

I Edición – 1ª Fase

(Del 8 de Abril al 20 de Mayo)

Normas de la Liga de Fútbolín Lluna Plena.

BASES:

1. Objetivos de la Liga de Fútbolín

Dotar a los/as jóvenes de espacios gratuitos para jugar al fútbolín y la posibilidad de participar en torneos no profesionales, en horarios no habituales, fomentando un uso adecuado de las instalaciones.

Establecer un clima de respeto e igualdad entre los/as participantes.

2. Requisitos para inscribirse

- Todos/as los/as inscritos/as en la liga de fútbolín han de tener una edad comprendida entre 12 y 18 años inclusive.
- Cada equipo estará compuesto por un mínimo de 2 jugadores/as. Pudiendo incluir a otro/a jugador/a inscrito como reserva.
- Se deberá rellenar una ficha de inscripción en la que aparezcan los siguientes datos de los/as participantes: nombre y apellidos, teléfono, fecha de nacimiento, lugar de residencia y correo electrónico. Para que la inscripción sea válida deben estar rellenos correctamente los datos de todos/as los/as jugadores/as. En esta ficha debe figurar también el nombre del equipo
- El plazo de inscripción finalizará el jueves 6 de Abril, pudiendo apuntarse en la página web: www.llunaplena.saguntjove.es o con los formularios que encontrarás en el Casal Jove.
- El viernes día 7 de Abril, se organizarán las partidas y se mandará a cada equipo, mediante wasap o correo electrónico los horarios de cada partida.
- El nombre de los equipos de la liga no puede tener contenidos relacionados con racismo, sexismo, que inciten a la violencia... La organización se reserva el derecho de modificar dichos nombres.
- El/la animador/a tiene la potestad de dar por finalizada la disputa de un partido en cualquier momento, siempre y cuando éste/a crea que se está atentando contra los objetivos del torneo así como de excluir a alguno/a de los/as participantes del partido.
- Una vez firmada el acta, el resultado del partido será inamovible.
- UN MISMO JUGADOR NO PUEDE JUGAR EN 2 EQUIPOS.
- La organización se reserva el derecho de interpretar y modificar estas normas.
- La participación en este torneo conlleva la aceptación de estas normas.

3. Duración del torneo y distribución.

- La duración de la liga tendrá una duración de cinco fines de semana, desde el sábado 8 de abril, hasta el sábado 20 de mayo. Se establecerán los turnos de cada partida y los jugadores tendrán que estar allí a la hora indicada. En caso de retraso de los participantes, se esperarán 10 minutos de cortesía.
- En caso de que un equipo deje de participar o sea expulsado de la liga, éste perderá todos los partidos por un resultado de 8-0, tanto los ya disputados como los que resten en el calendario.
- NO SE APLAZARÁ NINGÚN PARTIDO, EN NINGÚN CASO. Si un equipo no puede asistir, habiendo avisado antes del jueves a las 18:00 de la tarde, perderá el encuentro por 10- 0. No se permitirá la incomparecencia a más de un partido, en ningún caso. En el momento que se avise de que se va a faltar a un encuentro y este ya esté suspendido, no se jugará en ninguno de los casos. El equipo que no asista a dos partidos, será expulsado del torneo.
- En caso de fallo organizativo, la asociación planteará soluciones que resulten adecuadas para ambos equipos.
- El calendario de la última jornada es inamovible por cuestiones de localización temporal de los partidos, no podrá variarse salvo cambios desde la organización. SE ENTIENDE COMO ÚLTIMA JORNADA EL ÚLTIMO PARTIDO A JUGAR DE LA LIGA. El uso de la falta justificada que se permite en el torneo, se podrá utilizar en la última jornada, siempre y cuando el equipo contrario no se juegue nada.
- Por circunstancias ajenas a la Organización el formato de la liga podría variar, ya sea por cuestiones de espacio, de tiempo...

4. Partidas y equipos.

1. Se jugará 1 partida de 10 bolas. Puntuando en cada jornada, 3 puntos partida ganada, 1 punto el empate y 0 puntos la derrota.
2. Los goles del portero puntuarán doble.
3. Para poner en juego la bola es obligatorio tocarla con un jugador hacia la banda contraria a la que se saca. Siempre se sacará desde el centro.
4. Si una bola sale del campo, la posesión de la bola será para el equipo que haya encajado el último gol. Las bolas que vuelven a entrar en el campo tras rebotar en un jugador o en cualquier objeto ajeno a la mesa de fútbolín, han de ser puestas en juego nuevamente mediante saque (que efectuará el último que encajó un gol)
5. No se permite hacer jugada con la barra de delanteros. La jugada consiste en dar dos o más toques a la bola (un pase o más entre la misma barra y después disparar a puerta). Si se hace jugada y la bola toca un poste o un jugador contrario y entra, el gol tampoco será válido.
6. Para deshacer una jugada, la bola tiene que tocar el frontal del fútbolín (laterales de la portería) o pasarla hacia atrás. En el caso de que una bola de jugada golpee a un jugador contrario, se puede volver a disparar y meter gol.
7. Cuando la defensa despeja y la bola rebota en la delantera, ésta puede disparar seguidamente a este rebote y marcar gol válido. Así mismo, también puede disparar si la bola viene de cualquier parte del fútbolín y rebota en un delantero, siempre y cuando el último en tocar fuese el jugador contrario. Si la bola rebotase más de una vez en un jugador de la delantera, el toque posterior si será considerado jugada (familiarmente conocido como tercer rebote) y por lo tanto hay que deshacer jugada para poder marcar gol válido.

8. En la delantera, no está permitido el remache. Remachar consiste en disparar a puerta el despeje de la defensa: si la defensa despeja y la delantera intercepta y dispara en un solo toque, se considerara remache y el gol no es válido. Para poder marcar, como se explica en el punto anterior, con un toque se intercepta la bola y en el toque siguiente se dispara a puerta. El remache es válido desde cualquiera de las demás barras del futbolín. Si la bola entra en la portería después de un remache con la delantera, el equipo que encajo el gol ilegal sacará desde la defensa.
9. La jugada voluntaria o involuntaria (disparo con un delantero y que rebota en otro) hace que se repita la bola, sacando el equipo que encajó el gol ilegal desde la defensa.
10. No se permite en ningún caso arrastrar, pinzar, acompañar la bola en la delantera, solo estará permitido el golpeo en caso contrario el gol será ilegal y se sacara desde la defensa
11. No está permitido hacer ruleta (dos vueltas completas a la barra). Los goles que se marquen de este modo serán ilegales y se procederá igual que en los casos anteriores.
12. Los jugadores no pueden intercambiar sus posiciones mientras una bola está en juego.
13. En ningún caso se puede parar la partida, cogiendo o no la bola mientras esté en juego. Se penalizara con la perdida de posesión de la bola.
14. Si una bola entra en la portería y sale de nuevo rebotada, no se considera gol y el juego proseguirá.
15. Si la bola sale fuera del futbolín, no se puede ni parar ni golpear mientras este en aire hasta que no bote en el suelo o en la pared. Si se interfiere deliberadamente en el vuelo de la bola se perderá la posesión.
16. Está prohibido soplar, mover o levantar el futbolín, perdiendo la posesión de la bola si se hace, si la bola se queda parada en el campo sin posibilidad de que ningún jugador la toque el equipo que encajara el último gol realizara un saque desde la barra de la media.
17. Si un jugador introduce la mano en el futbolín interceptando la bola o interrumpiendo el juego, se castigara con gol en contra.
18. El gol por Pinzar la bola entre el jugador y la banda supone gol ilegal.
19. Los goles ilegales se sacaran desde la defensa del equipo que lo recibe golpeando la banda contraria o bien 2 veces en el frontal (los laterales) de la portería propia.
20. En todos los casos que no estén previstos por este reglamento, la organización tomará la decisión más oportuna.