

I - JUGADORES

1. Los jugadores deberán presentar como ficha, D.N.I o carné de conducir, al efecto de poder ser identificado en cada partido.
2. Se podrán incorporar jugadores durante todo el torneo, exceptuando los partidos de fase final.
3. La edad mínima será de 16 años en adelante.
4. La incorporación de un jugador se podrá efectuar en cualquier momento, pudiendo participar en el maratón 12 horas después de la comunicación del alta, si el equipo no ha superado el máximo de 15 jugadores permitidos.
5. Los datos para incorporar a un jugador serán los siguientes: nombre completo, DNI, fecha de nacimiento y dorsal.
6. El número de jugadores máximo por equipo será de 15 por equipo. El jugador que participase en un partido apareciendo en el acta, no podrá ser dado de baja.
7. Los jugadores tendrán un dorsal que comunicarán al efectuar la inscripción. En caso de no disputar algún partido con ese dorsal, se deberá comunicar al árbitro antes de empezar el partido. Cualquier jugador que participe en un encuentro sin dorsal, deberá facilitar su nombre y apellidos al árbitro del encuentro, en caso contrario será amonestado.

II - PARTIDOS

1. Si un equipo no se presenta en el campo a la hora señalada, se dará un tiempo de cortesía de 10 minutos, en cuyo caso el tiempo de descanso no se celebrará. Si transcurridos los 10 minutos de cortesía, el equipo que estuviese presente a la hora señalada decidirá si quiere jugar reduciéndose los tiempos a el tiempo necesario para finalizar el partido a la hora señalada. En caso contrario, se amonstaría al equipo infractor con la pérdida del encuentro con el resultado de 0-3 y descuento de un punto en la clasificación general.
2. Deberá cambiar de vestimenta el equipo que figure en segundo término en el calendario.
3. Para la disputa de los partidos será la Organización la que facilite los balones de juego.
4. La duración de los tiempos será de 25 minutos con un descanso de 5 minutos en caso de no existir retraso en los partidos.

III - COMITÉ DE COMPETICIÓN

1. El Comité de Competición se basará en el acta del árbitro para aplicar el Reglamento.
2. No se podrán aplazar partidos.
3. Un partido se suspenderá si no existe un número mínimo de 4 jugadores.
4. Las faltas pueden ser leves, graves o muy graves, teniendo en cuenta factores como el arrepentimiento inmediato o la reincidencia del infractor. Si un jugador sancionado por el Comité participase en un encuentro durante su sanción, el equipo perderá el partido por 0-3 y se le descontaran 3 puntos de la clasificación general, además de expulsar al jugador sancionado del maratón.

IV - FALTAS

1. La instalación deportiva y los vestuarios de la misma deberá ser debidamente respetada y cuidada. En caso contrario podrá conllevar la pérdida del partido y el descuento de 3 puntos en la clasificación general, independientemente de reservarse el derecho a reclamar las indemnizaciones que fueran

pertinentes. Si los destrozos fueran de entidad suficiente como para ser considerada la conducta incívica como grave o muy grave, el/los jugador/es o equipo completo podrán ser expulsados de la competición.

2. En caso de alineación indebida el equipo culpable, será sancionado con la pérdida del partido por el resultado de 0-3 y descuento de tres puntos en su clasificación general.

3. Cuando un equipo dude sobre la identidad de algún jugador del equipo contrario, podrá solicitar al árbitro su identificación.

4. La incomparecencia de un equipo a un partido se sancionará con la pérdida del partido 0-3 y descuento de tres puntos en su clasificación.

La tercera incomparecencia se sancionará con la expulsión del maratón. También se considerará incomparecencia la asistencia al partido con un número insuficiente de jugadores.

5. En caso de retirada de un equipo, no se contabilizarán los partidos que éste haya disputado con alguno de los equipos del grupo, independientemente del resultado de sus partidos.

6. Serán faltas leves que conllevan AMONESTACIÓN (tarjeta amarilla):

- a) Ser culpable de conducta antideportiva.
- b) Desaprobar con palabras o acciones.
- c) Infringir persistentemente las reglas de juego.
- d) Retardar la reanudación del juego.
- e) No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina o tiro libre.
- f) Entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro.
- g) Abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro.

7. Serán faltas que conllevan EXPULSIÓN (tarjeta roja):

- a) Ser culpable de juego brusco grave.
- b) Ser culpable de conducta violenta.
- c) Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
- d) Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de marcar un gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área de penalti).
- e) Malograr una oportunidad manifiesta de marcar un gol a un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una falta sancionable con tiro libre o penalti.
- f) Emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva o grosera.
- g) Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

8. Serán FALTAS LEVES que conllevan suspensión de 1 a 3 partidos:

- a) Emplear juego peligroso, causando daño o lesión que merme las facultades del ofendido.
- b) Insultar, ofender, amenazar, empujar o provocar a otro siempre que el hecho no constituya falta más grave. Si tales acciones son consideradas por el Comité de Competición de entidad superior (amenazas, zarandeos o coacciones), serán consideradas faltas graves con suspensión de 4 a 8 partidos. Si el ofendido fuera el árbitro, la suspensión será de 5 a 10 partidos.
- c) Dirigirse al árbitro o hacer referencia al mismo con términos o actitudes de menosprecio, siempre que la acción no constituya falta más grave.
- d) Pronunciar palabras o expresiones gravemente atentatorias al decoro o a la dignidad, o emplear gestos, ademanes o cometer acciones que se tengan en el concepto público de ofensivas.
- e) Incitar o provocar a alguien contra otro, sin que se consume su propósito.
- f) Protestar airada o insistentemente al árbitro.

9. Serán FALTAS GRAVES, que conllevan suspensión de 3 a 8 partidos:

- a) Insultar u ofender al árbitro con palabras o expresiones que fueran tenidas por ofensivas.



b) Si tal actitud descrita en el apartado anterior fuera reiterada o se produjera de manera especialmente ostensible, se impondrá una sanción mínima de 5 partidos.

10. JUEGO VIOLENTO.- El jugador que en el interior del terreno de juego se produzca en algún lance del mismo de forma violenta con otro, será sancionado con alguna de las siguientes sanciones:

a) Suspensión de 2 a 4 partidos, si no se origina ninguna clase de lesión o daño, ni precise el ofendido atención en el propio terreno de juego.

b) Suspensión de 3 a 5 partidos, si no se origina lesión importante pero el ofendido precisa atención y ve disminuidas sus facultades o debe abandonar el terreno de juego por imposibilidad física de continuar.

c) Suspensión de 5 a 10 partidos, si produjese una lesión evidente.

d) Expulsión de la competición si la lesión fuera de carácter tan relevante que originara al ofendido la necesidad de solicitar baja médica.

11. AGRESIONES.- El que agrediese a otro será sancionado con:

a) Suspensión de 5 a 10 partidos si no se origina ninguna clase de lesión o daño aparente, salvo el caso que prevé el apartado siguiente.

b) Suspensión de 8 a 15 partidos si el agredido viera disminuidas sus facultades o deba abandonar el terreno de juego.

c) Expulsión de la competición si la agresión fuera de carácter tan relevante que originara una riña tumultuaria.

12. El jugador que agrediese al árbitro, incurrirá en el doble de las sanciones contempladas.

13. El jugador o equipo que incurriera en una notoria y evidente conducta antideportiva o violenta será expulsado de la competición.

14. Cuando el árbitro del encuentro incurra en notoria falta de diligencia, redacte actas de manera equívoca, falseando su contenido en todo o en parte, o cuando su actuación técnica fuera notoriamente deficiente, el Comité si pudiera demostrar lo denunciado actuará en consecuencia expulsando al árbitro de la Competición.

V - CLASIFICACIONES – TROFEOS

Ocho grupos de cuatro equipos, clasificándose los dos primeros de cada grupo, jugándose posteriormente eliminatorias directas, entre primeros y segundos clasificados a sorteo puro.

Mayor número de puntos en la clasificación previa. Si se produce un empate a puntos entre dos o más equipos, la clasificación vendrá determinada por el siguiente coeficiente:

1º En caso de empate se clasificará antes el equipo que mejor coeficiente tenga en los enfrentamientos particulares.

2º Suma de goles a favor y resta de goles en contra

3º Resta de puntos de Juego Limpio (1 punto tarjeta amarilla y 3 puntos tarjeta roja).

Para completar el cuadrante eliminatorio, pasarán a la siguiente ronda los dos primeros clasificados más deportivos.

Dependiendo del número de equipos inscritos, en los partidos de clasificación, se clasificarán los primeros de cada grupo.

En los partidos de eliminatoria directa, si finalizado el encuentro el resultado fuese de empate, se lanzaría un mínimo tres penaltis, y si persistiera el empate, se continuaría con el lanzamiento de éstos hasta el fallo.