



# TCHOUKBALL LIGA NACIONAL



MIEMBRO de la



## **Contenido**

ORGANIZACIÓN DE LA LIGA	2
EQUIPOS	2
ARBITRAJE	4
PARTIDOS	4
SISTEMA DE PUNTUACIÓN	5
NORMAS DE JUEGO	5

## **ORGANIZACIÓN DE LA LIGA**

1. La comisión organizativa de la LIGA, estará compuesta por la dirección de la AETB, más un representante de cada equipo, que será elegido por cada equipo al inicio de la temporada, y tendrá voz y voto en las decisiones que se tomen a lo largo del campeonato.
2. El calendario de las jornadas de liga se elegirán y cerrarán en el mes de septiembre. La organización se reserva el derecho a modificar dichas fechas.
3. La primera jornada se iniciará en octubre y finalizará la Liga con la última jornada, en mayo.
4. Se realizarán al menos tantas jornadas como equipos organizadores haya en la Liga. Cada equipo organizador se encargará al menos de una jornada por temporada. La comisión organizativa facilitará dentro de sus posibilidades recursos y espacios para llevar a cabo las diferentes jornadas.
5. Cualquier equipo se puede unir a la LIGA y en cualquier momento de la temporada. Siendo su puntuación inicial de la clasificación general de 0 puntos.
6. Se definen los siguientes tipos de equipos participantes en la liga.
  - 6.1. Se define equipo organizador los equipos con sedes, implicados en la gestión, desarrollo y crecimiento de la liga.
  - 6.2. Se define equipo regular aquel que ha jugado más de dos jornadas en una temporada.
  - 6.3. Se define equipo invitado aquel que viene durante dos o menos jornadas a probar el deporte.
7. La cuota inicial para participar en la Liga Nacional de Tchoukball será de 15 euros por participante, que será entregada a los capitanes de los correspondientes equipos, los cuales deberán ingresar en la AETB, antes de iniciar la 1ª jornada de liga.
8. En el caso de los equipos regulares se pagará una sola cuota de 25 euros por equipo.
9. Los equipos invitados están exentos de cuotas.
10. Cada responsable de equipo deberá entregar a la Organización las fichas cumplimentadas de los jugadores de dicho equipo, al inicio de cada jornada.
11. El formato de las diferentes jornadas se establecerá en función del número de equipos participantes en la misma.

## **EQUIPOS**

1. CADA EQUIPO ESTARÁ FORMADO POR UN MÁX DE 8 jugadores y un mínimo de 4 en cada torneo.
2. Un equipo con 4 jugadores no podrá completar su equipo para ser 5 jugadores salvo las siguientes excepciones:
  - 2.1 Se deberá avisar a un miembro de la organización de la LIGA DE TCHOUKBALL que deberá dar el visto bueno, justo antes de empezar la jornada.
  - 2.2 El jugador/a que se incluya puntualmente tendrá que ser del sexo minoritario de ese equipo, es decir, si hubiera 3 chicas y 1 chico, se deberá incluir 1 chico, y viceversa. En caso de 2 chicos y 2 chicas, se podrá incluir a cualquier jugador.
  - 2.3 El jugador no debe pertenecer a ningún otro equipo presente.
  - 2.4 Si el otro equipo también son 4 y no pueden o no quieren incluir a nadie más, se jugará 4x4
3. Un equipo que se presente con menos de 4 jugadores podrá participar en el torneo rellenando su equipo con otros jugadores de otros equipos, pero en la clasificación de la liga se le puntuará como equipo **NO** presentado sin puntuar. Dicho equipo si clasificará en la jornada. Los puntos asociados a su posición no serán desplazados respecto al resto de equipos.
4. Se podrá inscribir a cualquier persona hasta una semana antes de cualquier jornada de liga.
5. Los equipos tendrán que ser mixtos, **en la medida de lo posible**. La organización tendrá potestad para comunicar a cualquier equipo por medio de un “warning” aquellas acciones que no fomenten esta medida.
6. Cada equipo deberá presentarse con una equipación común y numerada. El nombre será opcional. En el caso de enfrentarse dos equipos con un color de camiseta similar y que pueda llevar a confusión, el equipo visitante deberá cambiar de equipación o ponerse petos, para diferenciar bien a los equipos.
7. Cada equipo presentará a cada jornada 2 árbitros, un auxiliar y un capitán (el no presentarlos acarreará la pérdida de 2 puntos).
8. Si vienen gente nueva a una jornada y no pertenecen a ningún equipo, se repartirán, por orden, entre los equipos mejor situados en la tabla, teniendo estas personas que jugar un tercio del partido como mínimo.
9. En caso de que venga un nuevo jugador, sin equipo, se priorizará incluirlo en aquel equipo que no tenga jugadores de ese sexo, por ejemplo, si viniera alguna chica se adjudicará a equipos sin representación femenina. (Esta norma prevalece por delante de la 6)
10. Todos los jugadores de la liga permitirán ser grabados y fotografiados a través de su fichas de jugador. Las fotos y grabaciones podrán ser publicadas en redes sociales.
  - 10.1 El jugador que no permita ser grabado / fotografiado mandará un correo a la organización expresando su oposición.

11. Los jugadores que sean menor de edad, deberán de aportar una autorización de participación de la liga obligatoria firmada por padre / madre / tutor.
12. Para potenciar la participación de jugadores que vengan sin un club asociado, la organización decidirá cómo concretar su participación dentro del torneo.
13. Los clubs podrán tener tantas fichas como deseen. Antes de cada jornada deberán definir los equipos que presentan con las fichas de los jugadores correspondientes según el punto 1 de este apartado

## **ARBITRAJE**

1. La figura del árbitro debe ser RESPETADA en su designación y en sus decisiones (según la norma de la FITB). La falta de respeto a un árbitro o a sus decisiones acarreará las sanciones pertinentes.
2. Se presupone la imparcialidad y equidad por parte de los árbitros.
3. Cada equipo organizador presentará 3 árbitros mínimo (el no presentarlos acarreará la pérdida de 2 puntos).
4. Los partidos serán arbitrados por mínimo 2 árbitros de tchouk, más 1 de mesa, siendo lo correcto y preferencial, 3 árbitros (2 de tchouk y uno central) y 2 de mesa (1 controla el marcador físico y el tiempo; y otro el tanteo en el acta).
5. Los árbitros serán mezcla de diferentes equipos (se dispondrán según organización).
6. La decisión del árbitro central prevalece, en caso de duda y desacuerdo, sobre la de los árbitros situados en el tchouk.
7. La actitud de los árbitros deberá ser la adecuada (estar atentos al juego, tener una buena disposición y presencia a la hora de arbitrar, etc.)
8. Los árbitros deberán conocerán y aplicarán las normas y señas antes de arbitrar un partido.
9. Los árbitros podrán sancionar a un jugador por lance del juego o por faltas de respeto hacia su persona o hacia un compañero (rival o del mismo equipo) con una tarjeta amarilla (simboliza advertencia de expulsión), o con una tarjeta roja (expulsión directa).

## **PARTIDOS**

1. Los partidos tendrán una duración de 12 minutos a tiempo corrido, pudiéndose modificar por aspectos organizativos. Habrá un tiempo de 3 minutos entre partido y partido, teniendo que organizarse cada equipo para estar en disposición de iniciar el partido siguiente transcurrido esos 3 minutos. En el caso de que uno de los dos equipos no se encuentre en la pista iniciado el tiempo de juego (sin causa justificada), se le dará por perdido el partido.

2. Los partidos serán de 5x5
3. El balón oficial será el TCHOUKBALL EVOLUTION rojo, número 2 al ser una liga mixta. (Revisable cada temporada).
4. Al iniciarse y al finalizar el partido, los equipos deben saludarse.

## **SISTEMA DE PUNTUACIÓN**

1. El sistema de puntuación de cada jornada, independientemente de la estructura organizativa de la misma, se realizará de la siguiente forma:
  - Partido ganado: 3 puntos
  - Partido empatado: 2 punto
  - Partido perdido: 1 puntos
2. Al finalizar la jornada, la puntuación definitiva y que se sumará a la clasificación general, será el sumatorio de puntos obtenidos en la jornada.
  - 2.1 El equipo que no se inscriba en una jornada o habiéndose inscrito no se presente, recibirá al finalizar la jornada 0 puntos.
  - 2.2 El equipo que se presente a una jornada, pero no se presente a 1 o más partidos, recibirá los puntos que le otorgue su clasificación en dicho torneo.
  - 2.3 El equipo que no se presente a un partido, recibirá 0 puntos en dicho partido y se le otorgará un tanteo de 10-0 en contra.
3. Ganará la LIGA DE TCHOUKBALL aquel equipo que más puntos logre al finalizar el total de jornadas disputadas.
  - 3.1 En caso de empate a puntos en la clasificación general, tendrá ventaja el equipo que mejor golaveraje tenga.
  - 3.2 En caso de empate a puntos en la clasificación general y empate en el golaveraje, tendrá ventaja el equipo que más victorias haya logrado en la temporada (si se quiere desempatar la clasificación general) o en la jornada (si se quiere desempatar la jornada jugada)

## **NORMAS DE JUEGO**

1. Se aplicarán las normas o reglas establecidas en cada momento por la FITB y la ETBF publicadas en <http://www.tchoukball.org/rules>

