

## **BASES Y NORMATIVA DEL MARATON.**

### • **DESARROLLO DEL MARATON.**

Los equipos participantes en este Maratón compondrán grupos de 3 y/o 4 equipos para jugar una primera fase de liguilla, de la que se clasificarán los dos primeros de cada grupo y en caso necesario terceros repescados, según el cuadrante para conformar las eliminatorias de dieciseisavos de final.

En esta fase, a cada equipo que gane un partido se le darán tres puntos, y a cada equipo que empate un partido se le dará un punto.

Para la **clasificación** de los equipos se seguirá el siguiente **criterio**:

- Puntos conseguidos en la liguilla del grupo.
- En caso de empate a puntos entre dos equipos:
  - 1º. Resultado del partido que enfrento a ambos.
  - 2º. Mejor diferencia de goles generales de cada uno de los equipos (todos los goles a favor menos los goles en contra).
  - 3º. Mayor número de goles a favor.
  - 4º. Equipo más deportivo, con menos faltas realizadas, se consideraran para este efecto una tarjeta amarilla como 2 faltas y una tarjeta roja como 3 faltas.
  - 5º. Sorteo entre los equipos implicados en caso de fuerza mayor.
- En caso de triple empate el criterio será el mismo que en el empate de dos equipos salvo el primero, solamente contando los resultados de los partidos entre ellos.

A partir de la primera fase, la clasificación se decide por **eliminatoria a partido único**, siguiendo siempre el cuadrante que después se indica, y además a partir de cuartos de final los **dos últimos minutos del partido serán a tiempo parado**. En caso de empate, habrá que lanzar tandas de penaltis (\*).

En la **final**, en caso de empate, se jugará una **prorroga** de un tiempo de cinco minutos. De persistir el empate se procederá al lanzamiento de penaltis según se indica a continuación.

\* Penaltis: se lanzarán tandas de tres penaltis alternativos por cada equipo. Si persistiera el empate se lanzaría un penalti por cada equipo alternativamente hasta deshacer el empate.

Podrán lanzar los penaltis cualquiera de los jugadores de cada equipo, solo teniendo en cuenta que debe haber el mismo número de lanzadores en ambos equipos.

El portero podrá ser cambiado en el lanzamiento de penaltis.

- **EXCLUSION AUTOMATICA DE LOS EQUIPOS.**

La Organización podrá decidir la exclusión automática de un equipo por cualquiera de los siguientes motivos:

- Por no presentarse a jugar a la hora de comenzar un partido o no reunir el mínimo de jugadores exigidos. Se otorgaran 5 minutos a partir de la hora de comienzo del partido
- Alineación indebida: que no concordara la hoja de inscripción con la identidad del jugador que participa en el encuentro.
- Si durante el desarrollo de un encuentro, un equipo mostrará intencionadamente su deseo de perder para favorecerse a sí mismo o a otro equipo.
- Si durante el desarrollo de un encuentro, los dos equipos mostraran intencionadamente su deseo de perder, ambos serían eliminados del Maratón.

Si uno o dos equipos fueran excluidos de la competición, la clasificación de los equipos que queden en el grupo se decide entonces por:

- 1º. Se dará al resto de los equipos del grupo el resultado de 3 – 0 a favor en el partido con el equipo descalificado, independientemente de si ya se hubiera ya jugado, como si no se hubiera jugado todavía.
- 2º. En caso de la eliminación de uno o dos equipos, la clasificación se decidirá por los criterios anteriormente expuestos.

- **JUGADORES.**

Cada equipo está formado por un número máximo de 15 jugadores más un delegado. Los delegados que no hubieran sido inscritos como jugadores no podrán participar en los partidos.

Para jugar el encuentro, los equipos formarán con cinco jugadores siendo uno de ellos el portero. El mínimo de jugadores para comenzar un encuentro será de cuatro jugadores de campo y el portero. Si durante el transcurso del partido, uno de los equipos se queda con dos jugadores o menos, se suspenderá el partido, dando por ganador al equipo contrario por el resultado que en ese momento registrara el marcador, o adjudicándole tres goles mas de los que llevase el equipo eliminado.

**Todos los jugadores estarán perfectamente identificados con el original o fotocopia del D.N.I., que se presentará en la mesa de la organización por lo menos cinco minutos antes del comienzo del partido. No podrá jugar ningún jugador que no haya sido identificado previamente con alguno de los documentos necesarios.**

La Organización podrá además solicitar la identificación de cualquier jugador durante el transcurso del partido.

Cuando dos equipos jueguen con indumentaria de igual o similar color, pudiendo dificultar el desarrollo del partido, se hará colocar, por sorteo, a uno de ellos petos de otro color.

- **OTRAS CUESTIONES DEL MARATON.**

Todos los partidos deben comenzar a la hora indicada. No se permitirá a ningún equipo, ningún tipo de demora.

Habrà a disposición de los equipos un reglamento de la LNFS en la mesa de la organización para poder consultar cualquier tipo de duda en todo momento.

Habrà **árbitros y cronometradores** durante todo el campeonato, siendo estos junto con la organización la autoridad en los partidos, teniendo que acatar en todo momento sus decisiones con deportividad.

Todos los jugadores, delegados inscritos en el campeonato y los acompañantes tendrán **acceso gratuito al merendero** (en la misma zona deportiva) durante todas las horas del Maratón los tres días, con todo lo necesario para poder realizar comidas, si mas que solicitarlo a la Organización.

**No existe ningún tipo de póliza de seguros en este torneo, y la Organización no se hace responsable de los accidentes o lesiones de los participantes en el Maratón.**

Si ocurriera alguna circunstancia extraordinaria o no descrita en este cuadernillo que afectara al desarrollo del campeonato, su resolución quedará a criterio de la Organización. Siendo cualquier decisión de la Organización de este Maratón inapelable, y la cual debe ser siempre aceptada por todos los jugadores y equipos.

Por tanto todos los equipos inscritos aceptan las bases y normas de este Maratón 48 horas de fútbol-sala "Arnedo, ciudad del calzado".

- **PREMIOS.**

- Premios por equipos:

- **Campeón: Trofeo "Arnedo, ciudad del calzado" + 2.400 €**
- **Subcampeón: Trofeo + 1.200 €**
- **Semifinalistas: Trofeo + 600 €**
- **Cuartofinalistas: Trofeo + 200 €**
- **Mejor equipo de Arnedo: trofeo + premio**
- **Mejor equipo de la "comarca": trofeo + premio**
- **Lunch en Victoria Restauración para los dos equipos finalistas del Maratón.**

- Premios individuales:

Se otorgarán trofeos a los jugadores que a juicio de la Organización acaben el Torneo como: **mejor jugador y mejor portero del torneo.**