

**REGLAMENTO VI MARATON FUTBOL 7 AYTO FUENTIDUEÑA DE TAJO
POLIDEPORTIVO MUNICIPAL "JUSTO TERRES" (FUENTIDUEÑA DE TAJO)
1 Y 2 DE JULIO.**

PARTICIPANTES Y PREMIOS

- PODRÁN PARTICIPAR EN ESTA COMPETICION EQUIPOS FORMADOS POR UN MÍNIMO DE 7 JUGADORES Y UN MÁXIMO DE 12, ADEMÁS DE ENTRENADOR Y/O DELEGADO.
- EL NÚMERO MÁXIMO DE EQUIPOS SERÁ DE 12, LOS CUALES SERÁN ADMITIDOS EN RIGUROSO ORDEN DE ENTRADA EN EL CORREO ELECTRÓNICO HABILITADO PARA TAL FIN (info@aytofuentiduenatajo.es)
- CON UNA PARTICIPACIÓN DE 16 EQUIPOS LOS PREMIOS SERÁN DE **800€+TROFEO** PARA EL CAMPEÓN Y **400€+TROFEO** PARA EL SUBCAMPEÓN. EN CASO DE NO LLEGARSE A COMPLETAR LOS 12 EQUIPOS, LOS PREMIOS SE ADECUARÁN AL NÚMERO DE PARTICIPANTES INFORMANDO LA ORGANIZACIÓN, ANTES DEL INICIO DEL TORNEO, DE LA DISTRIBUCION DE LOS MISMOS.

INSCRIPCION

- LA INSCRIPCION SE PODRA FORMALIZAR HASTA EL JUEVES 29 DE JUNIO MEDIANTE EL ENVIO A info@aytofuentiduenatajo.es DE:
 1. JUSTIFICANTE DEL ABONO DE LA INSCRIPCION.
 - EL PRECIO DE LA INSCRIPCION SERA DE **125€** POR EQUIPO.
 - EL PAGO DE LA INSCRIPCION SE PODRA REALIZAR **HASTA EL 29 DE JUNIO** A TRAVES DE LA CUENTA DE **LA CAIXA ES45 2100 4814 8322 0000 2605**, INDICANDO COMO CONCEPTO "MARATON FUTBOL 7 2017" Y EL NOMBRE DE TU EQUIPO
 2. LA HOJA DE INSCRIPCIÓN AL CAMPEONATO, DONDE SE DEBERA ANOTAR LA RELACION DE DORSALES, NOMBRES, APELLIDOS Y DNI DE LOS JUGADORES, ENTRENADOR Y/O DELEGADO. ESTA NORMATIVA SE PODRA DESCARGAR A TRAVES DE LA PAGINA WEB DEL AYUNTAMIENTO (fuentidueñadetajo.org). TAMBIEN PODRA SER ENVIADA, A TRAVES DE CORREO ELECTRONICO, A AQUELLOS EQUIPOS INTERESADOS MEDIANTE SOLICITUD A TRAVES DEL CORREO info@aytofuentiduenatajo.es.
 3. DOCUMENTO DONDE FIGUREN LAS FOTOGRAFIAS DE LOS DOCUMENTOS ACREDITATIVOS (DNI, CARNET DE CONDUCIR O PASAPORTE) DE TODOS LOS MIEMBROS DEL EQUIPO .
 4. AUTORIZACIONES PARA AQUELLOS JUGADORES MENORES DE EDAD.
- LA INSCRIPCION DE LOS EQUIPOS SE REALIZARA POR RIGUROSO ORDEN DE ENTRADA DE LOS CORREOS ELECTRONICOS HASTA COMPLETAR LOS 12 EQUIPOS.
- LA FORMALIZACION DE LA INSCRIPCION, CON LA CONSIGUIENTE ENTREGA DE LA HOJA DE INSCRIPCION, IMPLICA LA ACEPTACIÓN DE TODAS LAS NORMAS .

REGLAS Y FORMA DE COMPETICION

- EL REGLAMENTO DEL MARATÓN DE FUTBOL SALA SE BASARA EN EL DE LA FEDERACION MADRILEÑA DE FUTBOL SALA EXCEPTO EN AQUELLAS NORMAS ESPECÍFICAS FIJADAS POR LA ORGANIZACIÓN.
- LA DURACIÓN SERÁ DE DOS TIEMPOS DE 25 MINUTOS A RELOJ CORRIDO, CON DESCANSO DE 5 MINUTOS.
- NO HABRÁ TIEMPOS MUERTOS.
- EN CASO DE DISPUTARSE CON 12 EQUIPOS, LA COMPETICIÓN SE DESARROLLARA EN UNA PRIMERA FASE DE 3 GRUPOS. SE CLASIFICARAN PARA SEMIFINALES LOS PRIMEROS DE CADA GRUPO Y EL MEJOR SEGUNDO.
- EN CASO DE EXISTIR MENOS EQUIPOS PARTICIPANTES, LA ORGANIZACIÓN ADAPTARA EL SISTEMA DE COMPETICIÓN AL NÚMERO DE EQUIPOS.

PUNTUACION

- EN LA FASE PREVIA SE OTORGARAN 3 PUNTOS AL GANADOR ,1 SI EXISTE EMPATE Y 0 EN CASO DE DERROTA.
- EN CASO DE IGUALDAD A PUNTOS, PARA DETERMINAR LOS DESEMPATES REGIRA LO SIGUIENTE:
 - ENFRENTAMIENTO DIRECTO ENTRE LOS EQUIPOS IMPLICADOS
 - DIFERENCIA GOLES A FAVOR/GOLES EN CONTRA
 - GOLES A FAVOR
 - GOLES EN CONTRA
 - SORTEO
- EN LA FASE DE ELIMINATORIAS, EN CASO DE EMPATE, SE LANZARA UNA TANDA DE TRES PENALTIS PARA DETERMINAR EL GANADOR.

HORARIOS

- SE LLEVARAN CON ESTRICTA RIGUROSIDAD DEBIENDO ESTAR LOS EQUIPOS PREPARADOS 5 MINUTOS ANTES DE CADA PARTIDO.
- EL TIEMPO DE CORTESÍA SERÁ DE 5 MINUTOS. EN CASO DE NO PRESENTARSE UNO DE LOS EQUIPOS SE LE DARÁ POR PERDIDO 3-0.
- UNA VEZ ACABADOS LOS PARTIDOS, LOS EQUIPOS ABANDONARAN EL TERRENO DE JUEGO HACIA LOS VESTUARIOS O EL GRADERÍO.
- DURANTE EL DESARROLLO DE LOS PARTIDOS, EN EL CAMPO SOLO PODRÁN ESTAR LOS JUGADORES Y PERSONAS ACREDITADAS, LOS ÁRBITROS Y LOS MIEMBROS DE LA ORGANIZACIÓN.
- LOS HORARIOS ASIGNADOS A CADA EQUIPO SERÁN DETERMINADOS POSTERIORMENTE AL SORTEO QUE SE ANUNCIARIA CON ANTELACION Y SERÁN INAMOVIBLES. LA ORGANIZACIÓN COMUNICARA A LOS EQUIPOS ESTOS HORARIOS ANTES DE COMENZAR LA COMPETICION A TRAVÉS DE SUS RR.SS.

DOCUMENTACION

- SERVIRAN COMO FICHA, EL ORIGINAL DE CUALQUIERA DE LOS SIGUIENTE DOCUMENTOS: DNI, CARNET DE CONDUCIR O PASAPORTE.
- LA INTENCION DE ALTERAR, FALSIFICAR Y/O ENGAÑAR A LA ORGANIZACIÓN EN LA RELACION DE JUGADORES INSCRITOS IMPLICARA LA NO PARTICIPACION DEL EQUIPO IMPLICADO EN ESTE TORNEO. EN CASO DE DETECTARSE ANOMALIAS UNA VEZ COMENZADA LA COMPETICION, EL EQUIPO SERÁ DESCALIFICADO DE INMEDIATO SIN NINGUN TIPO DE DERECHO A REINTEGRO DE LA CUOTA DE INSCRIPCION.
- SI UN EQUIPO SOLICITA COMPROBACIÓN DE IDENTIDADES DEL EQUIPO CONTRARIO, ESTA DEBERA REALIZARSE, PREVIAMENTE AL PARTIDO, ANTE EL ÁRBITRO. REALIZÁNDOSE DICHA COMPROBACIÓN EN EL DESCANSO DEL MISMO Y SE COMUNICARA CUALQUIER INCIDENCIA A LA ORGANIZACIÓN. SI SE SOLICITA DESPUÉS DEL DESCANSO, NO DARÁ LUGAR A RECLAMACIÓN.
- EN CASO DE QUE EXISTA UNA RECLAMACION POR ALINEACION INDEBIDA, UNA PERSONA DE CADA EQUIPO DEBERÁ ENTREGAR EL DNI ORIGINAL DE CADA JUGADOR AL ÁRBITRO PARA VERIFICAR CON LA HOJA DE INSCRIPCIÓN.
- LA NEGATIVA A SOMETERSE A COMPROBACIÓN DE FICHAS O LA EXISTENCIA DE JUGADORES QUE NO ESTÉN INSCRITOS EN ELLA SE ENTENDERÁ COMO ALINEACIÓN INDEBIDA, DÁNDOSE EL PARTIDO POR PERDIDO POR 6-0. LA REITERACIÓN EN ESTA ACTITUD, CONLLEVARA LA ELIMINACIÓN DE LA COMPETICIÓN DEL EQUIPO.

ARBITROS

- LOS ARBITROS SERAN LAS MAXIMAS AUTORIDADES DENTRO DE LOS PARTIDOS, TENIENDO QUE ACATAR LOS EQUIPOS EN TODO MOMENTO SUS DECISIONES CON DEPORTIVIDAD
- EL ÁRBITRO ESTARÁ FACULTADO PARA AMONESTAR Y SUSPENDER JUGADORES. PODRÁ SUSPENDER EL PARTIDO SI ENCUENTRA CAUSA JUSTIFICADA.

SANCIONES

- UN PARTIDO SE SANCION:
 - DESCALIFICACIÓN POR DOBLE AMARILLA
- TRES PARTIDOS:
 - POR TARJETA ROJA DIRECTA.
 - EN CASO DE EXISTIR ALGUN AGRAVANTE (LESION POR AGRESION, INSULTOS GRAVES A CONTRARIOS, ARBITROS O CUALQUIER OTRA PERSONA, CONDUCTAS IMPROPIAS O DESCONSIDERACION HACIA CUALQUIER PERSONA QUE SE ENCUENTRE EN EL POLIDEPORTIVO) LA ORGANIZACIÓN ,COORDINADAMENTE CON LOS ÁRBITROS, SE RESERVA EL DERECHO DE EXCLUSION DEL JUGADOR. SI ESTA FUERA PERSISTENTE O CAUSADA POR UN NUMERO ELEVADO DE JUGADORES, LA EXCLUSION SE APLICARIA A TODO EL EQUIPO, PERDIENDO TODOS LOS DERECHOS DE PARTICIPACION. LA ORGANIZACIÓN SE RESERVA EL DERECHO DE INTERPONER DENUNCIA A LOS INFRACTORES ANTE LA AUTORIDAD COMPETENTE.
 - SI SE ORIGINAN DAÑOS A LAS INSTALACIONES DONDE SE CELEBRA EL TORNEO, LA ORGANIZACIÓN INTERPONDRA DENUNCIA ANTE LA AUTORIDAD COMPETENTE.
- EN CASO DE EXPULSIÓN DE UN JUGADOR, EL EQUIPO QUE LA HA SUFRIDO PODRÁ INTRODUCIR OTRO JUGADOR EN EL CAMPO. ES DECIR, NO SE QUEDARA EN EL CAMPO CON UN JUGADOR MENOS.
- EL EQUIPO AFECTADO POR UNA SANCIÓN A UNO DE SUS JUGADORES NO PODRÁ ALINEAR A DICHO JUGADOR DURANTE LOS PARTIDOS QUE ESTIME LA ORGANIZACIÓN. EN CASO DE ALINEARLO, INCURRIRÁ EN ALINEACIÓN INDEBIDA Y PERDERÁ EL PARTIDO POR 6-0. EN

CASO DE PERSISTIR EN LA ACTITUD, EL EQUIPO QUEDARA DESCALIFICADO DE LA COMPETICIÓN.

- LA ORGANIZACIÓN SE RESERVA EL DERECHO DE ADMISION DE JUGADORES QUE EN ANTERIORES MARATONES HUBIERAN TENIDO UN COMPORTAMIENTO IMPROPIO O ANTIDEPORATIVO HACIA ORGANIZACIÓN, ARBITROS, RIVALES O PUBLICO.

BALONES Y EQUIPACIONES

- LOS DOS EQUIPOS ESTARÁN OBLIGADOS A PRESENTAR, COMO MÍNIMO, DOS BALONES REGLAMENTARIOS.
- LOS PARTIDOS SE JUGARAN CON LOS BALONES DE LOS EQUIPOS PARTICIPANTES.
- EN CASO DE COINCIDENCIA EN LA EQUIPACIÓN, SERÁ EL EQUIPO QUE ACTÚE COMO VISITANTE EL QUE CAMBIE DE COLOR DE EQUIPACIÓN.

OTROS

- LA ORGANIZACIÓN NO SE RESPONSABILIZARA DE LESIONES, ACCIDENTES O ROBO PRODUCIDO DENTRO DE LAS INSTALACIONES.
- EN CASO DE NECESIDAD LA ORGANIZACIÓN REALIZARA LAS MODIFICACIONES OPORTUNAS PARA UN MEJOR FUNCIONAMIENTO DEL TORNEO.
- EL COMPORTAMIENTO ANTI DEPORTIVO IMPLICARA LA EXPULSION AUTOMATICA DEL TORNEO.
- LA ORGANIZACIÓN SE RESERVA LA DECISION DE NO ACEPTAR PARA LA SIGUIENTE EDICION DEL MARATON DE FUENTIDUEÑA DE TAJO, A AQUELLOS JUGADORES O EQUIPOS QUE MUESTREN UNA CONDUCTA ANTIDEPORATIVA, VIOLENTA, DE FALTA DE RESPETO O DE INTENTO DE ALTERAR EL BUEN ORDEN DE LA COMPETICION DURANTE LA CELEBRACION DE LA PRESENTE EDICION DE ESTE MARATON.

CONCEJALIA DE DEPORTES (Excmo. Ayto. de Fuentidueña de Tajo)