



## MINI MARATÓN DE FUTBOL SALA SOTILLO 2022

### **NORMAS DE RÉGIMEN INTERNO**

- 1.- El desarrollo del torneo se regirá por el Reglamento de la Real Federación Española de fútbol sala, con aquellas excepciones o variaciones que pudiera determinar el Comité de Organización a propuesta de los árbitros y que sería comunicada con antelación a los equipos participantes.
- 2.- La organización no se hace responsable de ninguna lesión que pueda ocurrir durante el transcurso del maratón y tampoco de la pérdida de ningún objeto.
- 3.- Todo el Torneo se disputará en el complejo deportivo "EL TESO", tanto en la pista exterior como interior, su asignación se realizara de forma aleatoria en función del número designado en el sorteo. La entrada y salida de jugadores a la pista interior se realizara por la puerta de emergencia situada en la zona de abajo
- 4.- Cada equipo puede inscribir 12 jugadores como máximo, un delegado y un entrenador. La inscripción de jugadores se puede realizar hasta el último partido de la fase de grupos (según el número de equipos que haya en cada grupo) o hasta el final de la fase de fase liguilla (en caso de un solo grupo), siempre dependiendo de cómo se realice la composición del maratón. **LOS JUGADORES INSCRITOS DEBERÁN PARTICIPAR AL MENOS EN UNO DE LOS PARTIDOS DE GRUPO O LIGUILLA, DE LO CONTRARIO NO PODRÁN PARTICIPAR EN EL MARATÓN.**
- 5.- Cada equipo deberá entregar la documentación del 80% de sus integrantes, antes del 1 de Julio mediante vía e-mail ([futbolveranosotillo@gmail.com](mailto:futbolveranosotillo@gmail.com)) y en forma de foto por las dos caras o de escáner de los documentos que acrediten su identidad, tales como D.N.I, pasaporte o Carnet de Conducir, en caso de no tener ese tipo de documentos será el Libro de Familia. El 20% restante podrá presentarse en la mesa de organización, de la misma forma que se ha designado en la inscripción y siempre 30 minutos antes del partido que vayan a disputar (no obstante serán avisados por megafonía).
- 6.- Todos los jugadores de cada equipo deberán estar inscritos antes del comienzo de cada partido, (exceptuando aquellos jugadores que lleguen con el partido empezado y antes de que comience la segunda parte, podrán presentar el documento original en la mesa de control y ser inscritos para poder participar de ese partido).
- 7.- En el acta de cada partido **SOLO** podrán ser incluidos aquellos jugadores identificados en ese momento.
- 8.- No se permitirá la sustitución de ningún jugador que haya disputado algún partido y tampoco por lesión o cualquier otra circunstancia. Podrán inscribirse jugadores en una categoría inmediatamente superior a la suya (ejemplo un alevín en infantil), **pudiendo jugar como máximo en dos categorías** y con autorización paterna (pedir el día del comienzo del Maratón a la organización).
- 9.- Los equipos irán provistos de equipacion y si en su defecto no fuera así se utilizarán los petos de la organización.
- 10.- Por coincidencia de colores en la vestimenta se sorteará la utilización de los ya mencionados petos.
- 11.- No está permitido el uso de botas con tacos, botas de fútbol o calzado peligroso.

12.- **No se cambiarán horarios de ningún partido, ni siquiera por acuerdo de los equipos, respetando así en su totalidad los horarios fijados por la organización.**

13.- Cada equipo dispondrá de 5 minutos de cortesía a partir de la hora del inicio de partido, si en este plazo de tiempo no se presenta se le dará el partido por perdido 6-0 y tres puntos menos en la clasificación, en caso de repetirse una segunda vez la incomparecencia serán descalificados del torneo.

14.- Los equipos deben tener mínimo 4 jugadores a la hora del inicio del partido. Si no cuenta con el mínimo de jugadores se dará el partido por perdido 6-0 y se aplicará la norma 13, si en el transcurso de un partido un equipo se quedará con menos de 4 jugadores por expulsión o lesiones se dará el partido por terminado con el resultado existente o 6-0 si fuese inferior para el equipo contrario.

15.- Si un jugador recibe durante el partido dos tarjetas amarillas o una roja directa, no se aplicarán los dos minutos de sanción, podrá entrar otro jugador para sustituirlo.

16.- Los partidos serán 2 tiempos de 20 minutos a reloj corrido, con 5 minutos de descanso, los equipos tienen derecho a un tiempo muerto por cada parte y será a reloj parado. Durante todos los partidos del maratón existirán dos árbitros (mesa y campo).

17.- Todos los partidos de la fase final y de consolación se jugarán según el sistema de copa (eliminación directa) y se decidirá sin prórroga, por penaltis **(se tirarán 3 en primera tanda).**

#### 18.- **SANCIONES:**

- Tarjeta roja directa, 1 partido o más de sanción, según gravedad de la acción, con la posibilidad de exclusión del torneo y siendo extensible a otros torneos o maratones que se organicen a través de este Ayuntamiento.

- 2 Tarjetas amarillas en un mismo partido, no conllevará sanción para los siguientes partidos siempre y cuando los hechos acontecidos no sean considerados de graves por la organización del torneo y el estamento arbitral.

- Las tarjetas amarillas no serán acumulativas.

- Cuando un jugador, entrenador o delegado de un equipo fueran expulsados, no podrán permanecer en el banquillo ni dentro del terreno de juego después de la expulsión, ni en sus partidos de sanción, cualquier incumplimiento de esta norma hará que la organización no dé comienzo al encuentro o paralice el mismo, incluso se podría dar la suspensión del mismo.

- **La organización se reserva el derecho de participación de jugadores, entrenadores o equipos que su comportamiento sea o haya sido ANTIDEPORTIVO (entre ellas podemos considerar dejarse ganar intencionadamente un partido, mostrando indolencia y falta de competitividad), pudiendo conllevar la expulsión de dicho jugador, entrenador o todo el equipo, y la denuncia correspondiente ante la autoridad en caso de producirse cualquier agresión a los árbitros o componentes de la organización.**

19.- Criterios de clasificación:

1º Por puntos (victoria=3 puntos; empate=1 punto; derrota=0 puntos).

2º En caso de empate a puntos, si es entre:

DOS EQUIPOS:

1º Resultado entre ellos.

2º Gol-average general (goles a favor- goles en contra).

3º Mayor número de goles a favor obtenidos en el torneo.

4º Menor número de goles en contra recibidos en el torneo.

5º Si persiste el empate, por sorteo.

MAS DE DOS EQUIPOS:

1º Gol-average general (goles a favor- goles en contra).

2º Mayor número de goles a favor obtenidos en el torneo.

3º Menor número de goles en contra recibidos en el torneo.

4º Si persiste el empate, por sorteo.

20.- Existirá un Comité de Competición, integrado por miembros de la Organización y del colectivo arbitral, que tomará las decisiones disciplinarias que procedan, bajo la presidencia del concejal de deportes.

21.- La organización atenderá alegaciones que pudieran surgir en el transcurso del maratón, desde la finalización del partido del equipo correspondiente hasta la hora de comienzo del siguiente partido de ese equipo.

22.- La participación de este maratón supone aceptar todas las normas del mismo y autoriza a la organización a hacer fotos o videos y difundirlos a través de los medios autorizados de este ayuntamiento.

**23.- LA ORGANIZACIÓN SE RESERVA EL DERECHO A PODER CAMBIAR O MODIFICAR ALGUNA NORMA DEL REGLAMENTO POR CAUSAS JUSTIFICADAS.**