

REGLAMENTO DE JUEGO.

El **Maratón 48h de fútbol-sala “Arnedo, ciudad del calzado”**, se regirá por el reglamento de la Liga Nacional de Fútbol-Sala vigente, salvo en los siguientes aspectos:

- La duración de los partidos será de 50 minutos a tiempo corrido (salvo los dos últimos minutos del partido a partir de los partidos de cuartos) divididos en dos partes de 25 minutos cada una, separadas por un descanso de 5 minutos; **sin tiempos muertos** (salvo en la final), y sin parar el reloj salvo por indicación arbitral. Una vez finalizado el tiempo del partido, este solo se prorrogará para el lanzamiento de cualquier falta directa señalada con anterioridad, no produciéndose jugadas posteriores en el caso de que el balón fuera rechazado por los postes o el portero. **No hay tiempo de calentamiento**, salvo que no fuera todavía la hora de inicio del partido.

La Organización podrá alterar la duración de los partidos y del descanso.

- Equipamiento básico de los jugadores.
- Solo se jugará con dos árbitros a partir de las eliminatorias de dieciseisavos de final.
- El reglamento de sanciones:

- **Tarjetas amarillas:** tiene la función de advertencia.

La acumulación de dos tarjetas amarillas en un mismo partido supone la expulsión del jugador infractor del terreno de juego, no pudiendo ser sustituido por otro durante 2 minutos o gol en contra. Acumulándose las dos tarjetas para posteriores sanciones, pero no suponiendo la suspensión del jugador para el siguiente partido.

La acumulación de tres tarjetas amarillas a lo largo del Maratón supone la suspensión del jugador infractor para el siguiente partido.

Si tuviera más tarjetas, se le sancionará con un partido a la quinta tarjeta.

A cuartos de final se pasará sin tarjetas, y solo se sancionará a aquel que haya cometido su tercera o quinta tarjeta en el partido de octavos de final.

- **Tarjetas rojas:**

Supone la expulsión del jugador infractor del terreno de juego instantáneamente no pudiendo ser sustituido por otro, durante 2 minutos o gol en contra.

La tarjeta roja directa se entenderá como una tarjeta amarilla a efectos acumulativos y supone la suspensión del jugador para el siguiente partido.

La Organización puede estimar la falta como más grave y aplicar una sanción mayor; y también eliminarla si se estima conveniente.

* Los jugadores del banquillo también pueden ser sancionados por el árbitro.

Si un componente del banquillo interrumpe el desarrollo del juego con la finalidad de sacar provecho para su equipo, se castigará con falta acumulativa, lanzamiento de un penalti y tarjeta roja para el infractor.