

2018



NORMAS Y REGLAS PARTICULARES DEL MARATÓN

Las reglas de juego son las de la Federación Madrileña de Fútbol-Sala.

Solo se podrá hacer cambio o inclusión de jugadores y técnicos hasta 1 hora antes del comienzo del primer encuentro del maratón.

No se podrá alinear ningún jugador o técnico, que no haya entregado la documentación exigida por la organización.

La ficha para jugar será el DNI(o acreditación que se entregue por parte de la organización) o Pasaporte original, que será entregado para su revisión en la mesa de cronometradores antes de cada partido (No valen fotocopias).

Cada equipo tiene que **estar presente 20 minutos antes de la celebración del partido.**

Si un equipo no se presentara a jugar su correspondiente partido a la hora señalada, perderá éste por el resultado de 3-0 y quedará automáticamente eliminado del Maratón.

Si un equipo es expulsado de la competición los partidos anteriores a ese se mantendrán el resultado que tuviesen o 3-0 si la diferencia es menor y los siguientes el resultado será de 3-0, salvo que sea el ultimo partido de grupo, en tal caso solo se aplicará la sanción de 3-0 a ese partido.

Si dos equipos deciden no jugar un partido o suspenderle sin autorización de la organización ambos equipos serán sancionados desde 3 puntos hasta la expulsión de la competición y 3 goles en contra para ambos equipos.

La entrega de trofeos será al término de la Final, y no se entregará trofeo a ningún equipo que no esté debidamente identificado al menos por un miembro de mismo.

Si se suspende un encuentro o el arbitro lo dá por finalizado se dará por perdido al causante por 3 goles a cero, o el resultado en ese momento si la diferencia es mayor, y se ejecutará la norma de equipo expulsado.

Cada equipo presentará una equipación completa la cual constará de lo siguiente:

- . Camiseta con numeración.
- . Pantalón corto.
- . Medias.
- . Dos balones reglamentarios.

NOTA.- Si alguna regla de juego de la Federación Madrileña se contradice con alguna regla particular del Maratón, prevalecerá la de este último.

No se dejará participar a aquél jugador o equipo que no fuera uniformado a los encuentros como se cita en el apartado anterior pudiendo llegar a ser sancionado económica o deportivamente.

COMO SEGUIR EL MARATÓN:

Web_ <https://competiciones.aytocdo.com>

App de torneo: Cdo manager

Facebook del área deportiva: <https://www.facebook.com/areadeportivaaytocado/>

Instagram : Area deportiva aytocdo

PREMIOS

Los distintos premios serán los que se enumeran a continuación:

- | | | |
|---|--------------------------------|-------------------|
| - | 1º Clasificado | 1.700 € y Trofeo. |
| | 2º Clasificado | 700 € y Trofeo. |
| | 3º Clasificado | 150 € y Trofeo. |
| | 4º Clasificado | 150 € y Trofeo. |
| - | Mejor Equipo Local Clasificado | 250€ y Trofeo. |

Nota: Este trofeo no será compatible con el primer puesto de Campeón del Maratón. Se entenderá como **Equipo Local** a aquel que tenga inscritos dentro de su plantilla un mínimo de **SIETE** jugadores empadronados en Colmenar de Oreja.

SANCIONES

Las distintas sanciones que se puedan dar a lo largo del Maratón son las que se enumeran a continuación:

- **2 Tarjetas Amarillas en un mismo encuentro significa la exclusión del mismo, no acarrea sanción de partidos.**
- **3 Tarjetas Amarillas alternativas, significa un partido de suspensión.**
- **La sanción de 1 Tarjeta Roja directa dependerá de los casos y a juicio del Comité de Competición, pudiendo oscilar entre 1 partido de sanción hasta la exclusión de la Maratón.**

SISTEMA DE COMPETICIÓN

1ª FASE (LIQUILLA):

1. Se formaran 4 Grupos de 4 Equipos cada uno, que jugaran entre sí según calendario adjunto.
2. **La duración de los encuentros será de 40 minutos(2 de 20') a reloj corrido, sin**

descansos y con un tiempo muerto en el segundo periodo.

3. Se clasificarán para la siguiente fase el primer y segundo clasificado.
4. No se parara el reloj nada más que en los tiempos muertos, y cuando el árbitro lo crea oportuno.
5. Los jueces de mesa solo podrán parar el crono por alguna incidencia grave de los banquillos, en tiempos muertos, o por indicación del árbitro.
6. Si existiera empate a puntos entre dos, tres o cuatro equipos se procedería de la siguiente forma:

Si empatan a puntos los cuatro equipos del grupo:

- a) Mejor gol-average.
- b) Mayor número de goles a favor.
- c) Mejor cociente general de la competición, resultante de dividir los goles a favor entre los goles en contra.
- d) Sorteo de la plaza mediante cualquier sistema que la organización considere oportuno.

Si empatan tres equipos del grupo:

- a) Se mirara los puntos resultantes de una clasificación particular entre los equipos empatados despreciando el encuentro jugado con el equipo que no influye.
- b) Mejor gol-average entre los equipos empatados despreciando el encuentro jugado con el equipo que no influye
- c) Mayor número de goles a favor despreciando el encuentro jugado con el equipo que no influye.
- d) Mejor gol-average global contabilizando todos los partidos del grupo.
- e) Mejor cociente general de la competición, resultante de dividir los goles a favor entre los goles en contra.
- f) Sorteo de la plaza mediante cualquier sistema que la organización considere oportuno.

Si empatan dos equipos del grupo:

- a) El vencedor del enfrentamiento entre ellos.
- b) Mejor gol-average global contabilizando todos los partidos del grupo.
- c) Mejor cociente general de la competición, resultante de dividir los goles a favor entre los goles en contra.
- d) Mayor numero de goles metidos.
- e) Sorteo de la plaza mediante cualquier sistema que la organización considere oportuno.

En caso de empate entra varios equipos las clasificaciones publicadas no tendrán validez oficial hasta que el comité decida los equipos que acceden a la siguiente fase.

2ª FASE (CUARTOS):

1. Esta fase se realizará por el método de eliminatoria pura.
2. **La duración de los encuentros será de 40 minutos(2 de 20') a reloj corrido, sin descansos y con un tiempo muerto en el segundo periodo.**
3. *En caso de empate se tirarán 3 penaltis por equipo.*
4. Si persistiera el empate, se tirarán penaltis de uno en uno realizándolos los jugadores

que no lo hicieron anteriormente (incluido el portero) hasta que uno falle.

5. No se parara el reloj nada más que en los tiempos muertos, y cuando el árbitro lo crea oportuno.
7. Los jueces de mesa solo podrán parar el crono por alguna incidencia grave de los banquillos, en tiempos muertos, o por indicación del árbitro.

3ª FASE (SEMIFINALES):

1. Esta fase se realizará por el método de eliminatoria pura.
2. **La duración de los encuentros será de 40 minutos(dos de 20') a reloj corrido, siendo los 3 últimos minutos del 2º tiempo a reloj parado, con un descanso de 3 minutos entre los dos periodos de 20' y con un tiempo muerto por equipo y por periodo.**
3. *En caso de empate se tirarán 3 penaltis por equipo.*
4. Si persistiera el empate, se tirarán penaltis de uno en uno realizándolos los jugadores que no lo hicieron anteriormente (incluido el portero) hasta que uno falle.
5. No se parara el reloj nada más que en los tiempos muertos, y cuando el árbitro lo crea oportuno.
8. Los jueces de mesa solo podrán parar el crono por alguna incidencia grave de los banquillos, en tiempos muertos, o por indicación del árbitro.

4ª FASE (FINALES):

1. **La duración de la Final será de dos tiempos de 22 minutos a reloj corrido siendo los 5 últimos de cada tiempo a reloj parado. Cada equipo podrá pedir un tiempo muerto en cada periodo de 1 minuto de duración. Habrá un descanso de 5 minutos a la finalización del primer período.**
2. *En caso de empate se jugará una prórroga de 5 minutos a reloj corrido.*
3. Si persiste el empate se tirarán 5 penaltis por equipo.
4. Si persistiera el empate, se tirarán penaltis de uno en uno realizándolos los jugadores que no lo hicieron anteriormente (incluido el portero) hasta que uno falle.
5. No se parara el reloj nada más que en los cinco últimos minutos de cada tiempo, en los

tiempos muertos, y cuando el árbitro lo crea oportuno.

6. Los jueces de mesa solo podrán parar el crono por alguna incidencia grave de los banquillos, en tiempos muertos, o por indicación del árbitro.
7. El 3º y 4º puesto se otorgara según clasificación general.
 - a. EN CASO DE EMPATE entre dos equipos...
 - i. Resultado entre ellos.
 - ii. Diferencia de goles a favor y en contra.
 - iii. Mayor numero de goles realizados.
 - iv. Coeficiente goles realizados/goles encajados.
 - v. Sorteo.