

REGLAMENTO DEL XXX MARATÓN DE FUTBOL SALA

1º.- Los delegados de los equipos pedirán en la mesa de cronometraje, a cambio de un DNI, La llave del armario del vestuario que les haya asignado. Al finalizar el partido se devolverá la llave (con el llavero) y se entregará el carnet.

2º.- Todos los participantes de cada equipo, deberán ser nacidos o empadronados (con 6 meses de antigüedad) en Aragón. Cada equipo podrá contar con un máximo de dos jugadores que no cumplan estos dos requisitos.

3º.- Cada equipo lo formaran un máximo de 15 jugadores y un mínimo de 8, un delegado y un auxiliar, siendo la edad mínima los nacidos en el año 2002 (año natural). Todos estos miembros se tendrán que inscribir antes del 19 de marzo. Es obligatorio entregar junto a la inscripción, DNI por las dos caras de todos los jugadores. Los deportistas no nacidos en Aragón, tendrán que adjuntar también el empadronamiento con al menos 6 meses de antigüedad en dicha Comunidad. Un jugador solo podrá estar inscrito en un solo equipo.

4º.- Todos los equipos tendrán que estar listos y en condiciones de jugar 5 min antes del comienzo del encuentro. **iiTodas las camisetas deberán estar debidamente numeradas!! En caso de no estarlo deberán jugar con peto.** Todo aquel que no haya jugado en la 1ª Fase, no podrá jugar el resto del Campeonato.

5º.- La duración de los encuentros será de cuarenta minutos, a reloj corrido, excepto el último minuto de cada tiempo que será a reloj parado, repartidos en dos tiempos de veinte minutos, con un descanso de cinco minutos, excepto la final que será a reloj parado.

6º.- El reloj se parará únicamente a decisión del árbitro, y en ningún momento más.

7º.- Las sanciones de los jugadores se designarán por el comité de competición de dicha maratón, con las normas de la F.A.F. (Federación Aragonesa de Fútbol).

8º.- Cuando un equipo no se presente queda automáticamente excluido de la competición. Todos los partidos que haya disputado este equipo quedan anulados, por lo que los resultados obtenidos no cuentan para las clasificaciones.

9º.- En el caso de que en un mismo grupo se retiren dos equipos, para el orden de clasificación de los dos equipos restantes se tomara el resultado entre ellos.

10º.- En este maratón se jugará con el reglamento que rige en la Federación Aragonesa de Fútbol.

11º.- Todos los partidos serán arbitrados por colegiados del Colegio de Árbitros de la Federación Aragonesa de Fútbol.

12º.- **Al final de la competición, en la entrega de trofeos, los equipos que hayan conseguido premio, tanto metálico como en trofeos y no estén presentes en el acto no tendrán derecho a reclamar dichos premios.**

13º.- La organización se reserva derecho de decisión sobre anomalías que deriven de dicho maratón.

14º.- EL maratón no cuenta con seguro médico, cualquier lesión correrá a cargo del deportista.

PARA CLASIFICACIONES:

- Partido ganado: 3 puntos
- Partido empatado: 1 punto
- Partido Perdido: 0 puntos

1ª FASE

1º. - 8 grupos de 4 equipos.

2º. - Se clasifican todos los equipos por orden de clasificación según sus enfrentamientos.

EMPATE ENTRE DOS EQUIPOS:

EMPATE ENTRE DOS EQUIPOS:

1º. - En caso de empate a puntos entre dos equipos quedará primero aquel que hubiera logrado más goles a favor en su confrontación.

2º. - En caso de seguir igualados decidirá, la diferencia general, resultante de restar la suma de goles a favor menos la suma total de los goles en contra obtenidos de todos equipos del grupo correspondiente a los mismos.

3º. - Si persistiese el empate, sería el primero aquel que hubiese conseguido el mayor número de goles en todos los encuentros disputados.

4º. - Si aun así persistiese el empate la clasificación será resuelta mediante la Deportividad (faltas cometidas, tarjetas, etc.)

EMPATE DE MAS DE DOS EQUIPOS:

1º. - Si el empate fuera entre más de dos equipos se decidiría por la puntuación establecida por los resultados entre ellos, con independencia de los demás.

2º. - Si continuase el empate decidiría la mejor diferencia particular, que resulta de restar los goles a favor, menos los goles en contra, teniendo en cuenta solamente los de los partidos entre sí por los equipos empatados.

3º. - Si no hubiera desempate, el orden de clasificación lo decidiría el número total de goles conseguidos durante los partidos jugados entre sí por los equipos igualados a puntos.

4º. - En caso de seguir igualados decidirá, la diferencia general, resultante de restar la suma de goles a favor menos la suma total de los goles en contra obtenidos de todos equipos del grupo correspondiente a los mismos.

5º. - Si aun así persistiese el empate la clasificación será resuelta mediante la Deportividad (faltas cometidas, tarjetas, etc.)

2ª FASE

1º. - Se jugará a eliminatoria directa y así sucesivamente hasta el final del torneo.

2º. - Los partidos comenzarán a la hora en punto, el equipo que no esté en pista a la hora del comienzo quedará automáticamente eliminado del Torneo.

EMPATE ENTRE DOS EQUIPOS

1º. - Si finalizara la eliminatoria con el resultado de empate, se procederá a una serie de lanzamientos desde el punto de penalti.

2º. - Cada equipo lanzará **tres tiros** alternativamente.

3º. - Si ambos equipos han ejecutado sus tres tiros, marcando la misma cantidad de goles o sin marcar ninguno, la ejecución de los tiros deberá continuar en el mismo orden hasta que un equipo, haya marcado un gol más que el otro, tras lanzar el mismo número de tiros.

4º. - Cada tiro deberá ser ejecutado por un jugador diferente y todos los jugadores elegibles incluidos los reservas al finalizar el encuentro, deberán lanzar un tiro antes de que uno de ellos pueda lanzar un segundo tiro.

NOTA 1: Para la puntuación de Deportividad, los puntos se suman de la siguiente forma: Falta cometida: 1 punto; tarjeta amarilla: 3 puntos; tarjeta roja directa: 5 puntos.

NOTA 2: Se suprime el 3er y cuarto puesto, obteniendo los dos el mismo premio y trofeo.

NOTA 3: En caso de empate en la final, se procederá a una serie de lanzamiento de tres penaltis.

NOTA 4: Los clasificados del 5º al 8º puesto, obtendrán el mismo trofeo y el mismo premio en metálico.

S.D.M. PEDROLA

Servicio Deportivo Municipal PEDROLA

A photograph of a futsal player in a red kit with the number 10 on his shorts, dribbling a ball. The background is a blurred indoor sports arena. The image is overlaid with text and logos.

**XXX Maratón
FUTSAL**
Villa de Pedrola

29, 30, 31 de marzo
y 1 de abril

“Uno de los
eventos
deportivos más
importantes de
Aragón”

SERVICIO DEPORTIVO MUNICIPAL PEDROLA



**RIBERA
ALTA del EBRO**
SERVICIO COMARCIAL DE DEPORTES
www.rialebro.net