

## Torneo de BALÓN-TIRO 2010. GRUPO SCOUT PILAR

### 1. CALENDARIO

DÍAS	PARTIDOS		RESULTADO				CLASIFICACION				
			EQUIPO	PAR	DEP	UNI	EQUIPO	PAR	DEP	UNI	TOTAL
13 de Febrero	Castores	Mintak	Castores	0	0	1	Pioneros	2	1	1	4
			Mintak	2	0	0,5	Rangers	2	1	0,5	3,5
	Seeonee	Rangers	Seeonee	0	1	1	Mintak	2	0	0,5	2,5
			Rangers	2	1	0,5	Seeonee	0	1	1	2
	Pioneros	Rutas	Pioneros	2	1	1	Rutas	0	1	1	2
			Rutas	0	1	1	Castores	0	0	1	1
Descansa	Padres					Padres	0	0	0	0	
27 de Febrero	Castores	Rangers	Castores	0	1	1	Pioneros	4	2	1,5	7,5
			Rangers	2	0,5	1	Rangers	4	1,5	1,5	7
	Seeonee	Rutas	Seeonee	0	1	1	Rutas	2	2	2	6
			Rutas	2	1	1	Seeonee	0	2	2	4
	Pioneros	Padres	Pioneros	2	1	0,5	Castores	0	1	2	3
			Padres	0	1	1	Mintak	2	0	0,5	2,5
Descansa	Mintak					Padres	0	1	1	2	
10 de Abril	Castores	Seeonee	Castores	2	0,5	1	Rangers	6	1,5	2,5	10
			Seeonee	0	0,5	1	Pioneros	4	2,5	2	8,5
	Mintak	Padres	Mintak	2	1	1	Mintak	4	1	1,5	6,5
			Padres	0	1	1	Castores	2	1,5	3	6,5
	Rangers	Pioneros	Rangers	2	0	1	Rutas	2	2	2	6
			Pioneros	0	0,5	0,5	Seeonee	0	2,5	3	5,5
Descansa	Rutas					Padres	0	2	2	4	
17 de Abril	Mintak	Rangers	Mintak	0	0	0,5	Rangers	8	1,5	3,5	13
			Rangers	2	0	1	Pioneros	4	3,5	3	10,5
	Seeonee	Pioneros	Seeonee	2	1	1	Rutas	4	3	2,5	9,5
			Pioneros	0	1	1	Seeonee	2	3,5	4	9,5
	Rutas	Padres	Rutas	2	1	0,5	Mintak	4	1	2	7
			Padres	0	1	1	Castores	2	1,5	3	6,5
Descansa	Castores					Padres	0	3	3	6	
8 de Mayo	Castores	Pioneros	Castores	2	1	1	Rutas	6	4	3	13
			Pioneros	0	1	1	Rangers	8	1,5	3,5	13
	Mintak	Rutas	Mintak	0	1	1	Pioneros	4	4,5	4	12,5
			Rutas	2	1	0,5	Seeonee	2	4,5	5	11,5
	Seeonee	Padres	Seeonee	0	1	1	Castores	4	2,5	4	10,5
			Padres	2	1	1	Padres	2	4	4	10
Descansa	Rangers					Mintak	4	2	3	9	



DÍAS	PARTIDOS		RESULTADO				CLASIFICACION				
			EQUIPO	PAR	DEP	UNI	EQUIPO	PAR	DEP	UNI	TOTAL
5 de Junio	Castores	Padres	Castores	0	0,5	1	Rangers	10	2,5	4,5	17
			Padres	2	1	1	Padres	4	5	5	14
	Mintak	Seeonee	Mintak	0	0	0	Rutas	6	4	3	13
			Seeonee	0	0	0	Pioneros	4	4,5	4	12,5
	Rangers	Rutas	Rangers	2	1	1	Castores	4	3	5	12
			Rutas	0	0	0	Seeonee	2	4,5	5	11,5
Descansa	Pioneros					Mintak	4	2	3	9	
19 de Junio	Castores	Rutas	Castores	0	1	1					
			Rutas	2	1	1					
	Mintak	Pioneros	Mintak	0	0	0					
			Pioneros	0	0	0					
	Rangers	Padres	Rangers	0	0	0					
			Padres	0	0	0					
Descansa	Seeonee										

## 2. NORMAS

### 2.1 referidas al modo de jugar:

- se eliminarán quienes:
  - a) le de la pelota sin previo bote en el suelo y botando a continuación en su campo.
  - b) lancen la pelota y ésta sea cogida por alguien del equipo contrario sin que haya botado.
  - c) digan alguna palabra soez, no muestre deportividad o no respete lo dicho por el árbitro.
  
- se salvará aquel que acabe de ser eliminado y elimine a alguien.
- Hay eliminación doble: si se da a dos personas sin previo bote en el suelo, y botando al final en el campo. En este caso, sólo tirará uno de ellos y sólo éste podrá ser salvado. (Si hubiese un triple o más... sería igual).



## 2.2 referidas al modo de puntuar:

- son tres las puntuaciones en cada equipo, será el árbitro de cada partido quien juzgará y decidirá la puntuación:
    - a) partido: quien gane 2 quien pierda 0, en caso de empate 1-1.
    - b) deportividad: los equipos deben mostrarse respetuosos entre ellos y con el equipo contrario, sin hacer trampas ni daños intencionados. Ambos equipos podrán puntuar desde 0-0.5-1, según el criterio del árbitro.
    - c) unidad: no debemos olvidar que somos unidades y que dentro de los grupos se deben animar /motivar y hacer porque todos participen y no llegar tarde. Ambos equipos podrán puntuar desde 0-0.5-1, según el criterio del árbitro.
- SI ALGÚN EQUIPO LLEGA TARDE, EL ÁRBITRO DEBERÁ PENALIZARLO A LA HORA DE PUNTUAR A LA UNIDAD.
- finalmente ganará el torneo aquel equipo que tenga la máxima puntuación total. En caso de empate, el comité organizativo estudiará la situación.
  - las puntuaciones estarán siempre colgadas en la página web, actualizándolas cada semana que haya partidos.

## 2.3 OTROS:

- Si algún equipo no puede jugar en la fecha propuesta, deberá comunicárselo al comité organizativo con un tiempo mínimo de una semana, para poder aplazarlo. En el caso de no avisar con el tiempo indicado, automáticamente serán los puntos para el equipo contrario.
- El equipo que no juega, tendrá que preparar el aperitivo para todos los participantes, tanto llevándolo como organizando la preparación y



la recogida. En el caso de no poder acudir, deberá comunicarlo al comité organizativo con el tiempo previo de una semana. En el caso de no avisar o no hacerse el cargo suficiente del aperitivo, podrá penalizarse.

10-Febrero-2010

Comité Organizativo