



I TORNEO NACIONAL DE FUTBOLÍN

DE LA MUTUALIDAD DE PREVISIÓN SOCIAL DE PERITOS E INGENIEROS TÉCNICOS INDUSTRIALES

REGLAMENTO DE JUEGO

FUTBOLÍN
DOS PIERNAS

F4

MESA DE JUEGO
TSUNAMI



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN Y BASES	3
REGLAMENTO	4

Protección de datos

Los datos personales que nos facilite en el formulario de inscripción serán tratados por MUPITI con la finalidad de gestionar su participación en el torneo incluyendo la gestión de la inscripción y de los premios. La participación en el torneo es voluntaria, pero necesitamos unos mínimos datos para poder tramitar dicha participación basando el tratamiento en la ejecución contractual. MUPITI podrá utilizar su nombre e imagen, para su utilización, publicación y reproducción en las webs y redes sociales propias o de los Colegios de Ingenieros Técnicos Industriales con fines informativos, siempre que éstos se relacionen con la presente promoción, sin compensación económica de cualquier clase para el ganador con excepción hecha de la entrega del premio obtenido como consecuencia de la presente promoción y se conservarán el mínimo tiempo imprescindible para gestionar su participación y cumplir con nuestras obligaciones legales, así como tratados conforme a los fines determinados explícitos. MUPITI podrá utilizar sus datos para hacerle llegar información de sus productos siempre que usted haya marcado dicha autorización en el formulario. MUPITI garantiza el cumplimiento de la legislación de protección de datos personales, en particular, Reglamento General de Protección de Datos RGPD y la Ley Orgánica de Protección de Datos y Garantía de los Derechos Digitales LOPDGDD. Por último, en todo momento podrá ejercer sus derechos de acceso, rectificación, supresión, limitación, portabilidad y oposición, así como contactar con nuestro Delegado de Protección de Datos, dirigiéndose al correo electrónico delegadoprotecciondedatos@mupiti.com solicitando dicho derecho, incluso derecho a presentar una reclamación ante la Agencia Española de Protección de Datos. Para más información, consulte nuestra [política de privacidad](#).

I TORNEO NACIONAL DE FUTBOLIN MUPITI

La **Mutualidad de Previsión Social de Peritos e Ingenieros Técnicos Industriales (MUPITI)** organiza el **I TORNEO NACIONAL DE FUTBOLÍN**.

Se celebrará **el sábado 23 de septiembre de 2023** en la sede de la mutualidad, situada en la Calle Orense 16, 1ª planta, 28020-Madrid. El torneo dará comienzo a las 10:00 y concluirá sobre las 20:00. Entre las 14:00 y las 15:00 habrá un tentempié para los participantes.

La mesa de juego será de la marca **TSUNAMI** y se jugará con **cajón abierto**, de esta forma el participante no tendrá que echar ninguna moneda al fútbolín. Podrán inscribirse los graduados en ingeniería de la rama industrial y los ingenieros técnicos industriales **que estén precolegiados o Colegiados**, cuya edad sea **entre 18 y 35 años**.

Cada participante/jugador deberá **abonar 6 € al inscribirse**, que se destinarán a los premios de los finalistas (Campeón, subcampeón y 3er clasificado).

La inscripción se realizará mediante el formulario online <https://forms.gle/72CEGkKKYrEkfBq8A> y posteriormente hay que realizar el pago. **La fecha límite para inscribirse es el 31 de agosto de 2023, a las 00:00 horas**.

El **mínimo de inscripciones para celebrar el torneo será de 48 participantes y el máximo de 64**. En el caso de no alcanzarse el mínimo de participantes (48) se comunicará la cancelación del torneo y se hará la devolución de los 6€. La selección de los participantes será por estricto orden de registro, hasta llegar al máximo de 64, prevaleciendo la garantía de participación de al menos dos personas por Colegio, de ser el caso, y siempre que la inscripción se produzca dentro del plazo o fecha límite. Si un participante registrado (dentro del rango máximo de 64) no realiza el pago de 6 € su plaza será asignada al siguiente, según el orden de registro.

Se realizará un sorteo ciego para crear las parejas de juego. Después, se crearán 8 grupos (A-B-C-D-E-F-G-H) con 4 parejas en cada grupo que jugarán en dos turnos. Cada turno estará formado por 4 grupos. El primer turno con los grupos A-B-C-D comenzará a jugar a las 10:00 y el segundo turno con los grupos E-F-G-H a las 12:00.

En esta primera fase de grupos se enfrentarán entre ellas las parejas que forman cada grupo. Cada enfrentamiento de esta fase se hará a dos partidas de 7 goles y del resultado habrá una clasificación: 1º, 2º, 3º y 4º. La siguiente fase será eliminatoria, enfrentando al 1er clasificado de un grupo contra el 4º clasificado de otro grupo y al 2º clasificado de un grupo contra el 3er clasificado de otro grupo. En cada enfrentamiento de eliminatorias, pasará a la siguiente el que gane dos partidas de 7 goles.

Si el torneo no comenzara con 32 parejas (64 participantes) al iniciar la primera fase de grupos, en la siguiente fase eliminatoria habrá "bolas blancas" en función de las parejas que no tengan otra pareja con quien jugar la eliminatoria (por ser impares) y, según sorteo, tendrán que pasar a la siguiente ronda eliminatoria sin jugar la anterior. Posteriormente, de cada eliminatoria saldrán los finalistas. Los premios serán para la pareja campeona, pareja subcampeona y tercera pareja clasificada. Cualquier consulta relacionada con el Torneo puede dirigirse a direccioncomercial@mupiti.com

<i>CLASIFICACIÓN</i>	<i>PREMIOS</i>
<i>PAREJA CAMPEONA</i>	<i>200€</i>
<i>PAREJA SUBCAMPEONA</i>	<i>100€</i>
<i>3º PAREJA CLASIFICADA</i>	<i>50€</i>

REGLAMENTO

1. Para poner en juego la bola es obligatorio tocarla con un jugador hacia la banda contraria a la que se saca. Siempre se sacará desde el centro. No se podrá tirar a portería con el mismo muñeco sin que otro haya tocado la bola, en caso de hacer gol sería gol ilegal y sacaría el equipo que encaja el gol desde la defensa.
2. Si una bola sale del campo, la posesión de la bola será para el equipo que haya encajado el último gol. Las bolas que vuelven a entrar en el campo, tras rebotar en un jugador o en cualquier objeto ajeno a la mesa de fútbolín, han de ser puestas en juego nuevamente mediante saque (que efectuará el último que encajó un gol).
3. No se permite hacer jugada con la barra de delanteros, entendiendo como tal dar dos o más toques a la bola (un pase o más entre la misma barra y después disparar a puerta). Si se hace jugada y la bola toca un poste o un jugador contrario y entra, el gol tampoco será válido. Para deshacer una jugada, la bola tiene que tocar el frontal del fútbolín (laterales de la portería) o pasarla hacia atrás. En el caso de que una bola de jugada golpee a un jugador contrario, se puede volver a disparar y meter gol.
4. Cuando la defensa despeja y la bola rebota en la delantera, ésta puede disparar seguidamente a este rebote y marcar gol válido. Así mismo, también puede disparar si la bola viene de cualquier parte del fútbolín y rebota en un delantero, siempre y cuando el último en tocar fuese el jugador contrario. Si la bola rebotase más de una vez en un jugador de la delantera, el toque posterior será considerado jugada (familiarmente conocido como tercer rebote) y, por tanto, hay que deshacer jugada para poder marcar gol válido.
5. En la delantera, no está permitido el remache. Remachar consiste en disparar a puerta el despeje de la defensa: si la defensa despeja y la delantera intercepta y dispara en un solo toque, se considerara remache y el gol no es válido. Para poder marcar, como se explica en el punto anterior, con un toque se intercepta la bola y en el toque siguiente se dispara a puerta. El remache es válido desde cualquiera de las demás barras del fútbolín. Si la bola entra en la portería después de un remache con la delantera, el equipo que encajo el gol ilegal sacará desde la defensa.
6. La jugada voluntaria o involuntaria (disparo con un delantero y que rebota en otro) hace que se repita la bola, sacando el equipo que encajó el gol ilegal desde la defensa.

7. No se permite en ningún caso arrastrar, pinzar, acompañar la bola en la delantera, solo estará permitido el golpeo; en caso contrario el gol será ilegal y se sacará desde la defensa.
8. No está permitido hacer ruleta (dos vueltas completas a la barra). Los goles que se marquen de este modo serán ilegales y se procederá igual que en los casos anteriores.
9. Los jugadores no pueden intercambiar sus posiciones mientras una bola está en juego.
10. En ningún caso se puede parar la partida, cogiendo o no la bola mientras esté en juego. Se penalizará con la pérdida de posesión de la bola.
11. La bola no se puede parar para disparar a puerta. Si se para, hay que pasar a otro jugador para hacer efectivo el gol, teniendo en cuenta que, si el pase es entre jugadores de la delantera, se considera jugada y por lo tanto gol ilegal.
12. Si una bola entra en la portería y sale de nuevo rebotada, no se considera gol y el juego proseguirá.
13. Si la bola sale del fútbolín no se puede parar ni golpear mientras este en aire hasta que no bote en el suelo o en la pared. Si se interfiere deliberadamente en el vuelo de la bola se perderá la posesión.
14. Está prohibido soplar, mover o levantar el fútbolín, perdiendo la posesión de la bola si se hace. Si la bola se queda parada en el campo sin posibilidad de que ningún jugador la toque, el equipo que encajará el último gol realizará un saque desde la barra de la media.
15. Existe un tiempo máximo de 5 segundos por barra. Si se excede este tiempo habrá pérdida de posesión.
16. Si un jugador introduce la mano en el fútbolín interceptando la bola o interrumpiendo el juego, se castigará con gol en contra.
17. El gol por pinzar la bola entre el jugador y la banda supone gol ilegal.
18. Los goles ilegales se sacarán desde la defensa del equipo que lo recibe golpeando la banda contraria o bien 2 veces en el frontal (los laterales) de la portería propia. En todos los casos que no estén previstos por este reglamento, la organización tomará la decisión más oportuna.