

Torneo 24h Fútbol de Mesa 2008

Sábado 3 al Domingo 4 de Mayo

Horario:

Inicio: Sábado 3 de Mayo a las 12:00h

Finalización: Domingo 4 de Mayo a las 12:30h

12:00h	1 ^{er} Torneo Puntuable
15:00h	Torneo de Habilidad – TIROS
15:30h	2º Torneo Puntuable
18:30h	Torneo de Habilidad – RULAS
19:00h	3er Torneo Puntuable
22:00h	Torneo de Habilidad – CONTROL
22:30h	4º Torneo Puntuable
01:30h	Torneo de Habilidad – RECORRER EL CAMPO
02:00h	5º Torneo Puntuable
02:30h	Descanso
03:00h	Torneo de Habilidad – PORTERO
03:30h	6º Torneo Puntuable
06:30h	Torneo de Habilidad – PASE LARGO
07:00h	7º Torneo Puntuable
10:00h	8º Torneo Puntuable
12:00h	Entrega de Premios

Puntuación de los Torneos:

Torneos 1, 2, 3, 4, 5, 7 y 8	
Posición	Puntos
1º	4
2º	3
Semifinalista	2
Cuarto Finalista	1

Torneo 6 (03:30h)	
Posición	Puntos
1º	8
2º	6
Semifinalista	4
Cuarto Finalista	2

Puntuación de las pruebas de habilidad:

Este año los torneos de habilidad también sumarán puntos a la clasificación

Pruebas de habilidad	
Posición	Puntos
1º	2
2º	1
Semifinalista	0,5

Clasificación Final:

Para decidir la clasificación final cada jugador sumará los puntos que haya conseguido en cada torneo.

Criterios de desempate:

En caso de empate los criterios de desempate son:

- 1º Mayor Número de Primeros puestos en Torneos
- 2º Mayor Número de Segundos puestos en Torneos
- 3º Mayor Número de puestos de Semifinalista en Torneos
- 4º Mayor Número de Primeros puestos en Pruebas de Habilidad
- 5º Mayor Número de Segundos puestos en Pruebas de Habilidad
- 6º Mayor Número de puestos de Semifinalista en Pruebas de Habilidad
- 7º Mayor Número de puestos de Cuarto Finalista en Torneos
- 8º Mayor Número de puestos de Cuarto Finalista en Pruebas de Habilidad
- 9º Mayor Número de Partidos Ganados
- 10º Mejor Diferencia de Goles
- 11º Mayor número de Goles Marcados
- 12º Tiros de Desempate

Premios:

Trofeos para Campeón y Subcampeón en la Competición General.
Trofeo para el Campeón de cada uno de los Torneos de Habilidad

Torneos de Habilidad:

TIROS (15:00h)

2006 Emilio Murciano – 6 puntos

2007 Emilio Murciano – 7 puntos

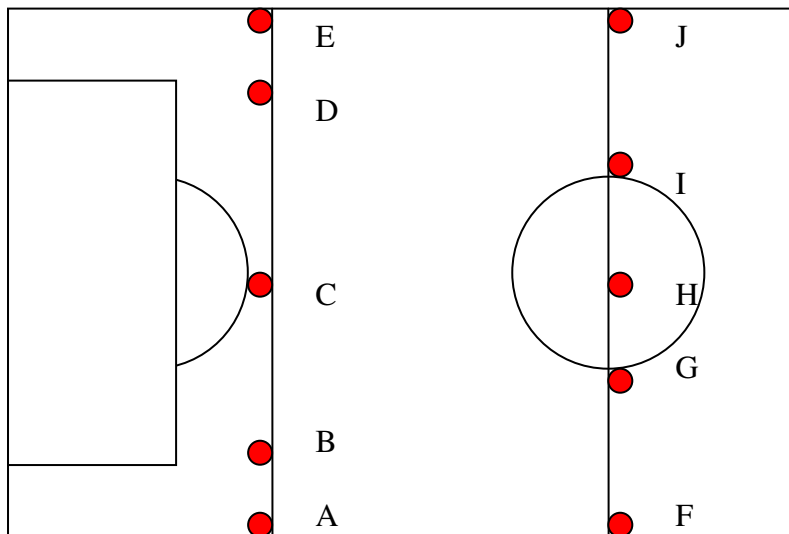
Récord: Emilio Murciano 7 puntos

5 tiros desde las posiciones habituales A, B, C, D y E

5 tiros con el balón dentro del área y la figura en campo contrario en las posiciones: F, G, H, I y J

Se situará una barrera delante de la portería de 3,5cm de altura

En caso de empate se repetirá a Muerte Súbita.

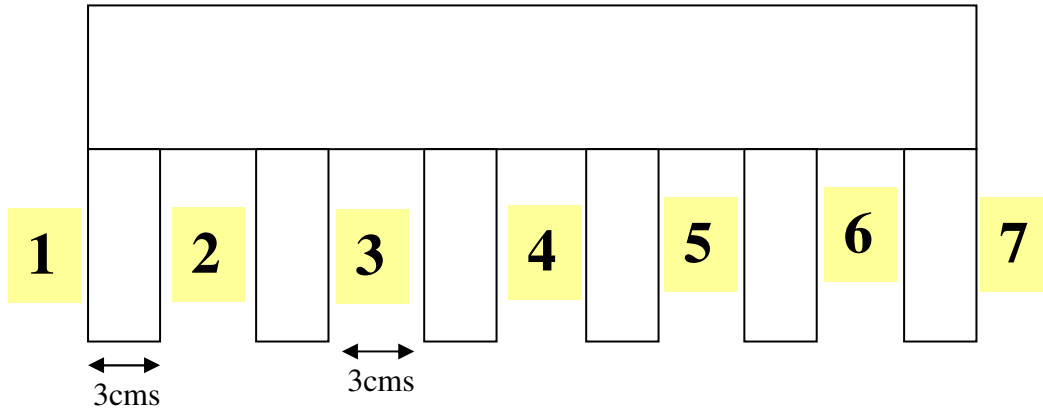


RULAS (18:30)

2006 Juan Noguera – 7 puntos

2007 Miguel Ángel Heredia – 9 puntos

Récord: Miguel Ángel Heredia - 9 puntos



Posiciones: Balón-Defensa-Figura

1° 3-4-5

7° 1-4-5

2° 3-4-6

8° 1-4-6

3° 3-4-7

9° 1-4-7

4° 2-4-5

10° 1-3-7

5° 2-4-6

11° 1-2-6

6° 2-4-7

12° 1-2-7

Gana el que consiga mayor número de rulas correctas. En caso de empate se repetirá a Muerte Súbita.

CONTROL (22:00)

2006 Juan Carlos Granados – 6 puntos (era una prueba diferente)

2007 José Romera – 29 puntos

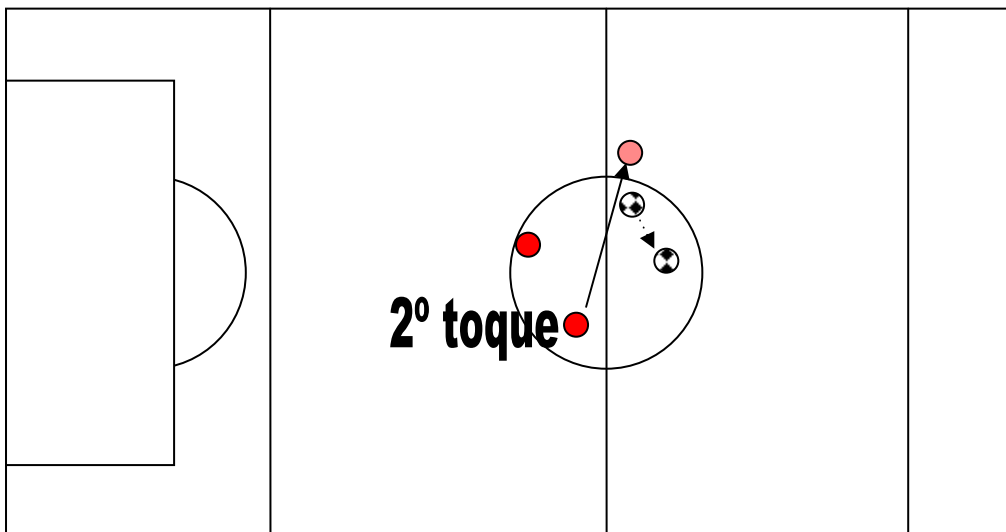
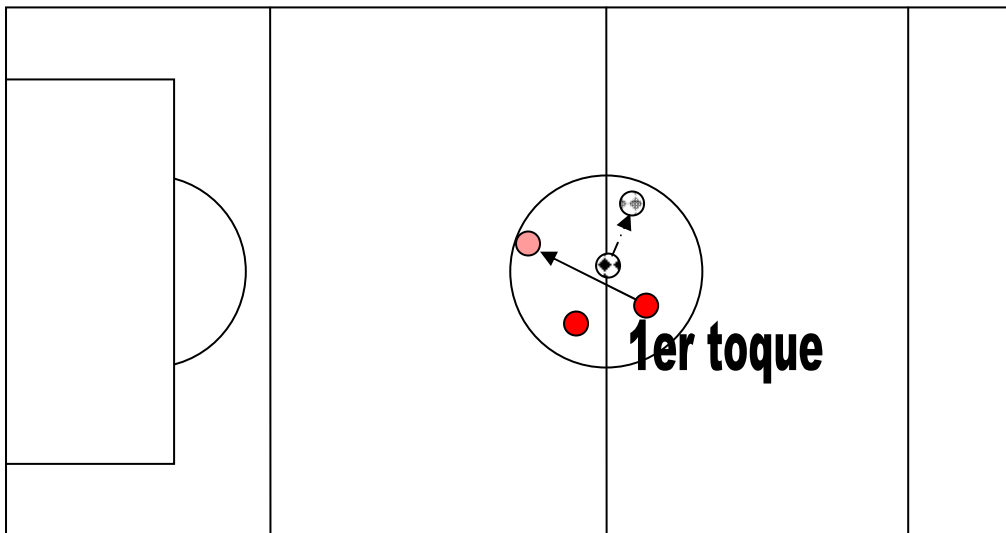
Récord: José Romera 29 puntos

El balón se sitúa en el centro del campo y el balón no debe salir del círculo central.

Con dos figuras se deben dar toques alternativos a la pelota de tal manera que la figura que golpea la pelota debe pasar siempre entre el balón y la otra figura.

Cada jugador tendrá 3 intentos. Los cuatro mejores pasarán a la mejora donde tendrán 2 intentos más cada uno.

En caso de empate se mirará el segundo mejor resultado, después el tercero y así hasta desempatar. Si persistiera el empate se resolvería a muerte súbita.



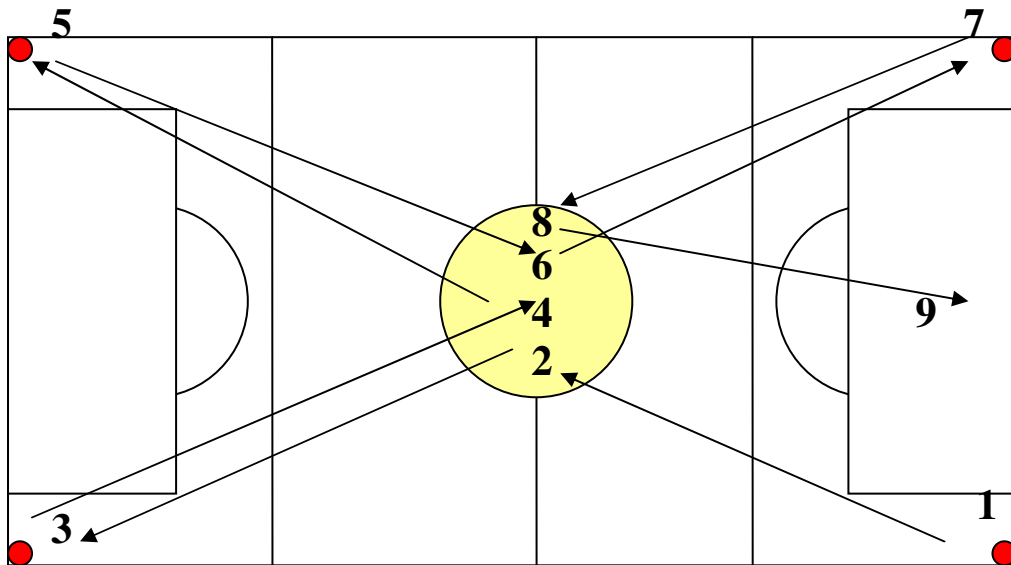
RECORRER EL CAMPO (01:30)

2006 Miguel Ángel López 1'55"

2007 Juan Noguera 2'09"

Récord: Miguel Ángel López 1'55"

Con dos figuras se inicia con el balón en un córner (Posición 1) y se trata de llevar el balón con el siguiente recorrido: 1-2-3-4-5-6-7-8 y terminar marcando gol. Los puntos 1, 3, 5 y 7 son los cuadrantes del córner y los puntos 2, 4, 6 y 8 representan todo el círculo central.



Para que el toque sea válido debe hacerse con el balón dentro o tocando la línea de la zona que corresponda.

Cada jugador dispondrá de 3 oportunidades. Ganará el que logre completar el circuito completo. En caso de que varios jugadores terminen el circuito completo ganará el que lo hiciera en menos tiempo.

PORTERO (03:00)

2006 -

2007 Miguel Ángel Heredia – 66,67%

Récord: Miguel Ángel Heredia y José Ros 66,67%

En grupos de 3, 4 o 5 jugadores, se van haciendo tres tiros cada uno y turnándose en la portería. Se elimina el último del grupo. Después se vuelven a hacer grupos hasta que sólo queden 4 jugadores en la ronda final.

En caso de empate se repetirá a Muerte Súbita.

PASE LARGO (06:30)

2006 –

2007 -

Récord: No existe récord al ser una prueba nueva

El balón debe estar completamente en la zona contraria.

El rematador puede estar en cualquier lugar fuera de la zona de tiro.

El pase puede golpear a la figura del rematador.

Se darán 5 pases desde cada lado del campo, se puntuará según donde se pare la pelota. Se dará la puntuación de la zona donde la tenga una mayor parte excepto en la zona de 5 puntos. Para conseguir 5 puntos es suficiente con que la pelota toque alguna de las líneas que delimitan la zona.

Después de cada pase el rematador podrá hacer un tiro contra una barrera de 2 cm de altura. Si marca se sumará **1 punto extra**.

Desempates:

- 1º Mayor número de jugadas de 5+1
- 2º Mayor número de jugadas de 5
- 3º Mayor número de jugadas de 4+1
- 4º Mayor número de jugadas de 4
- 5º Mayor número de jugadas de 3+1
- 6º Mayor número de jugadas de 3
- 7º Mayor número de jugadas de 1+1
- 8º Mayor número de jugadas de 1
- 9º Muerte súbita

