

BASES del TORNEO:

El VIII Torneo Interpeñas Real Sporting de Gijón tiene como objetivo fomentar la actividad social y recreativa de las peñas Sportinguistas participantes en ellas. Siempre dentro de un marco festivo y amistoso todas las peñas participantes intentarán ser la mejor peña Sportinguista de fútbol sala.

Los responsables de cada Peña Sportinguista deberán hacer prevalecer en sus equipos un espíritu recreativo, amistoso y –sobre todo- Sportinguista, para ello los participantes de los equipos de cada peña deberán pertenecer como socios a la Peña Sportinguista en cuestión. La organización del torneo se reserva el derecho de poder expulsar del mismo a alguna Peña Sportinguista si quedara probado que algún miembro del equipo no pertenece a la Peña Sportinguista en cuestión.

El desarrollo del torneo está previsto entre la noche del viernes 5 de mayo, y la tarde del sábado 6 de mayo, siendo posible introducir ajustes en función del partido Sporting-Las Palmas.

Fase de grupos

Para optimizar el desarrollo del torneo, y evitar que equipos sin opciones abandonen la competición, el torneo se desarrollará con grupos de tres equipos. Por tanto, el número de equipos deberá ser múltiplo de 3, fijándose un tope de 9 equipos.

Dependiendo del número final de equipos inscritos, se establecerán los grupos y los equipos que pasarán a la siguiente fase, de cada uno de ellos. **Se garantizan al menos dos partidos por equipo.**

Durante la fase de liguilla, a cada equipo se le darán 3 puntos por partido ganado, 1 punto por partido empatado y 0 por partido perdido.

Para la clasificación final del grupo se seguirán los siguientes criterios:

1. Puntos conseguidos en la liguilla
2. En caso de empate a puntos entre 2 equipos:
 - a. Resultado del partido que enfrentó a ambos.
 - b. Mejor diferencia de goles de cada uno de los equipos
 - c. Mayor número de goles a favor.
 - d. Equipo más deportivo, equipo que haya realizado menos faltas, se considerarán para este efecto las tarjetas amarillas como 2 faltas y las tarjetas rojas como 3 faltas.
 - e. Sorteo entre los equipos implicados.
3. En caso de empate entre 3 equipos se seguirá el mismo criterio que en caso de empate entre 2 equipos salvo el primer punto, que será:
 - a. Equipo que más puntos haya sumado ante los otros dos equipos.

A partir de la fase de liguilla, la clasificación de los equipos se decidirá por eliminatoria a partido único, siguiendo el cuadrante establecido el día del sorteo. En caso de empate al final del tiempo reglamentario se decidirá el pase a la siguiente ronda por penaltis (*).

En la final, en caso de empate al final del tiempo reglamentario se jugará una prórroga de un tiempo de 5 minutos. De persistir el empate se procederá al lanzamiento de penaltis según se indica a

continuación:

(*) Penaltis: Se lanzarán tandas de 5 penaltis alternativos por cada equipo. Si persistiera el empate se lanzaría un penalti por cada equipo alternativamente hasta deshacer el empate.

Podrán lanzar los penaltis cualquiera de los jugadores de cada equipo, solo teniendo en cuenta que deben de contar los dos equipos con el mismo número de lanzadores.

Exclusión automática de los equipos.

La organización podrá decidir la expulsión automática de un equipo por cualquiera de los siguientes motivos:

- Por no presentarse a jugar a la hora de comenzar el encuentro o no reunir el mínimo de jugadores exigidos. Se otorgarán 5 minutos a partir de la hora de comienzo del encuentro.
- Alineación indebida: que no coincida la hoja de inscripción con la identidad del jugador que participa en el encuentro.
- Agresiones por parte de algún miembro del equipo, ya sea a contrarios, árbitros o a miembros de la organización.
- Si durante el desarrollo de un encuentro, un equipo mostrara intencionadamente su deseo de perder para favorecerse a si mismo o a otro equipo.

Si uno o dos equipos fueran excluidos de la competición, la clasificación de los equipos que queden en el grupo se decide entonces por:

- Se dará al resto de los equipos del grupo el resultado de 3 – 0 a favor en el partido con el equipo descalificado, independientemente de si ya se hubiera jugado.

Jugadores

- Los equipos pueden inscribir en el Torneo un mínimo de 7 de jugadores y un máximo de 15 jugadores, así como un entrenador o responsable deportivo y un delegado o auxiliares de equipo. Pueden participar en dicho todo torneo todos aquellos que formen parte de alguna de las Peñas Sportinguistas existentes. A este respecto solamente se permitirán 3 jugadores federados en cualquier disciplina sea futbol sala o futbol.
- Todos los jugadores serán mayores de edad.
- Para jugar el encuentro, los equipos formarán con cinco jugadores siendo uno de ellos el portero. El mínimo de jugadores para comenzar el encuentro será de 4 jugadores de campo y el portero. Si durante el transcurso de un partido, uno de los equipos se queda con dos jugadores o menos, se suspenderá el partido, dando por ganador al equipo contrario por el resultado que en ese momento registrar el marcador, o adjudicándole 3 goles más de los que llevase el equipo eliminado.
- Todos los jugadores estarán perfectamente identificados con el original o fotocopia del D.N.I., que se presentará en la mesa de la organización antes de comenzar el encuentro. No podrá jugar ningún jugador que no haya sido identificado previamente con alguno de los documentos necesarios.
- La Organización podrá además solicitar la identificación de cualquier jugador durante el transcurso del partido.

- Vestuario de los equipos y jugadores
 - Cada equipo ha de ir correctamente vestido. A ser posible, con equipación completa (camiseta, pantalón y medias) todos sus componentes. Al menos, han de ser iguales y con número visible todas las camisetas. No se autorizará el uso de petos de entrenamiento, salvo que sea necesario para distinguir los colores de los dos equipos.
 - Se prohíbe el uso de botas con tacos metálicos, así como aquel calzado que se entienda que pueda poner en riesgo la integridad física de los participantes
 - Los jugadores no pueden portar relojes u otros aditamentos que el árbitro estime peligrosos.
 - El portero deberá vestir un jersey o camiseta de color distinto a las camisetas del propio equipo, también del equipo contrario, así como la del árbitro.

Inscripciones

Para formalizar la inscripción de los equipos participantes, se deberá de enviar un correo electrónico, con la información que a continuación se detallará, a info@unipes.com. La información que deberá contener el correo será la siguiente:

- Justificante del pago de la cuota de inscripción (se facilitará número de cuenta, o se pagará en mano). La cuota de inscripción será de 50 euros para las peñas de Unipes y de 60 euros para el resto de peñas más una fianza de 25 euros que será devuelta al final del torneo.
- Fotocopia del resguardo de pago de la inscripción (en caso de pago bancario)
- Nombre del equipo.
- Listado con nombre, apellidos, DNI y fecha de nacimiento de todos los jugadores
- Cada equipo nombrará a un responsable, el cual se encargará de comunicar cualquier tipo de incidente o novedad de su equipo al Comité Organizador.
- La organización enviará un correo electrónico indicando la aceptación o no de la inscripción, junto con una copia de las bases.

La fecha tope de inscripción será el 30 de abril, siempre y cuando queden plazas libres. En caso de completar las plazas, los equipos participantes serán los 9 primeros equipos en cumplimentar la inscripción correctamente; es decir, enviar el correo electrónico con los datos anteriormente descritos y haber abonado la inscripción.

Si un equipo realizara el pago y por falta de plaza no pudiera jugar se le devolvería el dinero inmediatamente.

Una vez aceptada la inscripción a un equipo no se le devolverá el dinero, en caso de no poder acudir a jugar la maratón.

Reglamento de juego

En todo lo que no contradigan lo expresamente señalado en este Reglamento, rigen las normas aprobadas por la FIFA.

Normas disciplinarias. Sanciones

- El árbitro de un encuentro podrá mostrar tarjeta amarilla a los jugadores, y amonestar a técnicos o directivos, de acuerdo con las normas aprobadas por la FIFA.
- Los jugadores que sean amonestados con tarjeta amarilla dos veces en el mismo partido deberán ser expulsados del terreno de juego y serán sancionados con un partido y retirada de 5 € de la fianza.
- La expulsión directa llevará acarreada sanción de uno a tres partidos, a juicio del Comité de Competición y un dinero estipulado por el comité de competición en función de la gravedad.
- La expulsión directa de un jugador por una infracción que haya evitado ilegalmente una ocasión manifiesta de gol no llevará consigo sanción de ningún partido.
- Los equipos están obligados, particularmente sus técnicos, directivos y auxiliares, a comportarse con la debida corrección y deportividad. El incumplimiento grave de esta norma (a juicio del árbitro y del Delegado de Sede) puede acarrear la suspensión del partido y la pérdida del mismo por 3-0 para el infractor.

Otras cuestiones de la Maratón

- Todos los partidos deben comenzar a la hora indicada. No se permitirá a ningún equipo, ningún tipo de demora.
- Los partidos se jugarán en dos tiempos de 20 minutos, habiendo 5 minutos de descanso entre los dos tiempos.
- No habrá árbitros federados durante el torneo, habiendo que acatar sus decisiones en todo momento.
- El Comité Organizador proveerá los balones necesarios para el Torneo. Salvo autorización expresa del Delegado de Sede, sólo se podrán jugar los partidos con el balón oficialmente aprobado.
- No existe ningún tipo de póliza de seguros en este torneo, y la Organización no se hace responsable de los accidentes o lesiones de los participantes en el maratón.
- Si ocurriera alguna circunstancia extraordinaria o no descrita en este cuadernillo que afectará al desarrollo del campeonato, su resolución quedará a criterio de la Organización. Siendo cualquier decisión de la Organización de este campeonato inapelable, y la cual debe ser siempre aceptada por todos los jugadores y equipos.
- El sorteo de la maratón se celebrará el miércoles 3 de mayo, a las 20:00h. en la Cafetería La Regence.

Trofeos

Se repartirán trofeos a los cuatro primeros clasificado y un detalle para todos los participantes.

El presupuesto de partida del Torneo se ajusta dentro de unos parámetros proporcionados, si bien en caso de superávit del Torneo, ese dinero será destinado para un uso que defienda el carácter general del mismo, decidiendo el Comité Organizador mediante consenso el mencionado uso.

Todos los equipos inscritos aceptan las bases y normas de este Maratón.