



I MARATÓN DE FÚTBOL SALA INSTITUCIÓN LA SALLE

• INSCRIPCIONES DE EQUIPOS

- Las inscripciones de los equipos se podrán realizar rellenando el formulario que se encuentra disponible en nuestra página web:

<http://ilasallefutsal.jimdo.com/maraton/inscripciones/>

O rellenando la última hoja de este comunicado y enviándola por correo a:

ilasallefutsal@gmail.com

- También se deberá enviar por correo a ilasallefutsal@gmail.com el justificante de pago de los **100 €** de la inscripción, que se podrá realizar mediante transferencia bancaria o ingreso en la cuenta:

IBAN: ES77 1465 0100 9719 0027 7723 Titular: CDE Institución La Salle Fútbol Sala

Poniendo en CONCEPTO: **Inscripción I Maratón de Fútbol Sala Institución La Salle y el nombre del EQUIPO que realiza el ingreso.**

- El plazo para la inscripción de los equipos finalizará a las 23:59 horas del día 13 de septiembre de 2016.
- La hoja de inscripción cumplimentada y sellada por Institución La Salle Fútbol Sala de los equipos se entregará al delegado de cada equipo 15 minutos antes del comienzo de su primer partido.

• NORMAS Y REGLAS PARTICULARES DEL MARATÓN

- REGLAS.

- Las reglas del juego serán las de la **L.N.F.S.**
- Los cambios se harán con el juego parado.
- En caso de expulsión de un jugador, el equipo del jugador expulsado tendrá una inferioridad de 2 minutos o reciba un gol en contra.
- Los equipos podrán constar con un máximo de **12 jugadores, 1 entrenador y 1 delegado.**
- Los delegados de cada equipo deberán presentar las fichas acreditativas de sus jugadores antes de cada partido.
- Cada jugador deberá presentar obligatoriamente El DNI original, MIR original o Pasaporte en todos los partidos.
- Los equipos participantes deberán lucir camiseta del mismo color y numerada. En caso de coincidir, se facilitarán petos.

- DURACIÓN.

- La duración de los partidos será de 2 tiempos de **20 minutos a reloj corrido**, con un descanso de 5 minutos entre ambos y con un tiempo muerto por equipo y parte.

- PRESENTACIÓN.

- Al menos **15 minutos antes de cada partido.**
- El número mínimo para poder disputar un partido será de 4 jugadores.

• OTRAS NORMAS

- Los **delegados** de los equipos **no** podrán ser **jugadores ni entrenadores** y **no** se podrá ser **delegado de más de un equipo.**
- Se podrá **cambiar un jugador** una vez entregada la documentación hasta una hora antes de que empiece la competición **presentando parte médico** con el número de colegiado médico y firma.
- Si alguna de las reglas de la L.N.F.S. se contradice con alguna de las normativas específicas del Maratón, prevalecerá la del Maratón.



- **SANCIONES**

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

- Dos tarjetas amarillas en un mismo encuentro significarán la exclusión del mismo y un partido de suspensión.
- Tres tarjetas amarillas alternativas (una en cada encuentro), significarán la exclusión del siguiente partido.
- Tarjeta roja directa significará la exclusión total de la competición.
- En el caso de que un jugador, equipo, delegado o entrenador cometa una acción sancionable grave, la organización se tomará la potestad de sancionarle para este u otros maratones.

- **MOTIVOS DE EXPULSIÓN DE UN EQUIPO DEL CAMPEONATO**

Se pierde la fianza entregada a la Organización por los siguientes **motivos**:

- **Mal comportamiento del equipo o de uno de sus jugadores** con el equipo contrario, con la Organización, o con el colectivo arbitral.
- **Conducta antideportiva de uno o varios jugadores**, con miras a la clasificación en perjuicio o beneficio de terceros equipos, meter goles en portería propia, dejárselos encajar, etc.
- Abandonar el terreno de juego una vez comenzado el partido.
- **Darse de baja una vez realizado el sorteo** de confrontaciones de los equipos supondrá la pérdida de la fianza.
- No presentarse 15 minutos antes del partido. Si un equipo no se presenta a jugar su correspondiente partido a la hora señalada, quedará automáticamente eliminado del Maratón.
- Presentarse con menos de 4 jugadores a un partido
- Si la expulsión del equipo se produce en la 1ª Fase, se anularán sus resultados en los partidos que haya disputado. Si fuese en las fases eliminatorias, avanzara el equipo rival.



• SISTEMA DE COMPETICIÓN

1ª FASE

- Se formarán **4 grupos de 4 equipos cada uno**, que jugarán entre sí según calendario adjunto.
- Se **clasificarán** para la siguiente **los dos primeros equipos de cada grupo**.
- En caso de **empate** entre dos equipos se clasificará **el ganador del enfrentamiento directo** entre los ambos equipos.
- Si **persistiera el empate** entre los dos equipos se clasificará el que **mejor diferencia global de goles tenga**.
- En el caso de que aun así se **mantuviera el empate**, se clasificará el que **mejor coeficiente tenga**. (El coeficiente es el resultado de dividir los goles a favor entre los goles en contra).
- Si existiera **triple empate** se procederá por el siguiente orden:
 - 1º Únicamente se cogerán los resultados obtenidos entre los tres equipos involucrados en el triple empate y se clasificará **el que mayor puntuación tenga**.
 - 2º Si **persistiera el empate**, igualmente se cogerán los resultados obtenidos entre los tres primeros involucrados y se clasificará el que **mayor diferencia de goles a favor tenga**.
 - 3º Si se **mantuviera el empate**, se procederá de la misma forma que en los puntos 1º y 2º y se clasificará el que **mejor coeficiente de goles tenga**.
 - 4º Si aun así se **mantuviera el empate**, se recurrirá a una tanda de penaltis de 3 penaltis por equipo.
 - 5º Si existiera **empate entre los cuatro equipos del grupo**, en todos los conceptos, la **Organización** efectuará un **sorteo** para determinarlos equipos que pasarán a la siguiente fase.

2ª FASE - CUARTOS DE FINAL

- Esta fase se realizará por el método de **eliminación pura**.
- En caso de **empate** se tirarán tres penaltis por equipo lanzándose de forma alterna por cada equipo.
- Si **persistiera dicho empate**, se tirarán **penaltis** de uno hasta que **falle alguno de los equipos**. Los jugadores que lanzarán serán los que no tiraron ninguno de los tres penaltis anteriores.
- En caso que ambos equipos no tengan el mismo número de jugadores en acta, para tirar los penaltis el equipo de mayor número de jugadores designará para los lanzamientos al mismo número de jugadores que su rival.

3ª FASE - SEMIFINAL

- Igual que la segunda fase.

4ª FASE – FINAL

- Habrá un **descanso de 10 minutos** a la finalización del primer tiempo.
- Si al final del partido el resultado fuera de **empate**, se hará la **tanda de penaltis** de la misma forma que se explica en la 2ª fase.