



## VI MARATÓN FUTBOL-7 SOTILLO 2019

### **NORMAS DE RÉGIMEN INTERNO**

1.- El desarrollo del maratón se regirá por el Reglamento de la Real Federación Española de Fútbol, 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.- Cada equipo puede inscribir 14 jugadores como máximo, un delegado y un entrenador. La inscripción de jugadores se puede realizar hasta el segundo partido de la fase de grupos (siempre dependiendo del número de equipos que compongan cada grupo, si fueran cuatro sería hasta el tercero y así para mayor número), sin la presentación original de cualquiera de los documentos no se dará validez a ningún jugador como inscrito, la entrega de documentos originales solo será obligatoria en el primer partido que el jugador dispute, una vez debidamente identificado no será obligatorio presentarlo salvo que la organización determine pedir el documento por algún problema con la identificación.

4.- Los delegados de los equipos deberán presentar la documentación de los jugadores 30 minutos antes del primer partido que vayan a disputar (no obstante, serán avisados por megafonía), para poder conformar el acta de cada partido:

- 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).

- En el acta de cada partido **SOLO** podrán ser incluidos aquellos jugadores identificados en ese momento.

- El delegado de cada equipo acudirá a la mesa de control de actas y presentará su **D.N.I, Pasaporte o Carnet de Conducir (solo originales y con foto)**, como el de los jugadores y el entrenador, que participen en ese partido. Queda totalmente prohibido jugar con fotocopias de dicha documentación o cualquier otra forma de verificar el documento que no sea la original (por ejemplo, foto del documento en el móvil).

- Durante el partido, los D.N.I, Pasaportes o Carnet de Conducir presentados, quedarán depositados en la mesa de control de Actas, para cualquier comprobación de jugadores.

5.- No se permitirá la sustitución de ningún jugador que haya disputado algún partido y tampoco por lesión o cualquier otra circunstancia. Los jugadores cadetes podrán jugar la categoría sénior,  **pudiendo jugar en la dos categorías (cadete y sénior)**. Se permitirá la inscripción de jugadores infantiles en la categoría de cadetes, además en los dos casos tendrán que tener una autorización paterna (pedir el día del Torneo a la organización).

6.- En el campo de juego y banquillo de cada equipo **SOLO** podrán permanecer los jugadores incluidos en el Acta del partido, el delegado y el Entrenador acreditados.

7.- El jugador debidamente inscrito en el acta deberá llegar antes del comienzo de la segunda parte del partido, sino llega antes no podrá participar en dicho partido.

8.- Los equipos irán provistos de equipacion y si en su defecto no fuera así se utilizarán los petos de la organización.

9.- Por coincidencia de colores en la vestimenta se sorteará la utilización de los ya mencionados petos.

10.- No está permitido el uso de botas con tacos de aluminio, ni cualquier objeto que pueda ser un riesgo para los jugadores.

11.- 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 3-0 y tres puntos menos en la clasificación, en caso de repetirse una segunda vez la incomparecencia será descalificados del maratón.

12.- Los equipos deben tener mínimo 5 jugadores a la hora del inicio del partido. Si no cuenta con el mínimo de jugadores se dará el partido por perdido 3-0 y se aplicará la norma 11, si en el transcurso de un partido un equipo se quedará con menos de 5 jugadores por expulsión o lesiones se dará el partido por terminado con el resultado existente o 3-0 si fueses inferior para el equipo contrario.

13.- Balón de juego

**Esta norma es de obligado cumplimiento puesto que sólo se puede seguir jugando con el balón que la organización ha dispuesto para el maratón, de no ser así se parara el juego hasta que esta norma se cumpla.**

**MARCA: JOMA**

**REFERENCIA: INTER3**

**TALLA: NUMERO 4**

- Antes del comienzo de cada partido, en cada campo tendrá que haber dos balones uno por equipo.

Hay dos opciones:

- El equipo puede traer este balón de forma particular para disputar sus partidos (tiene que ser obligatoriamente el mismo que ha dispuesto la organización).
- La organización bajo petición de un equipo, prestara 1 balón, siempre previo pago de una fianza de 20 euros que será devuelta al finalizar el total de sus partidos en el maratón (**no en cada partido**), siempre y cuando el balón sea devuelto correctamente a la organización (los equipos deben realizar la petición del balón en la mesa de control).
- Todos los equipos participantes serán responsables de su balón durante el partido y deberán ir a por el balón si este sale del recinto de juego o fuera de las vallas.

14.- **SE JUEGA SIN LA NORMA DEL FUERA DE JUEGO**

15.- Si un jugador recibe durante el partido dos tarjetas amarillas o una roja directa, no podrá entrar otro jugador por el expulsado.

16.- Para realizar una sustitución se advertirá primero al árbitro, teniendo que estar obligatoriamente el juego parado.

17.- Los partidos serán 2 tiempos de 20 minutos, con 5 minutos de descanso, durante todo el maratón (fase de grupos y fase final), esta norma podría variar según el número de equipos apuntados.

18.- 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 5 en primera tanda)**.

19.- **SANCIONES:**

- Tarjeta roja directa, 1 partido o más de sanción, según gravedad de la acción, con la posibilidad de exclusión del maratón 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 maratón 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.**

20.- Criterios de clasificación para los **PRIMEROS DE GRUPO:**

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 maratón.

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

5º Si persiste el empate, se realizaría una tanda de penaltis entre los equipos implicados para conseguir un equipo clasificado **(se tirarán 5 penaltis)**.

MAS DE DOS EQUIPOS:

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

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

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

4º Si persiste el empate, por sorteo.

21.- Criterios de clasificación para los **MEJORES SEGUNDOS del resto de los grupos:**

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

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

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

4º Si persiste el empate, se realizaría una tanda de penaltis entre los equipos implicados para conseguir un equipo clasificado (**se tirarán 5 penaltis**).

MAS DE DOS EQUIPOS:

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

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

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

4º Si persiste el empate, por sorteo.

\*En caso de que el cruce de uno de los mejores segundos fuese contra el campeón de su grupo en la fase previa, dicho segundo pasaría al siguiente lugar como mejor segundo realizándose una rueda (ejemplo el 1 pasa a ser el 2, el 2 pasa a ser el 3 así con todos).

22.- Criterios de clasificación para los equipos a disputar la **FINAL COMARCAL:**

**- SERÁ CONSIDERADO EQUIPO COMARCAL CUALQUIERA QUE CUMPLA DOS DE LOS TRES REQUISITOS SIGUIENTES:**

\* Poner el patrocinador como nombre del equipo para la disputa del maratón (ejemplo: patrocinador bar melaneo; nombre del equipo Bar Melaneo) y que como máximo ese patrocinador esté a 55 km de distancia de Sotillo de la Adrada, esta circunstancia será revisada por la organización a través de los medios destinados para su localización, durante el transcurso del Maratón.

\* Tener equipación para jugar dicho Maratón del patrocinador al que representa.

\* Ficha de patrocinio sellada y firmada por el propio patrocinador (esta ficha estará disponible en los puntos de inscripción o a través de los medios informáticos dispuestos por la organización).

**- ADEMÁS TENDRÁN LOS SIGUIENTES CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN:**

1º Saldrán de los equipos considerados como comarcales que hayan sido eliminados antes de las semifinales (los semifinalistas nunca podrán jugar final comarcal).

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

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

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

5º En caso de persistir ese empate, el equipo que tenga el patrocinador a menos kilómetros de Sotillo la Adrada.

23.- 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.

24.- 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.

25.- 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.

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