



Pinbol Cup:

Normas y criterios

Normas de juego

Ya se saben no me toqueis la polla

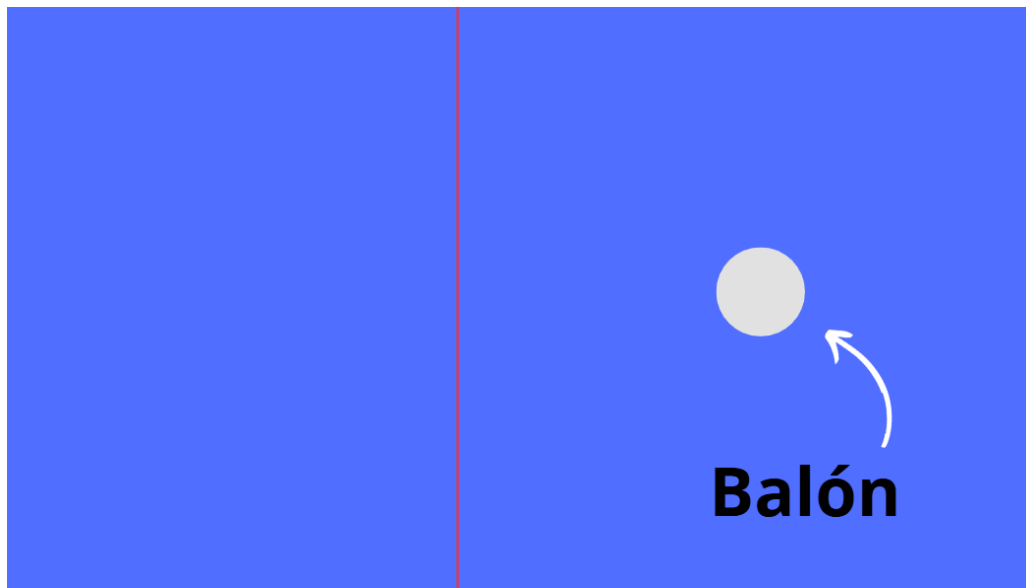
Normas adicionales

2.1 El jugador podrá usar un bote adicional en el suelo, solo si antes, este mismo toca el balón con cualquier parte del cuerpo.

2.2 En caso de que el balón toque con una pared y NO el suelo, para después tocar el campo rival y anotar punto, este mismo será validado, se puede tocar cualquier superficie mientras no sea el suelo. Un ejemplo de estas superficies son: (bordillos de aceras, paredes, postes o farolas, vallas, etc...). Si el jugador ha hecho solo un toque antes de

tocar cualquiera de estas superficies, aún
dispondrá del segundo toque, por lo que el
punto será validado.

**2.3 El saque deberá ser suave y centrado, como se muestra
en la imagen:**



2.4 El colegiado, lo que viene siendo el arbi, tendrá que sancionar con una pena de penalti, si el jugador: Molesta, actitud antideportiva, etc. Un arbitrio podrá sancionar con las tarjetas: Amarilla (1º Aviso), Naranja (2º Aviso y finalizacion del partido con victoria rival), Roja (3º Aviso, finalizacion del partido con victoria rival y expulsion de la proxima jornada). Todas estas opciones de penalizacion contarán con pena de penalti y se mantendrán durante toda la jornada, es decir, el resto de partidos del dia. 2 amarillas = 1 naranja, 2 naranjas = 1 roja.

3.1 Cartas:

- Swap points (intercambiaran los puntos con el equipo rival, sea positivo para el jugador o no)
- Penalti (Sacará el jugador que tire la carta con la potencia, fuerza y posicionamiento que quiera, solo 1 saque, por separado, es decir luego se reanudaria el juego con el saque del equipo correspondiente)
- Steel points (El jugador que saque la carta, robará todos los puntos de su rival durante 1 minuto, o hasta que el partido finalice)
- Joker (Cualquier carta, a eleccion del equipo)
- Ruleta (Numero aleatorio de puntos sumados al equipo que la usa entre 1 y 4)

- Puntos dobles (**Todos los puntos anotados valdrán doble x2 durante 1 minuto y medio, tambien para el rival**)
- Robo de carta (**No hay nada que explicar**)
- Saques (**El jugador que juegue la carta podrá escoger el equipo que hará el saque con las normas actuales, sin modificaciones, 4 veces seguidas, da igual en que situacion**)

3.2 Uso de cartas, estas cartas se podrán usar en CUALQUIER MOMENTO del partido, en el caso de que una carta se utilice en la ultima jugada del partido, SI SE PODRA jugar esa carta, el arbitro deberá añadir 1 minuto al tiempo de juego si hay empate, o nota que la carta que sale no cambiaría el resultado final del encuentro.

3.3 Tiempo de juego, los partidos se disputaran a 6 minutos, si un equipo no se presenta o se rinde, se le otorgará la victoria al rival con un marcador de 10-0, si uno de los presentados llega a 30 puntos en el marcador tambien finalizará el partido con marcador 30-x, x = puntos del rival

4.1 Criterios de clasificacion en la tabla de liga:

- 1. Puntos**
- 2. Victorias**
- 3. Puntos ganados**
- 4. Diferencia de puntos**
- 5. Sorteo**

4.1 En este orden se calificará las tablas en la liga, en un principio, no deberia haber problema con los 2 primeros.