

NORMATIVA

— BARAÑAIN 2025



NORMATIVA

— BARAÑAIN 2025



1 - FORMATO DEL TORNEO

- Equipos participantes: 10 equipos.
- Jugadores en campo: 5 vs 5.
- Formato: fase regular de 7 jornadas y fase final.
- Días de juego: todos los partidos se jugarán los viernes a las 19:00h, a las 20:00h y a las 21:00h.
- El inicio de la fase regular será el 2 de mayo. El final será el 13 de junio.
- Play off: viernes 20 de junio
- Final four: martes 24 (semifinales) y jueves 26 de junio (final).
- Sedes: fase de liga regular en las pistas de fuera del polideportivo de Barañain y la fase final en la pista interior.
- Normativa: las normas a aplicar serán las mismas que en fútbol sala. A estas normas se añadirán las diferentes reglas de la Tree League. Dichas reglas podrán modificarse a lo largo del torneo, por parte de la organización, avisando a las presidencias de los posibles cambios.
- Una vez terminado este campeonato se jugará el campeonato entre barrios. Fecha, formato y lugares a determinar.

2 - NORMATIVA DE PARTIDOS

2.1. SAQUE DE INICIO

- Se iniciará el partido con un saque de waterpolo. Los jugadores iniciarán la carrera desde la línea de gol una vez el árbitro haya hecho sonar el silbato.
- El jugador que primero llegue al balón tendrá que jugar hacia atrás.
- Si algún jugador sale antes de que el árbitro pite o juega hacia delante, en lugar de hacia atrás, se dará la posesión del balón al equipo rival iniciándose la posesión con un saque de puerta.

2.2. CAMBIOS

Todos los cambios se realizarán intercambiando un peto entre el jugador que entra y el jugador que sale del campo. El jugador que entra tendrá que tener un peto en la mano que entregará al jugador que sale. Este intercambio tendrá que realizarse en la línea de banquillos.

En el supuesto de no realizarse bien los cambios la infracción se resolverá de la siguiente manera:

- En caso de que el jugador que acceda sea del equipo atacante, el árbitro detendrá el juego y dará cambio de posesión reiniciándose con un saque de puerta.
- En caso de que el jugador que acceda sea del equipo defensor se amonestará con una tarjeta amarilla a dicho jugador y se lanzará un penalti por parte del equipo atacante.

2.3. TIEMPO

- Duración de los partidos

Se jugarán 2 tiempos de 20 minutos con descanso de, aproximadamente, 3 minutos. El tiempo no será detenido en ningún momento, salvo para determinar la finalización de cada parte, la finalización del partido y en los siguientes casos:

- El reloj podrá detenerse en caso de lesión, si así lo decidiera el árbitro.
- El reloj se detendrá en el minuto 18 para lanzar el dado y se reanudará cuando todo esté listo para empezar.

- Pérdida de tiempo

Se deja expresa constancia de que la Organización aboga por el juego limpio y por la celebración de los partidos de la forma más fluida posible. Por ello, la Organización no tolerará las pérdidas de tiempo deliberadas durante los partidos y sancionará, a su entera discreción (según corresponda), a los equipos y jugadores que pierdan tiempo de forma deliberada.

NORMATIVA

— BARAÑAIN 2025



2 - NORMATIVA DE PARTIDOS

2.4. DESEMPATE

Si a la finalización del tiempo reglamentario el partido finalizara en empate, los equipos deberán desempatar mediante el lanzamiento de 2 penaltis. Si tras el lanzamiento de estos 2 penaltis persiste el empate se realizará una muerte súbita.

- Procedimiento

Antes de la tanda de penaltis el árbitro realizará un sorteo con una moneda. El equipo ganador decidirá si lanzará primero o segundo. Asimismo, los penaltis se lanzarán en la portería indicada por la Organización.

Podrán lanzar los penaltis los jugadores y porteros disponibles que hayan participado durante el partido. No estará disponible ningún jugador o portero que hubiera sido expulsado.

Un mismo jugador o portero no podrá lanzar 2 penaltis, a no ser que todo el equipo haya tirado una vez.

En caso de que todo el equipo haya tirado una vez no se tendrá que guardar el mismo orden de lanzamiento que antes.

Cada equipo se encargará de decidir los lanzadores y el orden en el que lanzarán los penaltis. No será necesario informar a los árbitros de dichos lanzadores ni el orden fijado.

Todos los jugadores, a excepción del portero que no pare el penalti y el jugador que lo tira, tendrán que estar en la zona de banquillos o en medio campo. El portero que no pare el penalti podrá estar fuera del área en la línea de fondo.

El portero que pare el penalti deberá estar, antes de que el lanzador golpee el balón con, al menos, parte de un pie sobre la línea de meta o detrás de esta. Si el portero cometiera una infracción y, como resultado de ello, se tuviera que repetir el lanzamiento, se advertirá al portero por la primera infracción y se le amonestará en caso de reincidencia, teniendo que ser cambiado.

2.5. PENALTI GRADA

En cada partido, cada equipo tendrá la posibilidad de lanzar un penalti. Dicho penalti se podrá lanzar en cualquier momento del partido, excepto durante los minutos en los que esté en aplicación el Dado de la Liga (del 18 de la primera parte al 20) y durante los minutos en los que esté en aplicación el gol doble (del 38 al 40 de la segunda parte).

Cada equipo tendrá que elegir la persona que tire el penalti antes del lanzamiento del mismo.

2.6. INCOMPARECENCIA A UN PARTIDO

En caso de que algún equipo no aparezca a jugar su partido o que no tengan 5 personas para jugar se realizarán las siguientes acciones:

- Pérdida de toda la fianza y pérdida de 3 puntos

El equipo afectado (el que juegue contra el equipo que no se haya presentado) ganará el partido con las siguientes normas:

- Goles en contra: cero
- Goles a favor: la media de los goles que hubieran metido hasta ese momento. En caso de ser la primera jornada, se pondrá el número de goles medios de la jornada.

2.7. REGLAS GENERALES

El resto de reglas serán las mismas que en fútbol sala.

2.8. ÁRBITROS

Todos los partidos contarán con árbitros oficiales.

NORMATIVA

— BARAÑAIN 2025



3 - ESTRUCTURA ESPECIAL DEL PARTIDO

3.1. DADO DE LA LIGA

Aproximadamente, en el minuto 18 de la primera parte, el árbitro pitará para dar fin a la posesión que hubiera en ese momento, se parará el tiempo y se lanzará un dado. Según el resultado del dado, podrán suceder varias cosas:

- 1-2: 1 vs 1 más porteros
- 3-4: 2 vs 2 más porteros
- 5-6: 3 vs 3 más porteros

Tras lanzar el dado, cada equipo deberá sacar inmediatamente a los jugadores que corresponda antes de que el árbitro reanude el juego.

El partido se reanudará en el minuto 18 y la primera posesión será para el último equipo que haya tenido la posesión en la situación en la que se hubiera quedado (saque de puerta, saque de banda, saque de esquina...).

Durante el tiempo de ejecución del Dado de la Liga quedarán inactivas las exclusiones temporales por tarjeta roja. El tiempo de exclusiones se reanudará en la segunda parte.

En el supuesto en que hubiera una tarjeta roja durante el tiempo de ejecución del Dado de la Liga, estas sí se aplicarán, por lo que, si en ese momento de juego se estuviera produciendo un 3 vs 3, este pasará a ser un 3 vs 2. Si el tiempo de dicha sanción no se agotara en el primer tiempo, se continuará en el inicio del segundo tiempo.

Si esto sucede en el 1 vs 1 más porteros, la correspondiente expulsión y el tiempo de penalización se aplicarán al inicio de la segunda parte.

Además, si durante el 1 vs 1 se produce una falta será sancionada con un doble penalti.

Asimismo, durante la aplicación del Dado de la Liga, no se permitirá la pérdida deliberada de tiempo por parte de los equipos. En el supuesto en que el árbitro apreciara que un equipo está perdiendo tiempo, podrá levantar el brazo en señal de aviso. Si no finalizara la jugada pasados unos 10 segundos, aproximadamente, el equipo atacante perderá la posesión y el equipo contrario iniciará la jugada tirando un doble penalti.

Se deja expresa constancia que, si un equipo finalizara jugada dentro del plazo de esos diez segundos, y recuperaran la posesión de nuevo (fruto de un rechace, rebote o parada del portero, etc.), dicho equipo iniciará de nuevo el ataque sin que cuenten los diez segundos, salvo que el árbitro apreciara nuevamente que el equipo está perdiendo tiempo deliberadamente.

Al igual de lo que sucede durante el tiempo "normal", en estos 2 minutos, el portero no podrá tirar a puerta cuando el balón salga por la línea de fondo ni tampoco se permitirán las cesiones. En caso de que suceda algo de lo anterior se sancionará con el lanzamiento de un doble penalti.

En el supuesto de no realizarse bien los cambios la infracción se resolverá de la siguiente manera:

- En caso de que el jugador que acceda sea del equipo atacante, el árbitro detendrá el juego y dará cambio de posesión reiniciándose con un saque de puerta.
- En caso de que el jugador que acceda sea del equipo defensor se amonestará con una tarjeta amarilla a dicho jugador y se lanzará un penalti por parte del equipo atacante.

Esta situación de juego se mantendrá hasta el final de la primera parte.

3.2. GOL DOBLE

Durante los 2 últimos minutos de la segunda parte los goles valdrán doble. El árbitro avisará a todos los participantes en el momento en el que se active esta regla.

Durante este periodo no se podrán utilizar las Armas Secretas.

NORMATIVA

— BARAÑAIN 2025



4 - SISTEMA DE COMPETICIÓN

4.1. FASE DE LIGA REGULAR

Todos los equipos se enfrentarán entre sí en una fase de liga de sólo ida.

4.2. SISTEMA DE PUNTUACIÓN

- 3 puntos por victoria y 0 por derrota.
- En caso de terminar el partido en empate, cada equipo recibirá 1 punto y se lanzarán 2 penaltis. En caso de persistir el empate se hará a muerte súbita. Se dará 1 punto al ganador de los penaltis y 0 puntos al perdedor.

Los 6 mejores equipos avanzan a la fase final.

4.3. SISTEMA DE CLASIFICACIÓN

La clasificación se realizará de manera ordinal de mayor a menor número de puntos obtenidos durante las 7 jornadas de la fase regular.

En caso de empate a puntos en la fase regular la clasificación se realizará del siguiente modo:

- Equipo ganador del golaverage individual
- Equipo ganador de los penaltis
- Equipo con más goles a favor
- Equipo con más porterías a cero
- Equipo con menos goles en contra
- Equipo con menos tarjetas

4.4. FASE FINAL

Los 6 equipos clasificados para la fase final se enfrentarán siguiendo el siguiente formato:

- Cuartos de final: 3º vs 6º y 4º vs 5º.
- Semifinales: 1º vs (Ganador 3º/6º) y 2º vs (Ganador 4º/5º).
- Final: los ganadores de las semifinales jugarán la final el jueves 26 de junio.
 - En caso de empate en eliminatorias, se definirá mediante 2 shootouts. En caso de persistir el empate se realizará una muerte súbita.

5 - NÚMERO DE JUGADORES POR EQUIPO

Al inicio del torneo cada equipo estará formado, como máximo, por 14 jugadores (contando porteros y jugadores de campo).

Durante la realización del torneo, los equipos podrán tener hasta un máximo de 15 jugadores, en el supuesto de que aparezca algún jugador estrella en algún partido.

6 - JUGADOR ESTRELLA

Los equipos podrán invitar a jugar sus partidos a un jugador estrella por partido. Para ello:

- Dicho jugador no tiene que estar inscrito en el torneo.
- El equipo tendrá que comunicarlo a la organización 72 horas antes del inicio de su partido.
- Ese jugador estrella sólo podrá jugar un partido por jornada.
- Ese jugador estrella sólo podrá jugar en un equipo en cada jornada.
- El coste del jugador estrella será de 30 millones.

No se podrán utilizar en la fase final (playoffs y final).

NORMATIVA

— BARAÑAIN 2025



7 - CARTAS ESPECIALES

A lo largo de todo el torneo se podrán utilizar diferentes cartas especiales.

7.1. OBTENCIÓN DE CARTAS

- Carta por sorteo

Cada equipo recibirá una carta por sorteo antes del partido. Esta carta sólo podrá utilizarse durante la segunda parte.

- Cartas compradas

Los equipos podrán comprar cartas adicionales con su presupuesto. Dichas cartas podrán utilizarse, únicamente, durante la primera parte.

Un equipo puede usar un máximo de 1 carta comprada por partido.

7.2. ACTIVACIÓN DE LAS CARTAS ESPECIALES

Para utilizar las cartas especiales, el equipo tendrá que comunicárselo al árbitro y situarse en medio de los dos campos (por fuera).

Cuando el juego se detenga el árbitro parará el tiempo, irá hacia el jugador que está en medio campo y enseñará la carta utilizada. Tras ello se dará un tiempo para que cada equipo se organice según lo que esa carta provoque.

7.3. TIPOS DE CARTAS ESPECIALES

- Gol doble durante 2 minutos

Esta ventaja sólo será válida para el equipo que la utilice. El árbitro avisará cuando el efecto de la carta desaparezca.

- Penalti extra

Esta ventaja sólo será válida para el equipo que la utilice. El penalti será lanzado por cualquier integrante del equipo. Durante el disparo del penalti el tiempo no estará parado. No podrá haber rechace.

- Expulsión temporal durante 2 minutos

El equipo que utilice la carta podrá escoger a un jugador del otro equipo para que abandone el campo durante 2 minutos. El equipo afectado jugará con un jugador menos durante ese tiempo. Si el jugador elegido es el portero se podrá cambiar por el portero suplente. En el caso de no haber portero suplente, este puesto lo ocupará un jugador (esté o no en el campo). El árbitro será quien indique cuándo se acaban los 2 minutos para que entre el jugador.

Cuando el equipo que ha utilizado la carta especial meta gol el equipo contrario volverá a contar con todos sus jugadores.

- Shootout

El equipo que utilice esta carta podrá lanzar un shootout. El shootout podrá ser lanzado por cualquier persona del equipo, jugador o portero, esté o no en el campo en el momento de usar la carta. El jugador atacante no tendrá límite de tiempo para tirar a puerta. No podrá ir hacia atrás en ningún momento. Sólo se podrá finalizar con un disparo, no habiendo posibilidad de meter un gol al rechace, en una segunda jugada, etc. Durante el lanzamiento del shootout el tiempo de partido estará parado. El árbitro podrá dar por finalizado el shootout en caso de que el lanzador tarde demasiado.

- Robo de carta al rival

El equipo que utilice esta carta podrá robar al equipo rival cualquier carta, sea la que toca antes del partido o la carta comprada.

Para poder utilizar esta ventaja el equipo que la utilice tendrá que hacerlo antes de que el rival enseñe la suya.

- Comodín

Permite elegir cualquier carta del listado en el momento en que se desee usar.

NORMATIVA

— BARAÑAIN 2025



8 - PRESUPUESTO DE LOS EQUIPOS

8.1. PRESUPUESTO INICIAL

Cada equipo empezará con 120 millones ficticios.

En contra de este presupuesto, el árbitro y/o la organización podrá sancionar con la pérdida de millones por protestas, incumplimiento de plazos, incumplimiento de pagos, no quitar/poner redes, no contar con el número mínimo de jugadores para jugar un partido (5), falta de indumentaria reglamentaria de juego, no traer los balones al partido, no poder controlar a su afición o lo que la organización estime oportuno.

8.2. POSIBLES USOS DEL PRESUPUESTO

Cada equipo podrá usar este presupuesto para:

- Comprar cartas especiales
- Traer jugadores estrella (ya explicado en el punto 6).
- Comprar horarios. El equipo que lo desee podrá comprar un horario por 5M, siempre y cuando se avise a la organización con 72h de antelación. Los equipos afectados podrán volver a comprar el partido por mayor coste. Habrá tiempo para la puja y compra de partidos hasta el miércoles a las 23:59 horas.

9 - COSTES DE LAS CARTAS

- Gol doble (2 min) □ 15M
- Shootout □ 15M
- Penalti extra □ 30M
- Expulsión (2 min) □ 30M
- Robo de carta rival □ 30M
- Comodín □ 40M

10 - TARJETAS

Se aplicarán tarjetas amarillas y rojas.

- La acumulación de 3 amarillas en diferentes partidos conlleva suspensión de un partido.
- La acumulación de 2 amarillas durante un partido supondrá la expulsión del jugador. En este caso, el equipo se quedará con un jugador menos durante 2 minutos o hasta que se produzca gol por el equipo contrario. El jugador expulsado tendrá que abandonar el recinto de juego.
- La tarjeta roja durante un partido supondrá 2 minutos con 1 jugador menos y suspensión al jugador implicado durante, al menos, 1 partido de sanción. El jugador expulsado tendrá que abandonar el recinto de juego.
 - La suspensión por roja directa será elegida por la organización.
- A la fase final se accederá limpio de tarjetas.

11 - PRECIO DE INSCRIPCIÓN

11.1. IMPORTE

Cada equipo deberá pagar 200€ por jugar + 80€ de fianza.

11.2. FIANZA

Cada equipo recibirá 2 balones valorados en 30€ cada uno, y 2 botellines, valorados en 5€ cada uno, al principio del torneo que tendrá que devolver al finalizar el torneo. Cada material que no se devuelva se descontará de la fianza.

11.3. SEGURO MÉDICO

Además, se dará la posibilidad de contratar un seguro médico individual.

NORMATIVA

— BARAÑAIN 2025



12 - CALENDARIO DEL TORNEO

Número de partido	Jornada	Fecha	Horario	Partido
1	1	02-05-2025	19:00	1-10
2				3-8
3			20:00	2-9
4			21:00	4-7
5				5-6
6	2	09-05-2025	19:00	1-9
7				4-5
8			20:00	10-8
9				2-7
10			21:00	3-6
11	3	16-05-2025	19:00	9-7
12				5-2
13			20:00	10-6
14			21:00	1-8
15				3-4

NORMATIVA

— BARAÑAIN 2025



12 - CALENDARIO DEL TORNEO

Número de partido	Jornada	Fecha	Horario	Partido
16	4	23-05-2025	19:00	8-6
17				2-3
18			20:00	1-7
20				9-5
21			21:00	10-4
22	5	30-05-2025	19:00	7-5
23			20:00	1-6
24				8-4
25			21:00	9-3
26				10-2
27	6	06-06-2025	19:00	9-10
28			20:00	6-4
29				7-3
30			21:00	8-2
31				1-5

NORMATIVA

— BARAÑAIN 2025



Número de partido	Jornada	Fecha	Horario	Partido
32	7	13-06-2025	19:00	1-4
33				6-2
34			20:00	5-3
35			21:00	7-10
36				8-9
37	Play off	20-06-2025	20:00	3º vs 6º
38			21:00	4º vs 5º
39	Semifinal	24-06-2025	20:00	1º vs (Ganador 3º/6º)
40	Semifinal	24-06-2025	21:00	2º vs (Ganador 4º/5º)
41	Final	26-06-2025	Por determinar	

NORMATIVA

— BARAÑAIN 2025



13 - EQUIPOS DEL TORNEO

Número de equipo	Nombres
1	Iratxo Taberna
2	Trocolo Balompié
3	Oxidäos Promesas
4	Akela
5	Eulsa
6	La Naranja Mecánica
7	Pana
8	Forza Neri
9	Costo Rico
10	MDK

NORMATIVA

— BARAÑAIN 2024



Se ruega el máximo RESPETO, tanto dentro como fuera de la pista, de cara a los árbitros, a la organización y a las instalaciones del torneo para que se pueda desarrollar de la mejor manera posible y todos podamos DISFRUTAR del campeonato.

Por último, agradecer a todos los participantes que han decidido formar parte del campeonato.

Esperamos que todo salga según lo previsto y podamos repetirlo los próximos años.