



LIGA JUEGOS DE OCIO GRANAJOVEN

BASES DE PARTICIPACIÓN.

La Concejalía de Juventud quiere organizar la Primera LIGA DE JUEGOS DE OCIO GRANAJOVEN en el Espacio Joven.

Consistirá en una liga conjunta de 3 modalidades: PING-PONG, FUTBOLÍN Y AIR HOCKEY.

Se celebrarán partidos los miércoles entre las 6 y las 8 de la tarde. Se irán acumulando puntos por partidas jugadas. La elección del juego, será determinada por los organizadores, siendo el mismo número de partidas si fuese posible a lo largo de la duración de la liga.

Las inscripciones serán individuales. La participación será también individual, exceptuando la tarde de FUTBOLÍN, que se jugará por parejas formadas al azar entre los participantes de ese día. Podrán participar jóvenes entre 12 y 35 años.

En el mes de Mayo se realizará un playoff con los 8 participantes con más puntuación.

Habrán un premios:

- Participante más constante.
- Ganador/a del Playoff.

Todos los jugadores se comprometen a la aceptación de estas reglas. La organización se reserva el derecho de poder configurar o cambiar el número de sets, juegos o puntos dependiendo el número de participantes.

La puntuación será contabilizada por el árbitro.

POR PARTE DE LOS JUGADORES

Se sancionará:

- a) Emplear en el juego una actitud que pueda tener resultado lesivo.
- b) Adoptar una actitud pasiva o negligente en cumplimiento de las órdenes o instrucciones del árbitro.
- c) Formular observaciones, reparos o dirigirse airadamente al árbitro, ó cualquier otro comportamiento que a criterio del árbitro se pueda considerar como tal

- d) Pronunciar palabras gravemente atentatorias al decoro o a la dignidad y emplear gestos o cometer acciones que, por su procacidad, se tenga en el concepto público como ofensivos.

Sean deportivos y dense la mano al acabar... que no haya mal perder, venimos a divertirnos.

MÉTODO DE PUNTUACIÓN

1. Los días de juego habrá un mínimo de 2 partidas y un máximo de 4.
2. Cada partido ganado contabilizará con 3 puntos.
3. Cada partido jugado contabilizará con 1 punto.
4. La clasificación de jugadores para el playoff de Mayo se llevará a cabo por la puntuación de asistencia y partidos ganados. Aquí puedes ver la tabla de puntuación que se actualizará cada 15 días para la visión de todos los jugadores y estará expuesta en el Espacio Joven.
5. No será motivo de baja de la liga, no poder participar un miércoles, solamente no se puntúa.

JUGADOR	PARTIDOS JUGADOS	PARTIDOS GANADOS	TOTAL PUNTOS

BASES TORNEO FUTBOLÍN

FORMATO DE COMPETICIÓN

1. Las partidas serán de 7 bolas.
2. La bola del inicio de la partida se efectuará por el centro. El resto de bolas sacará la pareja que reciba gol en contra.
3. La bola que salga fuera del futbolín será de la pareja por dónde haya salido la bola, siendo medio campo de cada una de ellas.
4. El gol -aéreo- producto de tensar las barras no será considerado válido.
5. El control de la bola del defensa y portero en el saque debe ser efectuado pasando la mitad del campo o se deberá devolver a la defensa hasta un máximo de tres veces.
6. En la delantera se permiten pases y toques ilimitados.
7. La bola que entre y salga de la portería no será considerada como gol. Se seguirá el juego con normalidad.
8. No está permitido soplar, mover el futbolín, interrupciones externas o distracciones, fumar o beber en el transcurso de las partidas.
9. No serán válidas las jugadas derivadas de golpear, girar, tensar las barras o soplar la bola.
10. Todo jugador que durante la partida detenga el juego tomando la bola con la mano, será amonestado con advertencia (3 advertencias supondría la eliminación de la pareja del torneo).

BASES TORNEO PING PONG

FORMATO DE COMPETICIÓN

1. Los partidos serán al mejor de 3 sets de 11 puntos, salvo la final que será al mejor de 5 sets de 11 puntos, siempre con diferencia de 2 puntos.
2. Dependiendo del número de participantes inscritos, se realizará una pequeña liga para clasificación o eliminatoria con sorteo.
3. El saque se realizará de manera libre, poniendo la pelota en la palma de la mano. Se lanza hacia arriba y se golpea de forma que dé el primer bote en el lado de la red del jugador que saca. No se podrá poner la mano delante de la pelota al golpear para evitar que el oponente no tenga la visión oportuna.
4. Cada jugador sacará dos veces, pasando a continuación el saque al jugador o pareja contraria.
5. El jugador que comienza en un lado en un juego deberá cambiar de lado en el siguiente juego del partido.
6. Según las reglas del ping pong, cuando un jugador golpea la pelota, esta no puede botar en su lado.
7. Un jugador gana un punto si la pelota da dos botes o más en el lado del oponente. También si el rival no golpea la pelota, o el golpeo hace que salga fuera sin que la pelota toque la mesa. Además, gana un punto si el oponente golpea la pelota de ping pong y bota primero, en su lado de la mesa.

BASES TORNEO AIR HOCKEY

FORMATO DE COMPETICIÓN

1. Un lanzamiento de moneda decide qué jugador obtendrá la primera posesión del puck.
2. La primera persona en marcar 5 puntos al disparar el puck a la portería contraria gana el juego y una vez que el puck esté en el lado de un jugador en la línea central, él o ella tiene 7 segundos para golpearlo de vuelta a través de la línea central; de lo contrario será una falta y su oponente recibirá el puck.
3. Colocar el mazo en la parte superior del puck, algo que se conoce como topping, es una falta, por lo que el oponente recibe el puck.
4. Los jugadores no deben tocar o golpear el puck con alguna parte de su cuerpo o con cualquier otro objeto que no sea el mazo, de hacerlo será una falta y el puck cambia de manos.
5. Si el puck tiene una trayectoria clara en la meta y el jugador la para con cualquier cosa que no sea el mazo, será punto para el rival.
6. Golpear el disco cuando está en el lado del oponente, o cruzar la línea central con el mazo causa una falta, y el oponente recibe el puck.
7. Si hay una línea roja en los goles, significa que el mazo de hockey aéreo no puede ser sostenido sobre el aire detrás de dicha línea roja.
8. Si el puck se sale de la mesa, será una falta al jugador que hizo que el puck se saliera del juego, como consecuencia de un movimiento ofensivo, y el jugador contrario será quien obtenga el puck.
9. Por lo general, cuando alguno de los jugadores hace que el puck se salga de la mesa, por hacer un movimiento hacia adelante del mazo, incluso aunque sea defensivamente, también conocido como carga, la falta se le atribuirá a quien hizo el movimiento.
10. La puntuación será contabilizada por el árbitro.

Envía tu inscripción a espaciojoven@granada.org

Más información en granajoven.granada.org o llamando al 958180076