamente eliminado del maratón.

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

3.3.- EQUIPACIÓN

Cada equipo intentará presentar una equipación básica que constará de lo siguiente:

- Camiseta con numeración
- Pantalones cortos
- Medias
- Espinilleras

4. COMPETICIÓN

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.

4.1 SANCIONES

Las sanciones que se puedan dar a lo largo del Maratón son las que se enumeran a continuación y el organismo único que dicta que tipo de sanción corresponde a cada caso es LA ORGANIZACIÓN junto a los árbitros:

MUY GRAVE. *Acarrea la expulsión del MARATÓN y pérdida de fianza.*

- Suspender el encuentro por peleas entre equipos.
- Intentar o golpear al árbitro.
- Agredir a un jugador contrario o compañero.
- Romper material de instalación o de juego.
- Cualquier otra circunstancia que la organización crea oportuna.

LEVE. *Acarrea la expulsión del ENCUENTRO u otros.*

- Respecto a las Reglas del juego. Corresponde, principalmente, al árbitro sancionarlo.

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 muy grave, la organización se tomará la potestad de sancionarle para este u otros maratones.

4.2. 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.
- Retrasar el encuentro.



II MARATÓN DE FÚTBOL-SALA "EL VAQUERITO"

SISTEMA DE COMPETICIÓN

1ª FASE

Se formarán 4 grupos de 4 equipos cada uno, que jugarán entre sí.

La duración de los partidos será de 2 tiempos de 20' a reloj corrido, con descanso de 5'. Lo arbitrarán 2 árbitros (1 en pista y otro en mesa).

Se clasificarán para la siguiente **los dos primeros equipos de cada grupo**. En caso de empate entre los dos equipos, se clasificará primero el ganador del enfrentamiento directo entre los equipos.

Si el resultado fuese de 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, el equipo más goleador.

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 mejor diferencia global de goles tenga.

3º Si se mantuviera el empate, se procederá de la misma forma que en los puntos 1º y 2º y se clasificará el equipo más goleador.

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.

2ª FASE - CUARTOS DE FINAL

Esta fase se realizará por el método de eliminatoria. La duración del encuentro será de 2 tiempos de 20' a reloj corrido con la salvedad de que el último minuto de la 2ª parte será a reloj parado, con descanso de 5' entre cada parte, y con presencia de 3 árbitros (2 en pista y 1 en mesa). 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, con la salvedad que los 2' últimos 2ª parte será a reloj parado.

4ª FASE – FINAL

La duración del encuentro será de 2 tiempos de 20'. Los 2' últimos minutos de la 1ª y 2ª parte será a reloj parado.

En caso de empate se disputará una prórroga de 5' de duración. El último minuto se jugara a reloj parado.

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.

5. PREMIOS

Se establecen los siguientes premios en metálico (*siempre para 16 equipos*):

1º Trofeo y 500 euros 2º Trofeo y 200 euros 3º/4º Trofeo_ 50% Inscripción Maratón 2013

Juego limpio

Mejor jugador

