



Campus de Ponferrada  
universidad  
de León



## **I TORNEO DE FUTBOLÍN ULE-POLICÍA MUNICIPAL**

### **REGLAMENTO**

- Fecha y hora: día 28 de septiembre a las 17 horas.
- Lugar: Cafetería del Campus de Ponferrada de la ULE.

Los objetivos del torneo serán fomentar la participación de la comunidad universitaria y la Policía Municipal de Ponferrada, favorecer las relaciones entre ambos, así como la promoción del juego limpio deportivo.

El torneo está abierto para toda la comunidad universitaria y Policía Municipal de Ponferrada. Todos los jugadores deben acatar el siguiente reglamento:

#### **1) Definiciones:**

- *Partido:* Se considera partido, al equipo que más goles meta (9 pelotas disponibles).

#### **2) Características técnicas.**

Los futbolines disponibles son dos, de dos piernas en la modalidad F5, cuya disposición general es de un portero en la línea de portería, tres figuras en la línea defensiva, tres en la línea media y cuatro en la línea de delantero.

#### **3) Equipos.**

3.1 Los equipos podrán estar conformados únicamente por miembros de la comunidad universitaria, como se ha comentado anteriormente.

3.2 Cada equipo estará conformado por 2 jugadores.

#### **4) Código Ético.**

Cualquier acción de naturaleza antideportiva o no ética durante el torneo, será considerada como incumplimiento del Código Ético. El respeto mutuo entre todos los jugadores, árbitros y/o espectadores es un requisito obligatorio. Debe ser propósito de cada jugador y árbitro representar el juego del fútbolín del modo más deportivo y respetuoso posible.

4.1 La sanción por infringir el Código Ético puede suponer la pérdida del partido o la expulsión del torneo.

#### **5) El partido.**

5.1 Se considera un partido cuando un equipo sume el máximo número de goles del total de las bolas disponibles (9 bolas).

#### **6) Inicio del partido.**

6.1 Una vez que se llama a comenzar un partido, ambos equipos deben dirigirse inmediatamente, a la mesa designada. Si un equipo no se presenta en la mesa, en un máximo de 5-10 minutos, se procede al proceso de pérdida por no comparecencia.

6.2 El inicio del partido comienza poniendo en juego la bola desde la zona de saque.



Campus de Ponferrada  
universidad  
de León



## ***I TORNEO DE FUTBOLÍN ULE-POLICÍA MUNICIPAL***

### **7. Saque.**

El saque se define como la puesta en juego de la bola desde la barra central al comienzo de un juego, o después de anotar un tanto, tras la adjudicación de la posesión de la bola, después de una falta. Se debe utilizar el protocolo de saque para poner la bola en juego.

7.1 El protocolo de saque consiste en golpear la bola contra la banda, en dirección hacia la banda opuesta donde el jugador se encuentra situado. Una vez que la bola toque un jugador, tras tocar la banda opuesta, ya puede ser jugada por todos los jugadores.

7.2 También sirve como protocolo de saque utilizar el agujero de medio campo destinado para ello.

7.3 Antes de poner la bola en juego, el jugador en posesión de la bola debe preguntar a su oponente si se encuentra listo.

### **8. Sucesión de servicios.**

8.1 Después del primer servicio en un partido, los siguientes servicios se asignarán al equipo que encajó el último gol.

8.2 El servicio se realiza desde la posición de defensa (una de las esquinas de la portería de dicho equipo o desde el agujero del centro del campo, como acuerden ambas partes).

### **9. Bola en juego.**

Una vez que la bola ha sido puesta en juego, ésta debe ser jugada a menos que la bola abandone el área de juego, se declare "bola muerta" o se marque un tanto.

### **10. Bola fuera.**

10.1 Una bola nunca puede ser jugada voluntariamente por encima de las barras de jugadores. Si esto se produce, se señala falta, y gana el servicio el equipo contrario.

10.2 Si la bola abandona involuntariamente el área de juego y pega en los marcadores, focos, u otros objetos que no son parte de la mesa, también se deberá señalar "fuera".

10.3 El área de juego está definida como el área situada sobre la superficie de juego, y limitada por los laterales del cubículo. Si la bola pega en los bordes superiores de los laterales del cubículo NO se considerará en juego, aunque vuelva inmediatamente a la superficie de juego.

10.4 Si la bola sale del área de juego debido al disparo o pase de un jugador, será puesta en juego desde el agujero del medio.

### **11. Bola muerta.**

11.1 La bola se declara "bola muerta" cuando quede completamente inmóvil y no pueda ser alcanzada por ninguna figura.

11.2 Si la bola es declarada "bola muerta", debe ser puesta en juego desde el agujero del medio por el equipo que realizó el último saque.

11.3 Si la bola está girando, pero está fuera del alcance de todas las figuras, no se considera "bola muerta" hasta que se detenga.



Campus de Ponferrada  
universidad  
de León



## ***I TORNEO DE FUTBOLÍN ULE-POLICÍA MUNICIPAL***

11.3.1 Si la bola continúa moviéndose y ambos equipos están de acuerdo, la acción puede interpretarse como “bola muerta”.

11.4 Si se provoca intencionadamente una situación de “bola muerta”, la bola debe ser otorgada al equipo contrario para que la sirva (p.ej., empujar la bola hasta que quede fuera de los alcances), ya que se considera como falta.

### **17. Tanto anotado.**

17.1 Cuando la bola entra en la portería, contará como un tanto o gol, siempre que haya sido anotado legalmente. Una bola que entre en la portería vuelva al área de juego y/o abandone el área de juego cuenta como un tanto.

17.2 Cuando un equipo consiga anotar un tanto, debe inmediatamente, apuntarlo en su marcador.

17.3 Los tantos pueden ser marcados desde cualquier barra de la mesa, siempre que se haga legalmente.

17.4 En la barra delantera, para marcar un gol válido se puede golpear la bola una vez, varias y/o arrastrar la bola.

17.5 No está permitido hacer ruleta (más de una vuelta completa a la barra). Los goles que se marquen de este modo serán ilegales.

17.6 Si se consigue anotar un gol, pero de forma ilegal, el equipo que recibió el gol sacará desde la defensa y el gol no subirá al marcador.

17.7 Los tantos marcados mediante rebotes en las bandas serán considerados como válidos.

### **18. Pases.**

18.1 Una bola que se adelanta o retrasa desde cualquier barra puede ser atrapada directamente en otra barra del mismo equipo, independientemente las veces que se quiera.

18.2 La bola se puede pasar de un muñeco a otro de la misma barra las veces que se quiera.

### **19. Giro de barras.**

19.1 No está permitido realizar el movimiento de rotación de cualquier figura más de una vuelta completa, independientemente de producirse antes o después de golpear la bola, y de que el jugador tenga sujeta la barra o la suelte.

19.2 Si una bola es lanzada por un giro ilegal, el equipo contrario tendrá la opción de aplicar la ley de la ventaja y continuar jugando desde la posición actual o señalar falta y sacar desde el centro o desde la defensa.

### **20. Golpeo o sacudidas en la mesa.**

20.1 Los golpes, sacudidas, desplazamientos o levantamientos de la mesa mientras la bola está en juego son considerados ilegales, tanto si son intencionados como si no.

20.3 Provocar un golpe en la mesa intencionadamente por parte del equipo en posesión de la bola no está permitido y se considera falta.



Campus de Ponferrada  
universidad  
de León



## **I TORNEO DE FUTBOLÍN ULE-POLICÍA MUNICIPAL**

20.3 Entrar en contacto con las barras del oponente de manera voluntaria se penaliza como sacudida, desplazamiento o levantamiento.

20.4 La penalización de una sacudida de la mesa será una falta, y se dará el saque al equipo contrario, desde el agujero del medio de la mesa.

20.5 Está expresamente prohibido doblar las barras de la mesa.

### **21. Invasión.**

21.1 No está permitido invadir el área de juego mientras la bola está en juego sin el permiso del equipo contrario o del árbitro, tanto si se toca la bola como si no. Sin embargo, cuando el equipo contrario o el árbitro concedan permiso a un jugador para invadir el área de juego, está permitido hacerlo.

21.2 Una bola giratoria se considera “en juego” incluso si no es alcanzable por ninguna figura. No está permitido invadir el área de juego para detener el giro de la bola, salvo si el oponente lo consiente.

21.3 Una bola declarada “bola muerta” se considera que no está en juego. La bola puede ser tocada libremente una vez que se ha concedido permiso por el árbitro o por el equipo contrario, en el caso de partidas auto-arbitradas.

### **22. Falta.**

Cualquier falta señalada durante el transcurso de una partida estando la bola en juego, conlleva la detención inmediata del juego. La bola se volverá a poner en juego con el protocolo de saque desde la barra media, agujero del medio o desde la barra de defensa y, la posesión será para el equipo contrario, del que cometió la falta.

### **23. Director de Torneo.**

La administración del torneo es responsabilidad del director de Torneo. Esto incluye rellenar las actas, programar los eventos, organizar el calendario, etc. La decisión del director de Torneo en tales asuntos es definitiva. Además, el organizador se guarda el derecho de la modificación o inclusión de alguna norma, en caso necesario, avisando previamente a la celebración del encuentro.

### **25. Inscripciones.**

Cada pareja participante de la comunidad universitaria de la ULE debe cumplimentar el siguiente formulario para formalizar la inscripción desde el 13/09/2023 hasta el 22/09/2023. En el formulario: <https://forms.gle/4o6ufcgAVUTTAV9E7> se deben proporcionar los siguientes datos:

- Nombre y apellidos de los 2 miembros del equipo.
- Curso y grado de los 2 miembros del equipo.
- Correo institucional de la universidad de los 2 miembros del equipo.

### **26. Premios.**

- Primer premio: Trofeo de un mini futbolín y un vale para material escolar.
- Segundo premio: Un vale para material escolar.



## ***I TORNEO DE FUTBOLÍN ULE-POLICÍA MUNICIPAL***

### **ORGANIZADORES:**



Campus de Ponferrada  
universidad  
de León



### **COLABORADORES:**





Campus de Ponferrada  
universidad  
de León



## I TORNEO DE FUTBOLÍN ULE-POLICIA MUNICIPAL

### ANEXO (Reglas-Versión corta)



#### 1. Código ético y juego limpio.

Respetar a todos los participantes. No se puede golpear la mesa con las barras. No se puede meter las manos en la mesa. No se puede levantar la mesa.



#### 5. Gol.

Un gol puede ser marcado desde cualquier barra. Si la bola entra y sale de la portería se considera gol.



#### 2. Vueltas

No están permitidas. Si alguien dispara dando vueltas con las barras, sacará el contrario desde medio.



#### 6. Partido.

Partido: Se considera un partido al equipo que más goles meta de un total de 9 bolas.



#### 3. Saque.

Se pregunta al contrario si está preparado y se lanza la bola por el agujero o por la línea de medio cambio con la mano.



#### 7. Bola fuera.

Cuando la bola abandona involuntariamente el área de juego, será puesta en juego desde el agujero del medio.



#### 4. Anotación de puntos.

Cada equipo debe hacerse responsable de anotar sus puntos en el marcador.



#### 8. Puntualidad.

Llegar 5-10 min más tarde de la hora de partido supone la pérdida de este.