

BASES DEL CAMPEONATO DE FUTBOLÍN EL ADOBE 2008. SANTA MARÍA DEL PÁRAMO

La partida ganada puntuará 1 punto y 0 la perdida.

Se establecerá una primera ronda en forma de liguilla con varios grupos, según las parejas participantes.

Posteriormente a la fase de grupos, se realizará una segunda ronda eliminatoria, cuyos cruces serán establecidos por sorteo, según el número de participantes.

NORMAS DE JUEGO

- El juez de mesa se reserva el derecho de parar el juego en el momento en el que lo crea oportuno.
- Las decisiones del juez de mesa serán asumidas por los participantes y de obligado cumplimiento.
- Cada partida la ganará la primera pareja que marque 7 goles.
- En caso de no comparecencia de un equipo en los 5 minutos posteriores a la convocatoria de su partido, se considerará que esa pareja ha perdido el partido. A la tercera falta de este tipo, el equipo será automáticamente expulsado del torneo y se considerará que el resto de equipos que tuvieran que enfrentarse a ellos, han ganado dichas partidas.
- El saque será válido si la bola toca el campo del futbolín antes de impactar contra cualquier jugador.
- Cualquier bola que salga del terreno de juego será introducida por el juez de mesa, en el lugar por el que éste crea que salió. La bola se pondrá de nuevo en juego según la norma de saque del párrafo anterior.
- No será válido realizar rosca con ningún jugador excepto con el portero, salvo acuerdo expreso de ambos equipos.
- No será válida la contra (o martillo) con la línea de delantera, salvo acuerdo expreso de ambos equipos.
- No será válido marcar gol parando la bola con la línea de delantera, salvo acuerdo expreso de ambos equipos.
- No será válido marcar gol arrastrando la bola con la línea de delantera, salvo acuerdo expreso de ambos equipos.
- Las dos infracciones anteriores (parar y arrastrar) quedan anuladas si la bola golpea en la pared frontal del futbolín y/o en algún jugador del equipo contrario.
- No será válido marcar gol cuando la bola haya tocado dos o más jugadores de la línea de delantera.
- Los goles marcados bajo algún tipo de infracción serán apuntados inmediatamente por el juez de mesa en contra del equipo infractor.
- Cualquier equipo que agreda al contrario será expulsado del torneo y se considerará que el resto de equipos que tuvieran que enfrentarse a ellos, han ganado dichas partidas.