



REGLAMENTO DE JUEGO

- La duración de los encuentros será de 2 periodos de 20 minutos a reloj corrido, exceptuando el último minuto del segundo periodo, que será a reloj parado.
- Los partidos comenzarán a la hora fijada por la organización existiendo un tiempo de espera de 5 minutos desde la hora fijada para el comienzo del encuentro.
- Para comenzar un encuentro será necesario que cada equipo cuente con un mínimo de cuatro jugadores debidamente uniformados.
- **Ningún jugador podrá estar inscrito en dos equipos a la vez, ni cambiar de equipo por cualquier motivo durante el transcurso de la competición.** El incumplimiento manifiesto de estas normas será considerado a todos los efectos como alineación indebida.

JUGADORES:

- Sólo podrán estar en el terreno de juego, como máximo, 5 jugadores por el equipo, de los cuales uno obligatoriamente será el portero.
- Si un equipo, por cualquier circunstancia de las contempladas en las presentes reglas quedase reducido durante un encuentro a menos de tres jugadores en el terreno de juego los árbitros tomarán la decisión de suspender el encuentro.

Lugar para los jugadores reservas:

Los jugadores reservas deberán guardar una distancia superior a 1,5m de la línea de banda para evitar choques con los jugadores y/o árbitros. En caso contrario, el árbitro podrá amonestarle deteniendo el partido tras la interrupción del mismo. Antes del partido el árbitro indicará la banda por la que se realizarán los cambios.

SUSTITUCIONES:

- Se permitirá un número ilimitado de sustituciones. Un jugador que ha sido reemplazado podrá reingresar en la superficie de juego sustituyendo a otro jugador.
- **Para efectuar una sustitución, no se avisará al árbitro.** Una sustitución puede realizarse siempre, esté o no el balón en juego, si se observan las siguientes disposiciones:
 - El jugador que sale de la superficie de juego **lo debe hacer por la línea de banda en la zona de sustituciones** de su propio equipo.
 - El jugador que entra en la superficie de juego debe hacerlo por la misma línea de banda en la zona de sustituciones y **únicamente cuando el jugador que sale traspase completamente la línea de banda**, excepto en caso de lesión o tiempo muerto.
 - Un sustituto se somete a la autoridad de los árbitros, sea o no llamado a participar en el encuentro.



SANCIONES:

Si un sustituto entra en la superficie de juego antes de que haya salido el jugador que sustituirá:

- Se interrumpirá el juego (salvo ley de la ventaja)
- Se avisará al jugador por sustituir el terreno de juego por momento incorrecto.
- Se sancionará al jugador sustituido con Tarjeta Amarilla.
- Se reanudará el juego con un **lanzamiento indirecto** a favor del equipo contrario en el lugar donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego.

Si en una sustitución un sustituto entra en la superficie de juego por el jugador que se sustituirá sale de esta por un lugar que **no sea la zona de sustituciones** de su propio equipo:

- Se interrumpirá el juego (salvo ocasión clara de gol)
- Se sancionará con tarjeta amarilla.
- Se reanudará el juego con un libre indirecto a favor del equipo contrario en un lugar donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego.

FALTAS:

Las faltas serán consideradas técnicas o personales.

Las faltas técnicas son: zancadillas, empujones, patadas, cargas, retención del balón en el suelo y las manos voluntarias. Estas faltas se sancionarán con libre directo y falta acumulativa.

Las faltas personales son: 4 segundos del portero por sacar o retener el balón en su propia área, cesiones incorrectas, retención del balón sin ánimo de ser jugado y faltas técnicas de saque. Estas faltas se sancionarán con libre indirecto pero no serán faltas acumulativas.

Cuando el árbitro señale libre indirecto deberá levantar la mano claramente.

Tanto en el caso de que la falta sea directa o indirecta, no será necesario que el árbitro toque el silbato antes del lanzamiento, siendo el equipo que va a sacar la falta el que pide la barrera en cuyo caso la misma se colocará a cinco metros debiendo el árbitro antes del lanzamiento autorizarlo mediante toque de silbato. **Ningún jugador contrario podrá interrumpir el saque ni colocarse a una distancia inferior de 1 metro.**

El equipo lanzador de la falta tendrá un **máximo de 4 segundos** para realizarse el saque de la falta.

Las faltas acumulativas son cinco por periodo y equipo. Cuando un equipo cometa más de 5 faltas acumulativas en un partido, a partir de esta falta se lanzará un libre directo bien desde el



lugar dónde se cometió la falta (sin poder posicionar barrera alguna) o bien desde el doble penalti. Un jugador podrá ser descalificado mediante dos tarjetas amarillas o mediante roja directa.

Cuando un árbitro interprete que puede dar ley de la ventaja tras producirse una falta acumulativa, lo hará anotando posteriormente la falta indicándoselo al equipo infractor.

SAQUE DE BANDA Y DE ESQUINA:

Cuando el balón atraviese **enteramente** las líneas laterales o las líneas de fondo, sea por el suelo o por el aire y su retorno a la cancha se hará mediante un lanzamiento con el pie desde el lugar exacto donde salió el balón (en caso de córner, se realizará por el saque de esquina), por un jugador del equipo contrario a aquél que lo tocó por última vez. No se podrá anotar gol directamente de saque de banda, pero sí se podrá marcar gol directo de saque de esquina. Tendrá la limitación de 4 segundos para realizar el saque.

Procedimiento y Posición del balón y jugadores:

- **El balón debe estar inmóvil sobre la línea de banda.**
- El ejecutor del saque debe hacerlo **desde fuera** de la superficie de juego.
- **Los jugadores defensores deberán estar a una distancia de 2m, sin que el lanzador pida distancia. No obstante, el jugador que realice el saque de banda o de esquina podrá pedirle al árbitro distancia, colocando al defensor a una distancia de 5m. Si se pide distancia, el sacador deberá esperar a que el árbitro le dé la señal.**
- Si un adversario distrae o estorba de forma incorrecta y voluntaria al ejecutor del saque: Será amonestado por conducta antideportiva y **recibirá tarjeta amarilla**, aunque el sacador no pida distancia.
- El portero no podrá tocar o jugar el balón con la mano directamente de un saque de banda realizado por su equipo.
- En caso de que el saque no sea correcto, el árbitro indicará saque de banda para el equipo defensor. El balón estará en juego en el momento que este situado en la línea de banda para efectuar el saque. (Saque de Banda)
- Si el saque de esquina no ha sido ejecutado correctamente, o no se ha ejecutado dentro de los 4 segundos, se sancionará con libre indirecto a favor del equipo defensor en el cuadrante de la esquina a favor del equipo defensor.



SAQUE DE PUERTA:

- Cuando el balón sale por la línea de fondo el portero debe sacar de puerta única y **exclusivamente con la mano**. En este saque con la mano el balón podrá atravesar la línea del centro del campo.
- Tendrá la limitación de 4 segundos de posesión del balón. **La infracción a ésta regla se sancionará con libre indirecto en el borde del área**, pero sin falta acumulativa.

CESIÓN AL PORTERO:

El portero podrá recibir el balón con el pie de un compañero solamente cuando:

- Si el balón ha traspasado la línea del centro del campo.
- Si el balón fue tocado por un jugador contrario independientemente de que se considere recuperación o no.

Es decir, se considera cesión al portero, un pase de forma claramente voluntaria al mismo de un jugador de su mismo equipo, excepto que una vez esté el balón en juego, este traspase la línea del centro del campo o si el balón es tocado antes por un jugador contrario.

Además el portero podrá recibir el balón con el pie si proviene de un saque de banda o de esquina, con independencia de que haya sido tocado antes de recibirlo el portero por uno o más compañeros.

En caso de infracción a estas normas se sancionará con libre indirecto pero sin falta acumulativa. El libre indirecto se sacará desde el lugar donde se produzca la cesión (lugar donde el portero toca la pelota), excepto en el caso que sea dentro del área, la cual se sacará sobre la línea del área.

DECISIONES:

- **Un jugador expulsado (doble amarilla o roja directa) no podrá volver a jugar. Un jugador podrá sustituir al jugador expulsado y entrar en juego una vez transcurridos dos minutos efectivos después de la expulsión, salvo si marcará un gol el equipo contrario antes de que transcurran los dos minutos, en el cual, el equipo con cuatro jugadores volvería a contar con cinco.**
- En el caso de que un equipo no esté a la hora del partido y tras haber esperado el tiempo estipulado, se le dará el partido por perdido con resultado de 3-0.
- Las tarjetas amarillas no serán acumulativas a lo largo del torneo, por lo cual no se cumplirán ciclos.



- La organización decidirá el número de partidos expulsados de un jugador dependiendo del motivo de expulsión.
- El menosprecio hacia el árbitro o cualquier responsable de la dirección de la organización se verá castigado con expulsión de número de partidos que el comité decida.
- Para el resto de normas que no se encuentran aquí recogidas se aplicará el Reglamento Oficial de la LNFS.
- La organización se reserva el derecho de poder modificar las normas para el buen desarrollo y funcionamiento de la competición.

REGLAMENTO PROPIO DEL MARATÓN

1. NORMAS Y REGLAS

• REGLAS

Las reglas del juego serán las de la L.N.F.S., salvo las propias del Maratón. En caso de contradicción de algún precepto del Reglamento de la L.N.F.S. con alguna regla propia del Maratón prevalecerá siempre esta última.

Se adjunta a este documento un Reglamento de la L.N.F.S.

• IDENTIFICACIÓN

El DNI, tarjeta de residencia o pasaporte original deberá presentarse obligatoriamente en el primer partido del Maratón por todos los jugadores. No podrá jugar ningún jugador que no haya sido identificado previamente con alguno de los documentos necesarios. El DNI podrá ser requerido por la Organización en cualquier momento del desarrollo del Maratón.

• DURACIÓN

La duración de los partidos será de 40 minutos divididos en dos partes de 20 minutos cada una, entre parte y parte habrá un pequeño descanso.

• PRESENTACIÓN

Todos los equipos se deberán de presentar a la mesa de Organización al menos 30 minutos antes del comienzo del Maratón.

Si un equipo no se presenta a jugar su correspondiente partido a la hora señalada perderá el encuentro por el resultado de 3-0. El gol que da el triunfo al equipo que se presenta no se le apuntará a ningún jugador en particular.

• OTRAS NORMAS

Para el buen desarrollo de la actividad la Organización ruega un buen comportamiento de los participantes prohibiendo taxativamente el arrojado de basuras al pavimento así como el mal uso de los materiales de los que se dispongan, reservándose la Organización el derecho de expulsión de cualquier jugador o equipo que realice alguna de las conductas aquí expuestas.



2. REGIMEN DISCIPLINARIO Y DE RESPONSABILIDAD

Esta normativa será de aplicación a todos los jugadores de los equipos participantes en la maratón.

La Organización garantiza el correcto ejercicio y la estricta observancia de los términos previstos en el presente reglamento.

El régimen disciplinario del maratón se ajustará a la normativa vigente de la LNFS, así como al presente reglamento.

La organización se reserva el derecho de cambiar los premios, cuando el cupo de equipos no sea el esperado, en el caso de que se produzca un cambio de premios, también se deberá cambiar el precio de la inscripción, buscando siempre el bien común entre organización y participantes.

La organización no se hace responsable de los accidentes o lesiones que se pudieran originar durante la realización del campeonato, sean consecuencia del ejercicio del juego o deriven de otras causas ajenas a este.

Con la aceptación del apartado en el formulario por parte del equipo participante (representado por su capitán) de este documento, acepta su condición de sujeto a las reglas aquí estipuladas así como a los documentos adjuntados a este (Reglamento Oficial de la L.N.F.S.) y a las decisiones que la Organización dictamine con posterioridad.