

REGLAMENTO DEL XXXII 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 se les haya asignado. Al finalizar el partido se devolverá la llave (con el llavero) y se entregará el DNI.

2º.- 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 2006 (año natural). Cada jugador solo podrá estar inscrito en un solo equipo. El plazo máximo para inscribir a los jugadores es antes del inicio de su primer partido y es obligatorio que todos los jugadores presenten el DNI original o licencia federativa.

3º.- 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 numerado.

4º.- 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. LA FINAL DEL MARATÓN SERÁ IGUAL QUE EL RESTO DE PARTIDOS, PERO 25 MINUTOS CADA TIEMPO.

5º.- El reloj se parará únicamente a decisión del árbitro, y en ningún momento más.

6º.- 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).

7º.- Cuando un equipo no se presente queda automáticamente excluido de la competición. Todos sus partidos de grupo quedan automáticamente anulados y pasan a ser 1-0 para el equipo contrario.

8º.- 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.

9º.- En este maratón se jugará con el reglamento que rige en la Federación Aragonesa de Fútbol.

10º.- Todos los partidos serán arbitrados por colegiados oficiales.

11º.- 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.

12º.- La organización se reserva derecho de decisión sobre anomalías que deriven de dicho maratón.

13º.- 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.

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.

DEPORTE PEDROLA

DEPORTE PEDROLA

¡Volvemos!

ABRIL 2022
14 - 15 - 16 - 17

9000€
en premios

XXXII Villa de Pedrola

MARATON

FÚTBOL SALA

Campeón
12 x 295€

deportepedrola maratonpedrola.es

RIBERA ALTA del EBRO