

**X MEMORIAL “TOMÁS RUBIO ALAMILLO”
XVI MARATÓN FÚTBOL-SALA
1 Y 2 DE AGOSTO
TORRECAMPO.**

BASES:

1ª) Para formalizar la inscripción, es necesario enviar el resguardo del ingreso de la inscripción (80€) al fax del Ayuntamiento de Torrecampo, nº de fax; 957-155-285 indicando al menos el nombre del equipo y un teléfono de contacto. Las inscripciones no se harán efectivas hasta recibir el mencionado fax.

2ª) Cada equipo podrá inscribir un máximo de 12 jugadores, 1 entrenador y 2 delegados. Durante la competición y el primer partido, no se podrá inscribir ningún jugador.

3ª) Los equipos deberán presentar media hora antes de su primer partido la relación de sus jugadores:

- Nombre y apellidos de los jugadores.
- Fotocopia del D.N.I.
- Dirección y teléfono del delegado/capitán.

4ª) El sorteo será el día 30 de Julio a las 22:00 horas en el Ayuntamiento de Torrecampo.

5ª) La actitud violenta o antideportiva de un equipo contra el equipo contrario, árbitros o público, puede conllevar la expulsión de dicho equipo de la competición.

6ª) Sistema de juego: Grupos de 3 por eliminatoria.

7ª) Si empatan dos equipos en el primer partido, se tirarán penaltis para decidir el perdedor y el ganador, para determinar la hora de su segundo partido. En caso de empate a puntos entre dos o tres equipos del grupo, se tomará en cuenta:

- gol average particular.
- gol average general.
- mayor nº de goles a favor.
- menor nº de goles en contra.
- por sorteo.

8ª) La duración de los encuentros será de dos tiempos de 20 minutos a reloj corrido, excepto el último minuto de cada tiempo que será a reloj parado y con un descanso de 5 minutos.

9ª) En el encuentro de la final, en caso de finalizar el partido con empate, se jugarán dos prórrogas de 5 minutos con descanso de 2 minutos y si persistiera el empate se lanzaría una tanda de 5 penaltis pudiéndolos lanzar cualquier jugador inscrito en el acta y si aún así, no se diera vencedor, se pasaría a lanzarlos alternos hasta que uno falle.

10ª) El trofeo al equipo más deportivo, se le entregará al equipo que cometa menos faltas y tenga menos tarjetas (azules y amarillas). Se dividirá el total de éstas entre los partidos jugados.

11ª) Para optar por el trofeo al mejor equipo local, al menos la mitad de los jugadores deben ser del pueblo. Este trofeo lo ganará el equipo que:

- obtenga más puntos.
- tenga más goles a favor.
- tenga menos goles en contra.

12ª) Los árbitros serán **FEDERADOS**.

- Sanciones; 2 tarjetas amarillas en un mismo encuentro = 1 partido.
- Tarjeta roja directa = de 1 a 3 encuentros (según organización).

13ª) Máximo de equipos: 24 equipos.