

# OSTADAR KIROL Fundazioa



FÚTBOL ARETOKO ARAUDIA 09/10  
REGLAMENTO DE FÚTBOL SALA 09/10

## FUNCIONAMIENTO DEL TORNEO

### FICHAS

- 1 Cada equipo podrá disponer de un máximo de 15 fichas y un mínimo de 8.
- 2 Aquel equipo que quiera hacer mas fichas lo podrá hacer siempre y cuando no supere el n ° máximo de fichas permitidas y hasta el 7 de Enero.
- 3 A partir de dicha fecha no podrá hacerse ninguna ficha bajo ningún concepto.
- 4 Todas las fichas deberán estar bien cumplimentadas y selladas para su validez. Se deberá entregar junto a las fichas a sellar una fotocopia del DNI de todos los jugadores y una foto reciente de los mismos.
- 5 No se podrá fichar a ningún jugador que hay pertenecido ésta temporada a otro equipo que esté o haya estado disputando el torneo.
- 6 No podrán participar aquellos jugadores que no tengan los 17 años cumplidos al comienzo del campeonato.
- 7 Toda ficha nueva deberá entregarse antes del miércoles de cada semana si se quiere que el jugador nuevo juegue esa misma semana si no es así no podrá hacerlo hasta la próxima.
- 8 Se puede fichar a jugadores federados.**

### HORARIOS DE LOS PARTIDOS

- 1 Los partidos se disputarán los viernes, sábados y domingos. El calendario de toda la temporada se encuentra al final del reglamento.
- 2 Todas las semanas se os citará a una reunión en el Polideportivo Municipal, serán todos los miércoles a las 19:00 h. En el caso de que haya algún cambio en lo que al lugar u hora de reunión se refiere, se os comunicará con antelación para vuestro conocimiento. En dicha reunión se confeccionará el horario de partidos por lo que se requiere máxima asistencia por parte de los equipos.
- 3 Una vez acabada la reunión no se podrá cambiar el horario de ningún partido, excepto por causa mayores. En el caso de que algún equipo tenga dificultades para poder disputar un partido, podrá comunicarlo a la organización con anterioridad a la reunión semanal con el fin de darle una solución y disputarse el partido.
- 4 Si algún equipo quisiera cambiar la hora del partido después de la reunión del miércoles en el local existen unas hojas de “ cambio de horario “ en la cual el equipo interesado deberá rellenar dicha hoja estando firmada por todos los equipos implicados para su validez de no ser así el horario será el impuesto en la reunión del miércoles.
- 5 Los horarios de los partidos quedarán reflejados en carteleras colocadas en el Local de Ostadar K.F , el Polideportivo e instalaciones municipales de Michelín y también los tendréis en la pagina Web de Ostadar Kirol Fundazioa ; <http://www.ostadarkf.org>

- 6 El partido comenzará a la hora y lugar señalados, en el caso de que algún equipo no se haya presentado a la hora del comienzo, se le dará un margen de 5´ para hacerlo si no aparece o no están los suficientes jugadores para hacerlo, el equipo perdería por 3-0. A éste hecho se le consideraría falta grave ( 30 € ).

## **SISTEMA DE COMPETICIÓN**

### **PUNTUACIÓN**

- 1 Por cada partido ganado, el equipo sumará 3 puntos, si el resultado es empate el equipo sumará 1 punto y si pierde obtendrá 0 puntos.
- 2 Si a la hora de confeccionar la clasificación resulta haber un empate a puntos entre dos o mas equipos se tendrá en cuenta:
  - o Gol average particular.
  - o Diferencia entre los goles a favor y goles en contra.
  - o Goles a favor.
- 3 Para la fase final si un equipo no se presenta a un partido o en algún momento del mismo se queda con 2 jugadores y resulta beneficiado el equipo infractor, se le dará la eliminatoria por perdida.

## **DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN**

### **1 La liga**

- Entre todos los equipos participantes del torneo se formará un grupo.
- En una 1ª fase en la que se enfrentaran todos los equipos entre si (a una vuelta) se clasificarán los 8 primeros.
- Los equipos no clasificados para la siguiente fase disputarán el Torneo de la consolación y la liguilla.

### **2 Torneo de la Consolación**

- Participan los equipos clasificados del ° al ° puesto en la 1ª fase de la liga.
- La competición de dos grupos a una vuelta.
- Los primeros de cada grupo jugaran la final.

### **3 Liguilla**

- Participarán en ella, los equipos clasificados del 9º al 16º puesto en la primera fase de la liga.
- Entre ellos jugarán los ¼, ½ y la final.

### **4 Torneo de Copa “ Memorial Mosso”**

- Participarán todos los equipos que han jugado el campeonato, salvo los equipos expulsados del mismo.
- Los emparejamientos se realizarán a sorteo durante las respectivas eliminatorias y serán a un único partido.
- En el caso de finalizar el partido en empate, se resolverá con 5 penaltis por cada equipo (cualquier jugador inscrito en acta podrá ser encargado de lanzar los penaltis), en caso de persistir el empate, los lanzamientos se realizarán hasta que uno falle.

## **5 Supercopa**

- Se enfrentaran el campeón de liga y el campeón de copa en un solo partido. Si el encuentro acaba en empate se jugará una prórroga de dos tiempos de 5´ cada una, si persiste el empate se irá a la tanda de penaltis.

### **REGLAMENTO DE JUEGO**

#### **FICHAS**

- 1 Todo equipo estará obligado a entregar las fichas al juez de mesa con el fin de que éste compruebe que no hay ningún tipo de irregularidad en lo que a las fichas se refiere. El incumplimiento de ésta norma será considerada como falta leve ( 10 € ).
- 2 Todo equipo estará obligado a presentar al menos a un delegado en el partido identificado con su ficha correspondiente.

En ausencia de éste en un partido podrá ser delegado un jugador del equipo.

#### **BALON**

- 1 Los balones serán proporcionados por la organización del Torneo.
- 2 El arbitro verificará el estado del balón con el que se disputará el partido decidiendo él si es apto o no para jugar con dicho balón.
- 3 El balón no podrá ser cambiado durante el partido sin la autorización del árbitro, aunque los capitanes de ambos equipos podrán proponer la sustitución de un balón defectuoso, siendo el árbitro quien tome la última decisión.

#### **Nº DE JUGADORES**

- \* En el acta del partido sólo podrán estar inscritos 12 jugadores
- \* Dentro del terreno de juego, cada equipo deberá estar compuesto de 5 jugadores siendo uno de ellos el portero.
- \* El número mínimo de jugadores para poder disputarse el partido será de cuatro.

En el caso de que por cualquier circunstancia un equipo quedase reducido a 2 jugadores durante el transcurso del partido, el árbitro decretará el final del partido

#### **SUSTITUCIONES**

- 1 El jugador que sale del terreno de juego lo debe hacer por la línea del campo habilitada para ello.
- 2 El jugador que entra al terreno de juego a de hacerlo por la misma línea, pero nunca antes de que el jugador que sale traspase completamente la línea de banda.
- 3 Se podrán hacer todas las sustituciones que se quiera, sin necesidad de parar el juego.

- 4 El portero podrá cambiar su puesto con cualquier otro jugador siempre y cuando lo realice desde la línea habilitada para ello, El equipo no podrá pedir que se pare el tiempo para ello.

### EQUIPAJES DE LOS JUGADORES

- 1 Cada jugador deberá lucir en su camiseta el número que le identifica en su ficha.
- 2 El portero deberá emplear colores en su indumentaria que le distinga de los otros jugadores.

### LOS DELEGADOS DE CAMPO

1. Representar al equipo ante la organización.
2. Ocuparse de los posibles trámites de aplazamientos deportivos o recursos a sanciones y presentar todas las fichas de los jugadores y delegado, ya sea ante el responsable de la organización o el árbitro, antes del comienzo de cada encuentro.
3. Éste deberá entregar al responsable de la organización o al árbitro **solo** las fichas de los jugadores presentes para dicho partido y la del delegado de campo .
4. Será el único miembro del banquillo que podrá estar levantado del mismo ,el resto de jugadores deberá estar sentado en él.

### LOS ARBITROS

Para cada partido será nombrado un árbitro y un juez de mesa, que deberán acudir al campo con tiempo suficiente para rellenar el acta y empezar el partido a la hora señalada. Si es un equipo quien hace de arbitro o mesa y no aparece, tienen un margen de 5´ para hacerlo si no fuera así al equipo se le sancionará con una falta grave.

### ARBITRO

- Sus competencias y poderes otorgados por las presentes reglas comenzarán en el momento de entrar en el recinto donde se encuentre el terreno de juego, y finalizará una vez que lo abandonen.
- Tendrán poder discrecional cuando se cometan infracciones a las presentes reglas, para interrumpir o suspender definitivamente el encuentro cuando lo estime necesario a causa de los elementos. En tal caso harán llegar un detallado informe de los hechos a la organización.
- En el momento en que penetren en el terreno de juego amonestarán a todo jugador que observe una conducta incorrecta y si reincide lo expulsarán del partido. En tal caso harán llegar a la organización un informe detallado con lo ocurrido y el nombre del jugador expulsado.
- Descalificarán del terreno de juego a todo jugador que en su opinión sea culpable de conducta violenta, juego brusco grave o si emplea modales groseros.

- Si no hubiera nadie de la organización éste si lo estima oportuno podrá expulsar del recinto deportivo a toda persona ajena al torneo que se muestre bajo una conducta violenta o emplee modales groseros hacia él o los jugadores.

#### JUEZ DE MESA

- 2 Será éste quien rellene el acta del partido.
- 3 Deberá auxiliar al árbitro siempre y cuando éste se lo requiera, sin llegar a tener ningún poder decisorio.
- 4 Anotará las faltas cometidas de ambos equipos en los dos tiempos para que cuando se cometa la 5ª falta acumulativa por parte de algún equipo, sea éste quien avise al árbitro.
- 6 Una tarjeta no implica falta acumulativa al equipo del jugador amonestado.
- 7 En el caso que el árbitro pite una falta y además el jugador infractor reciba una tarjeta, el juez de mesa anotara solo una sola falta acumulativa.

#### DURACION DEL PARTIDO

- 1 Los partidos tendrán dos tiempos de 20' cada uno.
- 2 El descanso entre ambos tiempos no deberá ser superior a 5' y se efectuara el cambio de banquillos.
- 3 Para reanudar el partido después de una interrupción, siempre que el balón no haya traspasado la línea de banda o de meta, el árbitro hará un saque neutral en el lugar donde se encontraba en el momento de la interrupción.
- 4 Los equipos tendrán la posibilidad de pedir un tiempo muerto en cada parte de 1' de duración desde ¼ de final de cualquier competición.

#### REGLAS GENERALES

##### SAQUE DE BANDA

- 1 Para realizar el saque de banda, el jugador deberá servirse de las dos manos y lanzar el balón desde atrás, por encima de la cabeza.
- 2 Directamente de saque de banda **no** podrá marcarse un gol.
- 3 En los casos de:
  - Que el saque de banda no haya sido efectuado correctamente.
  - Que el saque sea ejecutado desde una posición que no sea el punto de donde salió el balón.
  - Que el saque no sea realizado dentro de un tiempo de 5''

- En éstos tres casos se sancionará al equipo infractor y deberá sacar de banda el equipo contrario en el mismo lugar donde salió el balón.

- Si el lanzamiento es efectuado contra la portería contraria y el balón entra sin haberlo tocado nadie , **se lanzará saque de puerta.**
- Si el lanzamiento es efectuado contra la portería contraria y el balón entra a gol después de haberlo tocado el portero, **será válido dicho gol.**
- Si el lanzamiento es efectuado contra la propia portería y el balón entra sin haberlo tocado nadie **se lanzará saque de esquina.**
- Si se lanza un saque de banda contra la portería propia y el balón es tocado por cualquier jugador incluyendo al portero, antes de entrar a gol, será válido el tanto.

### SAQUE DE ESQUINA

- 1 El saque de esquina se realizará de la misma manera que el saque de banda, pero con los pies del jugador colocados en el vértice de la esquina del corner.
- 2 Directamente de saque de esquina no podrá marcarse gol.
- 3 Una vez de que el jugador esté preparado para realizar el saque dispondrá de 5 '' para hacerlo, si no fuera así se sancionaría con saque de puerta a favor del equipo contrario.
- 4 En el caso de que el balón entre en la portería habiéndolo tocado previamente el portero, **será valido el gol.**
- 5 Es gol, la acción resultante del lanzamiento del corner y el balón hay sido tocado previamente por un jugador.

### SAQUES LIBRES

- 1 Todas las faltas serán sancionadas con un tiro libre directo.
- 2 Las faltas cometidas dentro del área serán sancionadas con penalti a excepción de las consideradas libre indirecto (juego peligroso, obstrucción, etc...), en éste caso se sacará el balón perpendicular a la línea de meta desde el punto donde se ha cometido la falta hasta el punto mas cercano de la línea del área, convirtiéndose así en libre directo.
- 3 Los jugadores del equipo contrario, sancionados con un tiro libre directo habrán de situarse a una distancia mínima de 5 pasos marcados por el árbitro.
- 4 Si se pide pasos al árbitro y el jugador saca la falta sin que el árbitro autorice el saque, éste sancionará al jugador con tarjeta amarilla y se lanzará nuevamente la falta.
- 5 Una vez que el arbitro autorice el lanzamiento del mismo , el equipo tendrá 5 '' para hacerlo, si no lo hace el saque de la falta será a favor del equipo contrario y se ejecutará desde el mismo lugar
- 6 El jugador defensor deberá situarse a un mínimo de un metro de distancia del punto de donde se ha cometido la falta si el jugador atacante no ha pedido pasos, de no ser así y entorpece el saque será sancionado con tarjeta amarilla.

## 7 Desde el inicio de la competición, la sexta falta cometida por cualquiera de los dos equipos, será sancionada con doble penalti.

- Para el lanzamiento del doble penalti el equipo beneficiado tiene dos opciones:
  - Lanzarlo desde el punto habilitado para ello, punto que se encuentra situado a una distancia de 10 m de la línea de la portería.
  - O bien, lanzarlo desde el punto donde ha sido cometida la falta.
  - El portero deberá colocarse a un mínimo de 5 m de distancia del balón.
  - En ambos casos todos los jugadores excepto el jugador que tire y el portero deberán colocarse a 5 metros de radio del balón, pero nunca por delante.
- Si la falta es cometida a más de 10 metros de la línea de portería automáticamente se lanzara la falta desde el punto habilitado para el doble penalti.
- La falta se efectuará sin barrera por parte del equipo infractor.
- Las faltas no serán acumulativas, es decir que en el 2º periodo del partido ambos equipos partirían de 0 faltas.
- Será el juez de mesa quien avise al árbitro de que un equipo lleva 5 faltas, para que luego éste avise al equipo infractor.
- Si en un partido se ha de jugar la prologa, las faltas acumulativas del 2º periodo contabilizaran para la disputa de la prologa.
- En el caso de que se aplique la ley de la ventaja se anotará la correspondiente falta acumulativa cuando termine la jugada.
- Serán las llamadas “**faltas técnicas**” las que cuenten como falta acumulativa.

### EL PENALTI

El jugador que ejecute el penalti deberá lanzar el balón hacia delante y no podrá volverlo a jugar hasta después de que éste haya sido tocado o jugado por otro jugador incluido el portero, si ocurriera lo contrario se sancionará con saque de puerta. Se lanzara a 6 metros de distancia de la portería, en la línea del borde del área.

### EL PORTERO

- Todos los lanzamientos del portero dentro del área, bien con el pie, manos o con cualquier parte del cuerpo, **podrán rebasar** la línea del medio del campo.
- Todos los saques de puerta el portero deberá hacerlo con la mano.
- Si el portero saca de puerta y el balón es tocado una vez rebasada la línea del medio del campo y sin que éste llegue a tocar el piso de la cancha por un jugador será válida la jugada.
- El balón, una vez lanzado por el portero, no se encontrará en juego hasta que éste no haya salido en su totalidad del área. El jugador que vaya a recibir el balón deberá esperar a que éste salga completamente del área si no lo hace se volverá a repetir el saque, si lo vuelve hacer se sancionará saque de banda a favor del equipo contrario.

- Se considerará correcto el saque de meta cuando el balón haya salido del área de penalti.
- Los jugadores del equipo contrario, deberán quedarse fuera del área de penalti situándose por detrás de la línea de puntos (o en su defecto a 3 pasos de la línea del área) hasta que el balón este en juego.
- Se deberá pedir “distancia” al árbitro si quiere que un jugador contrario se sitúe por detrás de la línea de puntos, si éste no la pide y el jugador contrario roba el balón sin estar a la distancia ya comentada anteriormente, será válida la jugada.
- Cuando el portero tenga el balón controlado (con las manos o los pies) dispondrá de 5’’ para sacar el balón del área, con el fin de no perder tiempo. Si lo hace, será sancionado con un libre indirecto a favor del equipo contrario.
- Cada vez que reciba el balón el portero y éste se encuentre fuera del área dispondrá de 5’’ para soltarlo con el fin de no perder tiempo, si no es así será sancionado con libre indirecto a favor del equipo contrario.
- El portero una vez que rebase la línea divisoria del centro del campo no tendrá límite de tiempo para estar o no con el balón controlado.
- Podrá salir del área con el balón controlado (auto pase) y dispondrá de 5’’ de posesión del mismo excepto en saque de portería.

#### CESIONES AL PORTERO

- Una segunda cesión al portero tanto dentro como fuera del área se sancionará con libre indirecto a favor del equipo contrario.
- Si el portero se encuentra en campo contrario si podrá recibir el balón tantas veces como se quiera .
- Una vez que el balón rebase el medio del campo podrá ser cedido nuevamente al portero sin que resulte falta en el caso de que éste ya hubiera recibido el balón anteriormente por parte de su equipo.

#### SUSTITUCIONES

- Las sustituciones de jugadores se realizarán desde la línea del campo habilitada para ello y sin parar el juego.
- Nunca podrá haber más de cinco jugadores por equipo en el campo.
- En el caso de algún cambio mal realizado, se sancionará al jugador que vaya a entrar con tarjeta amarilla y libre indirecto a favor del equipo contrario.

## SANCIONES

- 1 Si en el transcurso del partido un jugador es amonestado por el árbitro con una segunda tarjeta amarilla, éste quedará expulsado del terreno de juego sin posibilidad de volver a entrar a jugar, en su lugar podrá salir a la cancha un compañero suyo que se encuentre en el banquillo.
- 2 Si a un jugador se le amonesta con tarjeta azul directa, éste queda automáticamente expulsado del partido pudiendo entrar en su lugar otro jugador de su equipo al terreno de juego 2' después de que se reanude el juego.
- 3 Si en transcurso de los 2' el equipo infractor recibe un gol, éste recupera a un jugador de banquillo (en caso de estar en inferioridad).
- 4 Si un jugador de banquillo intercepta el balón dentro del terreno de juego cortando así una jugada, éste será sancionado con tarjeta azul y se realizará un saque neutral, el árbitro podrá aplicar la ley de la ventaja en dicha jugada pero luego sancionará al jugador.
- 5 Si un jugador para con la mano intencionadamente un balón que va a portería :
  - o Si el balón no entra en portería, al jugador se le mostrará tarjeta azul.
  - o Si el balón entra en portería, al jugador se le mostrará tarjeta amarilla.
- 6 Si el portero para con la mano intencionadamente un balón fuera del área que va a portería:
  - o Si el balón no entra en portería, al jugador se le mostrará tarjeta azul.
  - o Si el balón entra en portería, al jugador se le mostrará tarjeta amarilla.
  - o Si le da con la mano cortando jugada se le mostrará tarjeta amarilla.

Si la acción ocurriera fuera del área además de la tarjeta al jugador se sancionará con falta, si la acción ocurriera dentro se pitará penalti.

## FALTAS TÉCNICAS

- 1 Se consideran faltas técnicas las siguientes infracciones:
  - o Dar o intentar dar una patada a un adversario.
  - o Poner una zancadilla a un contrario, hacerlo caer o intentarlo, sea por el medio de la pierna o agachándose delante o detrás de él.
  - o Saltar o tirarse sobre un adversario.
  - o Cargar violentamente o de forma peligrosa a un adversario.
  - o Cargar por detrás a un adversario que no hace obstrucción.
  - o Golpear o intentar golpear a un contrario o escupirlo.
  - o Sujetar a un contrario o impedirle la acción.
  - o Empujar a un contrario con las manos o los brazos.
  - o Cargar a un contrario con el hombro sin disputa de balón.
  - o Jugar el balón, es decir, llevarlo, golpearlo o lanzarlo con la mano o el brazo separados del cuerpo, o intencionadamente con el brazo o mano pegado al cuerpo, excepto cuando lo efectúe el guardameta dentro de su propia área de penalti.

2 También se consideraran faltas técnicas:

- Jugar de forma estimada peligrosa por los árbitros, por ejemplo, intentar quitar el balón de las manos al portero contrario.
- Obstruir intencionadamente a un contrario, sin jugar el balón, esto es correr entre el mismo y el balón.
- Levantar los pies para chutar hacia atrás (bicicleta) o chutar el balón sin intención de jugarlo, alcanzando a un contrario o amenazando alcanzarle peligrosamente.
- Cargar al portero, salvo que éste se encuentre fuera de su área.
- Emplear a juicio de los árbitros juego peligroso, (plantillazo, levantar el pie a la altura del busto, etc.).

En éstos casos se sancionará con tiro libre, concedido al equipo contrario en el lugar donde fue cometida la infracción, excepto si se aplica la ley de la ventaja. Si se estimase peligrosidad o voluntariedad, llevará implícita la tarjeta amarilla o azul. Si fuera un jugador del equipo defensor quién cometiera una de éstas faltas dentro de su área de defensa de seis metros, será castigado con penalti.

### FALTAS PERSONALES

1 Se consideran faltas personales cometidas por los jugadores las siguientes infracciones:

- Demorar el portero el juego más de 5 ´´, reteniendo el balón en su propia área, estando en posición de jugarlo.
- Obstruir una jugada prendiendo o sujetando el balón con los pies, o evitando e impidiendo con su cuerpo el movimiento del balón, a excepción del guardameta cuando esté caído en el suelo dentro de su área.
- Recibir o tocar el portero el balón con las manos en su propia área voluntariamente, excepto cuando sea con una parte del cuerpo que no sea el pie.
- Recibir el portero 2 veces el balón en su propio campo cedido voluntariamente por un compañero.
- Pedir el balón si es para engañar al contrario.

Todas estas infracciones serán castigadas con el cambio de posesión del balón al equipo contrario, que lo repondrá en juego mediante un libre indirecto, desde el punto donde ocurrió la infracción y en caso de ser dentro de su propia área, se sacaría en la línea del área en el punto mas cercano a la infracción

• El jugador será objeto de descalificación del terreno de juego, sí en opinión del árbitro:

- Es culpable de conducta violenta.
- Es culpable de juego brusco grave
- Utiliza propósitos injuriosos o groseros
- Reacciona con acciones o palabras a alguna agresión sufrida.

## REGLAMENTO DE SANCIONES

Las acciones merecedoras de sanción que se produzcan durante el campeonato y no estén reflejadas, serán competencia de la organización de este torneo, quien decidirá la sanción a imponer.

### SANCIONES POR EQUIPO

#### FALTAS GRAVES

- No presentarse a disputar el partido.
- No presentarse el equipo designado para hacer de juez de línea a un partido.

**- Con una falta grave al equipo se le quitará los 30 € de la fianza.**

**- La consecuencia de hacer dos faltas graves por parte del equipo supondría la expulsión del mismo en el torneo.**

#### FALTAS LEVES

Se considerarán faltas leves las siguientes circunstancias:

- No presentar las fichas ( se le quitará 10 € de la fianza )
- No llevar el juego completo de petos lavados (se le quitará 20 € de la fianza)

**Con 3 faltas leves cometidas al equipo infractor será sancionado con 30 € que se le retirarán de la fianza a éste hecho se le considerará falta grave.**

### SANCIONES POR JUGADOR

- La acumulación de 5 tarjetas amarillas por parte de un jugador acarrearán como castigo un partido de sanción al mismo. Si es reincidente serán 2 partidos.
- Una tarjeta azul implica directamente un partido de sanción como mínimo al jugador.
- Dependiendo de la acción cometida por el jugador que ve una tarjeta azul, será un comité disciplinario quien estudie e imponga el castigo al jugador sancionado.
- Un jugador que actualmente tiene ficha, aunque no este inscrito en el acta del partido, podrá ser sancionado por el árbitro una vez identificado, éste anotará en el acta todo lo acontecido y será el comité sancionador quien decida que sanción recaerá sobre dicho jugador.

#### BANQUILLOS

- \* Al término de la primera parte se realizara el cambio de banquillo.
- \* **En la banda de los banquillos, solo podrán estar los jugadores del partido que se este disputando en esos momentos (se incluye delegado, arbitro, mesa y organización).**

## EL JUGADOR QUE COMETA UNA AGRESION SERA EXPULSADO DEL CAMPEONATO

- Todos los casos serán estudiados por el comité disciplinario, serán ellos los que impongan la sanción final al jugador que según la acción cometida por éste.

- Si algún miembro de la organización se encuentra en algún partido y observa algo grave acontecido durante el partido, lo comunicará al resto de miembros de la organización y si lo estiman oportuno podrán llegar a sancionar tanto a los jugadores como a los equipos.

### OTRAS SANCIONES

- 1 En el caso de que en un partido algún jugador juegue sin tener cumplimentada la ficha, el equipo infractor perdería el partido (con el resultado de 0-3) y se le quitaran los 30 € de la fianza. A éste hecho se le consideraría como falta grave.
- 2 Si algún jugador no puede jugar por sanción y lo hace, el jugador sería sancionado con dos partidos mas sin poder jugar, el equipo perdería el partido (con el resultado de 0-3) y se le quitaran los 30 € de fianza. A éste hecho se le consideraría como falta grave.
- 3 El equipo que no se presente a jugar, perderá el partido con el resultado de 0-3. A éste hecho se le consideraría como falta grave.
- 5 Si un equipo es expulsado del torneo, en caso de participar la temporada siguiente, tendrá q cambiar el 50% de la plantilla.
- 6 En caso de simular una falta será sancionado con tarjeta amarilla(a criterio del arbitro) Se sancionara con libre indirecto desde el lugar de la simulación.

### SANCION ECONOMICA

Toda falta grave cometida por un equipo además de tener una sanción disciplinaria será multado con 30 €.

ATENCIÓN: Todos los equipos están obligados a depositar una fianza de 60 € en concepto de sanciones que puedan producir. La cantidad será abonada al comienzo del torneo y en el momento de realizar la inscripción.

Finalizado el torneo y en el caso de que el equipo no haya sido objeto de ninguna sanción económica por alguna falta cometida, la cantidad le será devuelta en la final del Memorial Moso ( la copa ) que se disputará en el polideportivo municipal de Lasarte – Oria. En el caso de no recogerla ése día perderá la fianza. Quedando la repartición de los trofeos para la final de liga y la fianza de los equipos en la final del memorial Moso ( la copa ).

**EGUTEGIA – CALENDARIO DE PARTIDOS**

**1ª FASE**

<b>J</b>	<b>FECHA</b>	<b>EMPAREJAMIENTOS EN LIGA ( 1ª FASE )</b>										
1ª	04/10/09	1-3	20-5	18-7	16-9	14-11	12-13	10-15	8-17	6-19	4-21	22-2
2ª	18/10/09	3-22	5-1	7-20	9-18	11-16	13-14	15-12	17-10	19-8	21-6	2-4
3º	31/10/09	3-5	1-7	20-9	18-11	16-13	14-15	12-17	10-19	8-21	6-2	22-4
4º	08/11/09	5-22	7-3	9-1	11-20	13-18	15-16	17-14	19-12	21-10	2-8	4-6
5ª	15/11/09	5-7	3-9	1-11	20-13	18-15	16-17	14-19	12-21	10-2	8-4	22-6
6ª	22/11/09	7-22	9-5	11-3	13-1	15-20	17-18	19-16	21-14	2-12	4-10	6-8
7ª	29/11/09	7-9	5-11	3-13	1-15	20-17	18-19	16-21	14-2	12-4	10-6	22-8
8ª	13/12/09	9-22	11-7	13-5	15-3	17-1	19-20	21-18	2-16	4-14	6-12	8-10
9ª	20/12/09	9-11	7-13	5-15	3-17	1-19	20-21	18-2	16-4	14-6	12-8	22-10
10ª	27/12/09	11-22	13-9	15-7	17-5	19-3	21-1	2-20	4-18	6-16	8-14	10-12
11ª	10/01/10	11-13	9-15	7-17	5-19	3-21	1-2	20-4	18-6	16-8	14-10	22-12
12º	17/01/10	13-22	15-11	17-9	19-7	21-5	2-3	4-1	6-20	8-18	10-16	12-14
13ª	24/01/10	13-15	11-17	9-19	7-21	5-2	3-4	1-6	20-8	18-10	16-12	22-4
14º	31/01/10	15-22	17-13	19-11	21-9	2-7	4-5	6-3	8-1	10-20	12-18	14-16
15ª	07/02/10	15-17	13-19	11-21	9-2	7-4	5-6	3-8	1-10	20-12	18-14	22-16
16ª	14/02/10	17-22	19-15	21-13	2-11	4-9	6-7	8-5	10-3	12-1	14-20	16-18
17ª	21/02/10	17-19	15-21	13-2	11-4	9-6	7-8	5-10	3-12	1-14	20-16	22-18
18ª	28/02/10	19-22	21-17	2-15	4-13	6-11	8-9	10-7	12-5	14-3	16-1	18-20
19	07/03/10	19-21	17-2	15-4	13-6	11-8	9-10	7-12	5-14	3-16	1-18	22-20
20ª	14/03/10	22-21	2-19	4-17	6-15	8-13	10-11	12-9	14-7	16-5	18-3	20-1
21ª	28/03/10	21-2	19-4	17-6	15-8	13-10	11-12	9-14	7-16	5-18	3-20	1-22

**CRUCES PARA LOS 1/4 Y 1/2**

<b>EMPAREJAMIENTOS PARA 1/4 Y 1/2</b>				
<b>1/4</b>	<b>1º -8º</b>	<b>4º – 5º</b>	<b>2º – 7º</b>	<b>3º - 6º</b>
<b>1/2</b>	<b>1ª SEMIFINAL</b>		<b>2ª SEMIFINAL</b>	

	<b>FECHA</b>	
IDA	<b>11/04/10</b>	<b>CUARTOS</b>
VUELTA	<b>18/04/10</b>	
IDA	<b>25/04/10</b>	<b>SEMIFINAL</b>
VUELTA	<b>09/05/10</b>	
<b>FINAL</b>		<b>22 DE MAYO</b>

## NOTAS:

La organización se reserva el derecho de poder modificar el reglamento del campeonato si lo ve oportuno.

Usar posibles vacíos en el reglamento para salir beneficiados por parte de los equipos se considera inadmisibles por parte de la organización así pues si se daría el caso, ésta si lo considera oportuno podrá sancionar tal acción.

La organización no se hace responsable de las posibles lesiones que se produzcan durante el Torneo.

## EQUIPOS PARTICIPANTES

<b>1</b>	<b>MORRISON</b>
<b>2</b>	<b>IZKIÑA TABERNA</b>
<b>3</b>	<b>SIGLO 20 SHOOTEL</b>
<b>4</b>	<b>IZARRA BITXITEGIA</b>
<b>5</b>	<b>MINGALLON</b>
<b>6</b>	<b>BAR EPEL</b>
<b>7</b>	<b>BAR AINHOA</b>
<b>8</b>	<b>PUB TRAGOXKA</b>
<b>9</b>	<b>NAIBAN</b>
<b>10</b>	<b>CRISTALERIA ORIA</b>
<b>11</b>	<b>OKELA HARATEGIA</b>
<b>12</b>	<b>OBELIX TABERNA</b>
<b>13</b>	<b>LEKUONA – MENA</b>
<b>14</b>	<b>BAR JALAI</b>
<b>15</b>	<b>FONTANERIA BIYONA</b>
<b>16</b>	<b>BAR GOIZ ARGI</b>
<b>17</b>	<b>BAR VIÑA DEL MAR</b>
<b>18</b>	<b>BAR BUENETXEA</b>
<b>19</b>	<b>CLINICA DENTAL IOB</b>
<b>20</b>	<b>VENTANAS ISU</b>
<b>21</b>	<b>BAR DANENA</b>
<b>22</b>	<b>ILARGI TABERNA</b>