

NORMAS GENERALES

1. La Liga de Fútbolín Sofmania comienza el 21 de octubre de 2011. El plazo límite de inscripción será el día 7 de octubre de 2011.
 2. El fútbolín será instalado por la organización.
 3. Los equipos estarán formados por un mínimo de 4 y un máximo de 6 personas (con 2 jugadores ya podrían jugar el partido).
 4. Ningún jugador podrá jugar en dos equipos distintos.
 5. La organización dicta como día de enfrentamiento los **viernes a las 21:00 horas**, en el caso de que un establecimiento tenga más de dos equipos por fútbolín jugarán también el jueves a las 21:00 horas. Solamente en situaciones especiales puntuales este día podrá cambiarse, siempre que sea de mutuo acuerdo con el otro equipo y avisando con al menos 48 horas de antelación y jugándose en un máximo de siete días. Estos cambios deberán ser notificados por escrito a la organización con la próxima fecha para jugar el partido mediante email, fax o personalmente en las oficinas de Sofmania. En estos cambios no entrará a negociar en ningún caso la organización. De no llegar entre ambos equipos a un acuerdo, se jugará siempre en el día del equipo local.
 6. Puesto que entendemos que esta competición se desarrolla entre amig@s, el arbitraje de los diferentes partidos correrá a cargo de los delegados o capitanes de cada equipo, para mejorar su desarrollo.
 7. Cada equipo nombrará un capitán o delegado que deberá rellenar las actas antes de comenzar el encuentro.
 8. La organización proveerá de actas a todos los establecimientos. Estos, deberán guardar el acta como comprobante del resultado.
 9. - El vencedor del encuentro es el que consigue ganar 14 partidas y sumará 3 puntos.
- El equipo perdedor sumará 1 punto (siempre que finalice el partido).
- En caso de que un equipo no se presente o no termine el partido no puntuará.
- Se empata el partido con el resultado 12 a 12 y cada equipo sumará 2 puntos.
- Las partidas constan de 9 bolas y son ganadas por el equipo que consigue anotar el 5º gol.
En el momento en que **los dos equipos** alcancen la partida **número 10**, a la siguiente partida y hasta la terminación del encuentro habrá que ganarlas **con diferencia de dos goles**.
10. El equipo que juega en casa deberá comunicara el resultado del encuentro mediante email (administración@sofmania.com), teléfono: 976503481 / 659936207 o en la pagina web www.sofmania.com
 11. Los partidos se jugarán en la dirección del establecimiento escogido por cada equipo.
 12. La inscripción por cada equipo será de 60€

NORMAS DEL JUEGO

1. Comenzara el encuentro el equipo local en el lado del cajón y se cambiara de campo al término de cada dos partidas. La primera bola de cada partida la sacara el equipo que se encuentre en el lado del cajón y el resto al que le meten gol.
2. Para poner un equipo la bola en juego será obligatorio tocar banda contraria y jugador en la línea media o defensa. Las bolas de gol a la línea media., siempre por detrás. Si no se cumple y se marca gol, será nulo.
3. Las bolas que salgan fuera del campo (aunque rebote en cualquier objeto o persona fuera del campo y vuelva a entrar) irán a la defensa para el equipo que haya encajado el último gol. En caso de ser la 1ª bola irán a la defensa del que ha sacado.
4. La bola que sale rebotada de dentro de la portería no se considerará gol y el juego debe continuar.

5. En el caso de que la bola se quede parada en el centro sin posibilidad de que ningún jugador llegue a darle, el saque se realizara desde la defensa del equipo que ha encajado el ultimo gol. En caso de ser la 1ª bola irán a la defensa del que ha sacado.

JUGADA

- No se permite hacer jugada en la delantera (2 toques o más). Aunque ésta sea involuntaria.
- Si la bola toca por detrás a la delantera no podrá marcar gol directo, venga de donde y de quien sea.
- Se considera jugada si se arrastra la bola en forma de C, L con la delantera

Se deshace la jugada en el frontal, en un jugador contrario o pasando la bola hacia atrás.

REMATCHES

- Están permitidos todos los remaches, menos con la delantera a la defensa.

GOL NULO

- Cuando un jugador delantero hace jugada (2 toques o más) y marca gol (aunque tocase en la defensa).
- Si al golpear la bola se le escapase el mando y diera una vuelta y marcase gol.
- Con la delantera la bola se queda retenida entre la pista y el muñeco y luego sale a gol.
- Si con la delantera hace remache a la defensa y este marcase gol.
- Si al golpear la barra para luchar la bola, entra.

* Si se diese el casos de algún punto mencionado sacaría el equipo contrario desde su defensa.

NO ESTA PERMITIDO

- Hacer cambio de posición ni de jugadores durante el transcurso de una bola.
- Superar 5 segundos con la bola parada, bien por delante pisada o bien por detrás controlada.
- Golpear intencionadamente los laterales con las barras cuando la bola la tiene el contrario.
- Defender en delantera de forma de sierra continuada.
- Superar 5 segundos de control de la bola en la misma línea.
- Escachar la bola con los laterales.
- Soplar, mosca, mover o levantar el fútbolín.

* Si se diese el casos de algún punto mencionado, implicaría la perdida de posesión de la bola y sacaría el equipo contrario desde su defensa.

* Si durante el juego un jugador coge la bola con la mano, esta falta será castigada con gol en contra, siempre y cuando ese hecho no esté debidamente justificado.

6. Los capitanes o delegados de cada equipo velaran por la deportividad durante todo el encuentro.

7. Las descortesías, insultos, amenazas se reflejaran en acta y la organización tomara las medidas oportunas.

8. En caso de conflicto deportivo, la organización tomara las medidas oportunas.

9. La organización no se hace responsable de los posibles daños físicos o materiales ocasionados por este juego.

10. La organización se reserva el derecho de ampliar o modificar cualquier punto, al objeto de mejorar la calidad de juego.

11. La inscripción a esta competición supone la aceptación de estas reglas.

PREMIOS

CAMPEÓN: 150

SUBCAMPEÓN: 75

3º CLASIFICADO: 50



LESER