

II TORNEO DE FUTBOLIN A.D O SILBATO

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN



Artículo 1

Cada equipo lo compondrán dos jugadores, siendo uno de ellos el capitán.

Artículo 2

Cada partida se jugará al mejor de 7 bolas en la fase de grupos y el número de partidas a jugar por cada pareja en la fase de liguilla es de 7, es decir, todos contra todos a una sola vuelta, en donde se clasificarán los cuatro mejores para la fase final.

Artículo 3

La fase final se jugará al mejor de tres partidas.

Artículo 4

El saque inicial: En la fase de liguilla se lanzará al centro del campo y en la fase final se hará un sorteo con moneda, en el que el ganador del sorteo saca y el perdedor escoge campo.

Artículo 5

El equipo que encaje un gol o en el saque inicial en la fase final, recibirá la bola en su barra de defensa.

Artículo 6

Las bolas que salgan fuera del campo, se pondrán en movimiento desde la defensa que haya encajado el último gol.

Artículo 7

Todas las bolas que entren en la portería después de tocar en la barra de luz, redes u objeto similar, será gol no válido.

II TORNEO DE FUTBOLIN A.D O SILBATO



Artículo 8

Los goles no válidos o ilegales, se penalizarán con posesión de bola a la defensa del equipo contrario.

Artículo 9

En la modalidad “en movimiento” en delantera se permite un solo toque (no se considera como primer toque el rebote que se produce por disparo de la defensa contraria) y en caso de tocar dos o más veces se jugará hacia atrás o contra la tabla de portería y en este caso, si la bola entra después de tocar en un defensa o portero el gol si será válido.

Artículo 10

Para que se considere gol no válido (y por tanto en gol en contra del equipo que lo mete) según el artículo anterior el delantero debe dar dos toques y meterlo directamente en la portería sin que toque en el palo, fondo o adversario y no es necesario que el defensa mantenga los jugadores levantados.

Artículo 11

Estarán prohibidas las siguientes estrategias:

- Arrastrar (raseo), tanto en bola parada, como en bola en movimiento, en todas las barras.
- La contra a la defensa, desde la delantera.
- Soplar a la bola.
- Mover, levantar y golpear las barras del fútbolín, así como dar dos vueltas a la barra de fútbolín en menos de 3 segundos.

Artículo 12

II TORNEO DE FUTBOLIN A.D O SILBATO

En caso de que surja cualquier anomalía o contradicción no contemplada en este reglamento, el comité de competición tomará las medidas necesarias y se reserva todas las decisiones y fallos que procedan para el correcto y puntual desarrollo del torneo.

Todos los jugadores, por el simple hecho de formalizar su inscripción se comprometen a aceptar estas reglas y acatar las decisiones y fallos del comité de competición.

