



MARATÓN DE FÚTBOL SALA

29, 30 Y 31 DE JULIO DE 2.011

BASES DE LA COMPETICIÓN

1. El ayuntamiento de Yepes no se responsabiliza de los posibles accidentes que puedan ocurrir durante la competición, los equipos al participar en esta, declinan toda responsabilidad de la organización por daños, perjuicios o lesiones que puedan producirse.
2. Para la disputa del maratón deberá haber un mínimo de 16 equipos.
3. En caso de que el maratón se dispute con menos de 18 equipos, la cuantía de los premios será reducida un 20%. El número máximo de equipos inscritos podrá variar si la organización lo estimase oportuno.
4. Los participantes de 16 a 18 años acompañar autorización paterna.
5. Es obligatorio de que cada equipo se encuentre preparado para jugar 10 minutos antes de la hora de comienzo de sus encuentros. Los encuentros comenzarán a la hora señalada por la Organización. Como norma general, se concederán 5 minutos de cortesía, por si algún equipo se retrasase. Una vez transcurrido ese tiempo, los equipos que no se hayan presentado, perderán el partido y en su caso, la eliminatoria, siendo descalificados de la competición.
6. Existirá un Comité de Competición. Este descalificará a aquellos equipos que manifiesten una conducta antideportiva.
7. Es obligatorio llevar la equipación uniformada y numerada.
8. La Organización se reserva el derecho de efectuar los cambios que considere oportunos. Los equipos participantes acatarán las determinaciones del Comité de Competición.
9. No estará permitida la estancia en el banquillo de ninguna persona ajena al equipo, así mismo, tampoco se permitirá la permanencia en dicho banquillo, a ningún jugador, entrenador o delegado, que hayan sido sancionados con tarjeta roja. En este supuesto, se detendrá el cronómetro por un intervalo de 1 minuto, si transcurrido este tiempo, la persona expulsada siguiera permaneciendo en el banquillo, se dará por finalizado el encuentro dando por perdido el partido, al equipo al que pertenezca el infractor.
10. En los partidos de la primera fase que queden en empate se lanzarán penaltis.
11. En caso de empate a puntos en la primera fase se atenderá al reglamento de competición de la LNFS. En caso de que en un partido de cuartos de final o



semifinales se produzca un empate a goles, el vencedor de la eliminatoria se resolverá mediante lanzamientos de penalti. En caso de que en la final se produzca un empate a goles, el vencedor de la eliminatoria se resolverá mediante prórroga de 5 min. con el sistema de gol de oro y en lanzamientos de penalti si persistiese el empate.

12. En caso de incomparecencia de un equipo en un partido será descalificado, perderá la fianza y el resultado será de 5 a 0 a favor del equipo contrario.

SANCIONES:

13. Durante el torneo si algún jugador es expulsado con tarjeta roja directa, por motivos de conducta violenta, agresión, desprecio a cualquier rival, arbitro, o componente de la organización, NO podrá participar en lo restante del torneo.
14. Si un jugador es expulsado con roja directa, NO PODRÁ participar en el siguiente partido, a expensas de las decisiones que pueda tomar el comité de maratón.
15. Si un jugador es expulsado con doble amonestación, Si podrá participar en el siguiente partido.
16. Las tarjetas amarillas no se acumulan.

REGLAMENTO ESPECÍFICO

- LA DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS DE LA 1ª FASE ES DE 2 TIEMPOS DE 20 MIN CADA UNO A RELOJ CORRIDO, EXCEPTO EL ÚLTIMO MINUTO DE AMBOS TIEMPOS, QUE SE DISPUNTARAN A RELOJ PARADO. CADA EQUIPO DISPONDRA DE UN TIEMPO MUERTO POR PARTIDO A UTILIZAR EN CUALQUIERA DE LAS DOS MITADES.
- LA DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS DE LA 2ª FASE ES DE 2 TIEMPOS DE 20 MIN CADA UNO A RELOJ CORRIDO, EXCEPTO LOS DOS ÚLTIMOS MINUTOS DE LA PRIMERA PARTE, Y LOS CUATRO ÚLTIMOS DE LA SEGUNDA PARTE QUE SE DISPUNTARAN A RELOJ PARADO. CADA EQUIPO DISPONDRA DE UN TIEMPO MUERTO POR PERIODO.
- LA CLASIFICACIÓN DE LOS GRUPOS SE REALIZARA SEGÚN EL REGLAMENTO DE LA LIGAL LOCAL SEGÚN SU NORMA DECIMO CUARTA.
 - ES OBLIGATORIO PRESENTAR EL D.N.I. ORIGINAL O LA FICHA DE LA LIGA LOCAL DE FÚTBOL SALA DE TODOS LOS JUGADORES EN TODOS LOS PARTIDOS DEL MARATÓN.
 - SE DEBERA PRESENTAR LA FICHA DE INSCRIPCIÓN CON LOS JUGADORES DE CADA EQUIPO QUE VAN A DISPUTAR EL MARATÓN ANTES DEL COMIENZO DEL PRIMER PARTIDO DE CADA EQUIPO. DICHOS JUGADORES INSCRITOS EN DICHA HOJA SERÁN LOS UNICOS QUE PODRAN PARTICIPAR EN LOS PARTIDOS DEL MARATÓN.



CAUSAS PARA LA PERDIDA DE LA FIANZA

LA ORGANIZACIÓN DECRETARÁ LA PÉRDIDA DE LA FIANZA DE ALGUNO DE LOS EQUIPOS CUANDO SE CUMPLA ALGUNO DE LOS SIGUIENTES SUPUESTOS:

- LA NO PRESENTACIÓN A ALGUNO DE LOS PARTIDOS QUE TENGA QUE DISPUTAR EL EQUIPO.
- EL TENER ALGÚN JUGADOR QUE HAYA SIDO EXPULSADO O SANCIONADO POR AGRESIÓN A OTRO JUGADOR, ARBITRO, O MIEMBRO DE LA ORGANIZACIÓN, O SER CULPABLE DE DETERIORO DE LAS INSTALACIONES DE JUEGO.
- EL TENER ALGÚN JUGADOR QUE HAYA COMETIDO ALGUNA FALTA CALIFICADA COMO GRAVE O MUY GRAVE EN EL REGLAMENTO DE LA LIGA LOCAL.
- AQUEL EQUIPO QUE SEA CONSIDERADO CULPABLE POR LOS INCIDENTES DEL PÚBLICO OCASIONADOS EN SU PARTIDO.

LA ORGANIZACIÓN

C.D.E. YEPES C.F.

