



**NORMATIVA OFICIAL
#STUDENTS LEAGUE ITW
SPORT MONTSERRAT
PING PONG**



0. CONDICIONES GENERALES

A continuación, os exponemos cuales son las condiciones generales que todos los participantes en cualquiera de las 4 modalidades deportivas que tendrán que respetar y llevar a cabo. La no aplicación de cualquiera de las condiciones generales por parte de cualquier integrante de los equipos que participan puede conllevar sanciones o penalizaciones en las competiciones, incluido la expulsión de la competición (comité técnico #StudentsLeague)

Camiseta de juego. En el momento que la competición disponga de las camisetas de juego, todos los participantes tendrán que jugar con la camiseta de juego correspondiente a su equipo, de lo contrario en esa jornada no podrá participar. El uso es exclusivo durante la competición, en horario clases no podrán utilizarse.

Material de juego. Todo el material de juego se encuentra ubicado en el piso de la ESO, los delegados 1r y 2n ciclo tienen que solicitar el material de la caja #StudentsLeague (tarjetas, cartas, normativa, fichas, cronometro, bocina,) y también tendrán que solicitar el material de juego (pelotas, raquetas,...) según la modalidad, para disputar los partidos correspondientes (2 balones de futbol, 2 balones de 3x3, 2 balones de vóley, pelotas de ping – pong, raquetas,...) Cualquier duda se consulta con los presidentes o miembros del comité técnico #StudentsLeague.

Funciones participantes. En este apartado se definen cuáles son las funciones de los participantes a parte del vínculo en el juego de la modalidad que corresponda.

Coach. La figura de coach tiene que existir siempre, sin coach no hay competición de ninguna modalidad. Sera el responsable de la alineación, cambios, tiempos, de la aplicación de las sanciones, aplicación cartas, minutos de juego,... El presidente está excluido de estas funciones a excepción que por voluntad propia quiera estar presente en el partido. El coach puede ser una figura general para otros deportes y no tiene por qué coincidir con jugar y ser coach. Es compatible la función coach con la función jugador.

Árbitros. Esta figura es fundamental para el buen funcionamiento de la competición, cada equipo tendrá un numero "X" de árbitros establecidos para cada competición. En el cuadro de competición y en el POST – MATCH DAY saldrá indicado que equipo se encarga del arbitraje de cada partido de cada modalidad. El árbitro tiene que ser una figura neutral y tiene que favorecer el buen funcionamiento de la competición. En caso de Ausencia arbitral, el equipo en cuestión será penalizado con un punto en la clasificación final. En el caso de alterar de manera intencionada la competición el comité hará las valoraciones oportunas y tomará las decisiones pertinentes.

Montaje (On-Off). Las competiciones empezaran siempre a las 10h05 o 11h05, previamente se tendrá que participar de manera activa en el montaje de la zona de juego, los responsables son los jugadores de los



equipos que vayan a jugar en esa jornada, en su totalidad. Para realizar el montaje no se puede acceder a ninguna estancia sin permiso, el material está disponible para ser montado (redes, postes, balones, mesa de ping-pong,...). De la misma manera a partir de las 10h25 o 11h25 se realizará el desmontaje que se indique y se guardará todo el material. Es muy importante la participación activa de los alumnos para respetar los tiempos de juego en las diferentes modalidades.

Roles participantes. En este apartado se definen cuáles son los roles de los participantes a parte del vínculo en el juego de la modalidad que corresponda.

Rol especialista. En la ficha de cada equipo los jugadores que tengan una preferencia por una modalidad concreta tendrán que apuntarse a esa modalidad en la casilla de rol especialista.

Rol polivalente. Para facilitar la participación en todas las modalidades se crea el rol polivalente, que permite a los jugadores apuntarse en la casilla correspondiente con la voluntad de que su equipo siempre tenga jugadores/as para competir la jornada indicada. Un jugador puede tener un rol especialista y aparecer inscrito en el rol polivalente de otros deportes, aunque no sea su preferencia por el bien común y de la competición. Es el rol de más valor y los presidentes y comité técnico tendrán presente su buen funcionamiento.

Rol reserva. Es importante que el rol reserva tenga jugadores/as apuntados, no sabemos los alumnos que se pueden lesionar, estar enfermos un día, tener visitas médicas, ausencias, sanciones, ... o cualquier anomalía. Así pues, cuanta más predisposición haya en cubrir el rol de reserva más opciones que los equipos puedan competir con unos mínimos en todas las modalidades.

Funciones presidente. La función de presidente es gestionar, guiar y asesorar a su equipo por el bien de la competición. Garantizar que todos los jugadores saben las normas, que participan en el montaje y desmontaje de la pista, el cuidado del material, respetan el juego limpio, ... También tiene la posibilidad de participar en el juego, chutar algún penalti, aconsejar al entrenador, o controlar a sus árbitros en el momento del partido.

Comité técnico #StudentsLeague. El comité se encargará cada semana de realizar las notificaciones de sanciones, publicar los resultados, decidir las sanciones, organizar la página web y controlar el buen funcionamiento de la competición. El comité está formado por un miembro del equipo directivo, un miembro de la organización, un miembro de los profesores y un miembro de Márqueting y Publicidad (CCFF)

PLAY IN. En esta 2a edición vamos a incorporar este concepto de clasificación, así pues, una vez finalizado el 1r y 2n Split los equipos de todas las modalidades que hayan quedado en 2n y 3a posición se enfrentaran a un único partido para establecer quien se clasifica para la **Final Four**. (15 de Junio)

PLAY OUT. En esta 2a edición vamos a incorporar este concepto de clasificación, así



pues, una vez finalizado el 1r y 2n Split los equipos de todas las modalidades los equipos clasificados en 4a posición y los equipos perdedores de los Play IN jugaran estos partidos en formato **Final Four** (cruzado), entre ciclos, para establecer la clasificación final de cada modalidad y de l’#StudentsLeague.

PLAYOFFS I FINAL FOUR. Una vez finalizado el 1r y 2n Split se jugarán los Play In y Play Out dentro de la jornada de Playoffs (por determinar) y también se realizará la **Final Four** de cada modalidad en fecha del **15 de Junio (sábado)**, es importante que los jugadores/as reserven esta fecha en caso de participar en alguna **Final Four** de las 4 modalidades.

El formato final establecerá una clasificación final de cada modalidad y por último el campeón y subcampeón de l’#StudentsLeague saldrá de las clasificaciones obtenidas en las diferentes modalidades.

Campeón F4 modalidad (5 puntos)

Subcampeón F4 modalidad (3 puntos)

3r clasificado F4 modalidad (2 puntos)

4t clasificado F4 modalidad (1 punto)

“JOC NET”. El concepto de “JOC NET” es el pilar básico de la competición, el equipo que más respete la normativa, el juego limpio, la solidaridad, el esfuerzo, el compañerismo, la igualdad, la participación, ... será el equipo premiado con el Fair Play de l’#StudentsLeague.

Comunicación interna I externa (TIC). Los canales de comunicación de l’#StudentsLeague serán los siguientes: Clickedu (noticias), Google Classroom (alumnos), página WEB (público en general) y XXSS del centro escolar y los sponsors que promocionan la competición.

1. LA COMPETICIÓN - ESTRUCTURA

1.1 Fase Regular

1.1.1. Formato

La fase regular de la STUDENTS League (según se define más adelante) estará formada por tres periodos (split) de competición (ABRIL, MAYO y JUNIO) y por, inicialmente, ocho (8) equipos que jugarán durante seis (6) jornadas en cada uno de los splits y una Final Four (Split final). Las jornadas se disputarán en un mismo día (generalmente, los JUEVES) con dos (2) partidos.

Cada equipo dispondrá de 8 jugadores o más. Se plantea que 8 equipos, 4 de primer ciclo y 4 de segundo ciclo jueguen la fase regular.

El split de primavera se iniciará tentativamente en abril, y durará 12 (12) semanas consecutivas, incluidos los play-off.

STUDENTS se reserva, a su entera discreción, la potestad de modificar las fechas correspondientes a los splits, previo aviso en un plazo de razonable a los equipos.



Al finalizar los 2 primeros splits, los (2) equipos mejor clasificados jugarán la fase final (Final Four) (punto 1.2) (conjuntamente, la fase regular y la fase play-off, la “STUDENTS League” o la “Competición”).

1.1.2. Sistema de clasificación

La clasificación se realizará de manera ordinal de mayor a menor número de victorias obtenidas durante las trece (6) jornadas de cada split. En caso de empate a victorias se decidirán las posiciones de conformidad con los siguientes criterios:

- A. Mayor diferencia de goles entre los anotados y recibidos en cómputo general de la fase regular; subsidiariamente
- B. Se tendrá en cuenta el partido celebrado entre ellos; subsidiariamente
- C. El que hubiera conseguido el mayor número de goles a favor; y subsidiariamente
- D. En el caso en que siguiera existiendo un empate, se resolverá por sorteo.

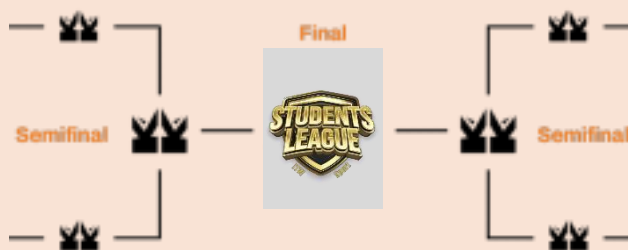
1.1.3. PLAY IN y PLAY OUT (Novedad)

Los equipos clasificados en 1a posición tendrán acceso directo a la **Final Four** del 15 de Junio. Los equipos clasificados en 2a y 3a posición jugaran el PLAY IN entre equipos del mismo grupo o ciclo. Los equipos perdedores del PLAY IN y los equipos clasificados en 4a posición jugaran el PLAY OUT para establecer la clasificación final.

1.2 Final Four

1.2.1 Formato

Los cuatro (4) equipos clasificados para la **Final Four** de cada split se enfrentarán siguiendo el siguiente formato:



La Final Four se disputará a partir del sábado siguiente a la finalización de la Fase Regular (15 de junio).

STUDENTS se reserva, a su entera discreción, la potestad de modificar las fechas correspondientes a la Fase Final, previo aviso en un plazo razonable a los Equipos.

1.3 Cambio de calendario

STUDENTS se reserva el derecho a realizar los cambios en el calendario y los horarios de los partidos. En este caso la Competición lo notificará a todos los Equipos en la mayor brevedad posible.



1.4 Normativa de partidos

1.4.1 Duración

Los encuentros tendrán una duración de DIEZ (10) minutos. Se deja expresa constancia que el tiempo no será detenido en ningún momento, salvo para determinar la finalización de cada parte y la finalización del partido. Excepto en la Final Four que será de (20) minutos. (solo final)

Entre parte y parte, se realizará un período de descanso de tres (3) minutos. (únicamente Final Four)

Pérdida de tiempo

Se deja expresa constancia que la Competición aboga por el juego limpio y por la celebración de los partidos de la forma más fluida posible. Por ello, la Competición 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.

1.4.2 Clasificación

La clasificación se realizará en base a los puntos totales de los equipos, en caso de empate se tomará en cuenta los números de TANTOS a favor y en contra, en caso de otro empate se lanzará una moneda al aire.

1.4.3 Tabla de puntuación

Partido ganado: 3 puntos

Partido empatado: 2 puntos

Partido perdido: 1 punto

1.4.4 Reglas generales

a) Saque de posesión: El saque inicial vendrá determinado por el equipo local y el equipo visitante, según aparezcan en el calendario. El jugador local escoge en que zona de la mesa quiere iniciar el partido, el jugador visitante empieza con los primeros **3 saques**.

Para realizar los saques de manera alternativa cada jugador tendrá **3 saques** consecutivos y los jugadores tienen 4 tipos de pelotas definidas por sus colores y su valor o función.

Pelota rosa: pelota habitual de partido, punto normal, saque normal, reglas habituales.

Pelota verde: En el minuto **cuatro (4)** de partido, o bien a los 11 puntos, la pelota de juego será verde, esta pelota tiene valor doble de punto para el que inicia el saque, pero valor de un punto para el jugador que no inicia el saque, tendrá una duración de 1 minuto, hasta el minuto cinco (5).

Pelota azul: En el minuto **ocho (8)** de partido, o bien a los 15 puntos, el arbitro hará el cambio de pelota y se jugará con la pelota azul, es la misma situación anterior, pero con valor triple para el jugador que saca y doble para el jugador que no saca. También tiene la duración de 1 minuto, hasta el minuto nueve (9).



Pelota amarilla: Cada jugador tiene la opción (1) de solicitar la pelota amarilla durante el transcurso del partido, durante sus **3 saques**, ese jugador con pelota amarilla podrá hacer saque libre o bien estratégico, el valor de los puntos será el habitual.

Se deja expresa constancia que el crono del partido arrancará en el momento en el que el primer jugador/a realice el 1r saque del partido.

- b) Saque inicial:** Todos los saques tienen el formato habitual de cruzar la pelota de un lado de la pista al otro lado de la pista, de derecha a izquierda o izquierda a derecha, excepto si se juega con la pelota amarilla. El jugador que realiza el saque tiene que estar alejado de la mesa, la pelota y la raqueta no pueden estar en la vertical de la mesa.
- c) Saques durante el partido:** Durante el partido el jugador dispone de 5 saques durante su servicio, si toca la red y entra se repite el saque, En el resto es punto después de juego o es punto para el contrincante después de saque fallado. Cuando se juegue con la pelota amarilla el saque puede ser especial y diferente al habitual. Con las otras pelotas hay más puntos en juego tanto para el jugador que saca, como para el jugador que responde el saque. Una vez se llegue a los 5 puntos por parte de un jugador se cambia de lado de pista, y así de manera sucesiva en sus múltiples (10, 15, 20,...).
- d) Alineaciones:** El equipo esta formado por 2 (LIGA REGULAR) o 3 jugadores (FINAL FOUR), a parte del entrenador, se puede alinear a quien se considere conveniente, el jugador que inicie el partido nunca podrá jugar todo el partido, tiene que descansar como mínimo dos (2) minutos de juego.
- e) Sustituciones:** cada equipo podrá realizar cambios ilimitados, sin que se detenga el tiempo y chocando los puños los dos jugador@s sustituidos. Se deja expresa constancia que los reingresos al terreno de juego ya sea por infracciones o por Arma Secreta, deberán ser autorizados por el árbitro.
- f) Juego en la red:** El tiempo de juego es de 10' (Fase Regular) y 20' (FINAL FOUR), el ganador de los partidos será el primero que llega a **21 puntos**, o bien el que haya conseguido más puntos durante el tiempo de juego, se permite el empate y se reparte la puntuación correspondiente. El jugador/a que realiza el saque dispone como máximo de ocho (**8**) segundos para realizar el saque. Mientras que el equipo defensor consiga evitar que el balón toque el suelo podrá seguir disputando el punto. Cuando se apliquen cartas o armas secretas algún de estos conceptos pueden variar. Cada uno de los saques finaliza cuando uno de los dos jugadores no consiguen devolver la pelota o mantener las normas establecidas. Durante el juego no se puede tocar la mesa con ninguna de las partes del juego, ni la pelota con la mano a excepción del uso de armas secretas.
- g) Indicaciones entrenador y staff:** los entrenadores y otro personal de staff podrán dar indicaciones a los jugadores durante la duración de los encuentros. Se deja expresa constancia que todos los miembros del equipo y del staff que estén en el banquillo deberán permanecer sentados durante todo el encuentro, salvo en el caso del entrenador o 2º entrenador para dar instrucciones tácticas o **gritando Arma Secreta**, y de los jugadores que vayan a ser sustituidos.



El **entrenador** será uno de los jugadores/as del equipo, no de la plantilla de la modalidad deportiva, no podrá jugar el partido que dirija.

Todos los jugadores/as tienen que hacer rol de entrenador de manera rotativa en los diferentes partidos. Hay que informar al árbitro quien es el entrenador y apuntarlo en la ficha de partido.

En el supuesto en que se cumplieran los criterios indicados en el presente punto, el árbitro podrá amonestar o expulsar de los banquillos a quien incumpliera dichos criterios.

h) Cartas Streetball: (exclusivo FINAL FOUR).

Durante la FINAL FOUR (Ping Pong), a partir del primer descanso que ocurra desde el **minuto 8** de la primera mitad hasta el final de la primera mitad (min. 10), un representante del comité lanzará el dado de la Liga. Este dado determinará qué **Carta Streetball** se aplicará. Por ejemplo, si el dado muestra el número 1, se aplicará la carta del 1 vs 1. Estas cartas obligarán a ambos equipos a retirar uno o varios jugadores del campo.

Las cartas disponibles son: una (1) carta de 3 vs 3, una (1) carta de 3 vs 2, una (1) carta de 2 vs 2, una (1) carta de 2 vs 1, una (1) carta de 1 vs 1.

Una vez lanzada la carta, los entrenadores de cada equipo deberán retirar inmediatamente y sin demora a los jugadores correspondientes antes de que el árbitro reanude el juego.

La **Carta StreetBall** permanecerá activa hasta el final de la primera mitad, independientemente de si hay tiempo añadido o no.

Durante la aplicación de las **Cartas StreetBall**, las Armas Secretas (descritas a continuación) estarán inactivas. El tiempo de estas armas o exclusiones se reanudará en la segunda mitad. Además, durante la aplicación de las **Cartas StreetBall**, no se permitirá usar las Armas Secretas.

En el caso de infracciones continuará el mismo criterio establecido hasta hora, con la sanción correspondiente de pérdida de puntos o bien de intercambio de pelota antes de empezar.

Durante la aplicación de las **Cartas StreetBall**, no se permitirá la pérdida deliberada de tiempo por parte de los equipos (especialmente en los casos de 1 vs 1 y 2 vs 2). Si el árbitro detecta que un equipo está perdiendo tiempo deliberadamente, podrá advertir al equipo atacante levantando los dos brazos. El equipo atacante deberá finalizar el saque al momento sin perder más tiempo.

En el caso de un 1 vs 1, se aplicarán las siguientes reglas:

- A. Los jugadores pueden ser sustituidos, pero el árbitro puede sancionar incorrectas sustituciones con infracción de un punto. Si un jugador es sancionado más de una vez durante un 1 vs 1, las sanciones se acumularán para la segunda mitad. Si son jugadores distintos los sancionados, las sanciones se cumplirán al inicio de la segunda mitad.
- B. Pueden escoger con que pelota sacar, pelota rosa de juego habitual o bien pelota amarilla de saque libre.



i) **Armas Secretas:** Antes del inicio de cada partido, el entrenador (o representante, según sea el caso) de cada Equipo, deberá escoger dos (2) cartas que contendrá una de las siguientes Armas Secretas. El montón de cartas constará de veinte y cuatro (24) cartas, con seis (6) Carta Punto Doble, cuatro (4) Carta Sanción, cuatro (4) Carta Jugador Extra, (4) Carta Shoot Special, dos (2) Carta Robo, dos (2) Carta Comodín, dos (2) Carta DUELO president@

1. Carta Punto Doble: Durante un (1) minuto los puntos ganadores valdrán dobles, en la FINAL FOUR el tiempo será de dos (2) minutos.

A efectos aclaratorios, el punto valdrá por dos para el Equipo, pero contará como un sólo punto-remate para el jugador que lo marque.

2. Carta Sanción: el equipo que lance esta carta podrá sancionar durante un (1) minuto al jugador que desee del equipo rival. Esta carta sirve para compensar la carta de Jugador Extra y anular la ventaja del equipo contrario.

3. Carta Jugador Extra: El entrenador puede escoger usar esta arma secreta para dar entrada a un jugador/a que ayude al equipo durante un (1) minuto de tiempo, esto amplía la ventaja de jugadores en un lado de la cancha. El jugador que entre de refuerzo lo hará siempre con saque directo a su favor, eso puede implicar robo de pelota al equipo contrario.

4. Carta Shoot Special - Pelota de color: El equipo que lance esta carta dispondrá de un saque extra para poder sumar un punto a favor, en ningún caso pierde el punto, aunque falle el saque o vaya a la red. En caso de fallo o ir a la red, volverá a realizar el saque para dar continuidad al juego, en caso de que se juegue el 1º balón del saque, se dará continuidad normal de punto al juego. Para este saque se podrá escoger el balón de valor doble. (Verde)
En el supuesto en que se acabara el tiempo reglamentario, pero se hubiera activado la carta antes de que finalizara dicho tiempo, el equipo podrá lanzar el saque.

5. Carta Robo: el Equipo que obtenga esta carta podrá robar la carta del equipo contrario, haciéndosela suya. Esta carta sólo podrá utilizarse una vez la active el otro equipo y antes de que la misma sea utilizada por dicho equipo.

Asimismo, si el equipo que activa primera tiene una Carta Comodín, la Carta Robo se utilizará sobre la carta que hubiera decidido el equipo con la Carta Comodín.

6. Carta Comodín: el Equipo que obtenga esta carta podrá en el momento que crea oportuno activar cualesquiera de las otras cartas disponibles (Carta Punto Doble, Carta Sanción, Carta Jugador Extra, Carta Shoot Special y Carta Robo) de conformidad con las normas anteriormente referidas.

7. Carta DUELO president@: el equipo que lance esta carta activará duelo entre president@s, en caso de no estar los president@s el duelo será entre los entrenadores@s con valor doble de puntos. Al finalizar el duelo que será al mejor de 3 puntos.



En el supuesto en que se acabara el tiempo reglamentario, pero se hubiera activado la carta antes de que finalizara dicho tiempo, el equipo podrá lanzar el penalti.

Activación y funcionamiento de las Armas Secretas

El entrenador tendrá que realizar un grito de Arma Secreta, cruzando los dos brazos hacia arriba, como si hiciera una señal de cambio, en forma de X.

Normativa del juego y medidas del campo.

Las medidas del campo y de la red serán las oficiales. ¡El tiempo de juego será de diez (10) minutos, el ganador será el equipo que consiga más puntos durante esos 10 minutos o bien consigan llegar a los 21 puntos o más!

Pelotas de juego (NOVEDAD).

En el desarrollo del juego se utilizarán diferentes pelotas de juego, tal y como se ha descrito en el punto anterior de los saques. Es muy importante que los entrenadores, jugadores y árbitros respeten los tiempos de uso de cada balón para que el tanteo sea el adecuado.

El balón **amarillo, verde y azul** es compatible con la **carta de valor doble de punto**, pero a excepción de la pelota rosa, esta carta solo servirá para el **1r tanto** que se marqué durante el (1) minuto de duración de la carta.

Asimismo, se acuerda que todas aquellas circunstancias o situaciones del juego que no hayan sido expresamente previstas en el presente Reglamento serán interpretadas, según su mejor criterio, por parte del árbitro del partido.

2. CONFIGURACIÓN DE EQUIPOS

2.1 Plantillas

- **Composición:** todos los equipos deberán contar con un máximo de tres (3) jugadores (incluyendo los jugadores especialistas y los Jugadores Polivalente, Jugadores reserva, ...), de conformidad con las siguientes reglas:

2.2 Alineaciones

- La alineación titular del Equipo estará integrada por dos (2) jugadores titulares, con uno (1) jugadores de campo y uno (1) suplentes.
- La alineación titular del Equipo estará integrada por tres (3) jugadores titulares, con uno (1) jugadores de campo y dos (2) suplentes. FINAL FOUR.

Tanto en la alineación, como durante el partido tiene que haber una jugadora en la pista. Excepto lesiones, sanciones, expulsiones, ... **(principio de equidad)**. También es importante tener presente que los tiempos de **armas secretas** y los tiempos se multiplican siempre x2 cuando estamos jugando la fase de FINAL FOUR.



2.3 Protocolo de uniforme

Los jugadores de los equipos deberán llevar las camisetas oficiales de su equipo (camisetas oficiales de la #StudentsLeague)

2.4 Normativa

2.4.1 Código de conducta

Los jugadores y miembros del equipo deberán mantener siempre la cortesía y respeto con sus oponentes, el público y el personal de la Competición. En particular, no se permitirá el comportamiento violento o el lenguaje que atente contra la dignidad de las personas.

A efectos del presente Reglamento se tendrán en cuenta, a título enunciativo y no limitativo, las siguientes consideraciones:

Respetar las leyes, reglamentos y normas sociales que pudieran ser aplicables y, en particular, todo lo relativo a su deber de guardar en el campo (y fuera de él) una actitud correcta ante el árbitro, público, otros deportistas, entrenadores, técnicos, así como a no hacer declaraciones públicas contra la Competición, el Equipo, árbitros, entrenadores o dirigentes de la Competición. Se incluyen las manifestaciones o comentarios en las redes sociales.

Estará prohibido que el Equipo se deje ganar o juegue mal a propósito para adulterar el resultado del partido. En caso de que hubiera la sospecha de que así hubiera sido, la Competición revisará y analizará el caso, pudiendo adoptar las medidas disciplinarias que crea oportunas.

En relación con los entrenadores, estarán sujetos al mismo código de conducta, si bien podrán:

- Hablar con los jugadores durante la duración del encuentro.
- Animar a sus jugadores, con respecto hacia al rival, público y equipo arbitral.

Ningún jugador ni personal del staff del Equipo podrá acceder al terreno de juego sin el permiso de los árbitros.

2.4.2 Expulsión de un equipo

Si un equipo fuera expulsado de la Competición, todos sus partidos quedarán como perdidos y se sumarán los puntos a los demás equipos.

2.5 Traspasos

Cada equipo, según su límite salarial establecido y presupuesto negativo o positivo podrá a mitad de la competición de la fase regular realizar traspasos o cambios de jugadores/as.

Cada equipo podrá realizar (1) incorporación o traspaso de jugador/a. Cada equipo puede perder, intercambiar o dejar ir un máximo de 2 jugadores para completar la acción.



3. ÁRBITROS

- El partido será controlado por dos (2) árbitros, que tendrán la autoridad total para hacer cumplir las reglas del juego en dicho encuentro. Un árbitro de cada uno de los dos equipos que no participan en esa jornada
- Las decisiones tomadas por el árbitro serán tomadas según su mejor criterio de acuerdo con las reglas del juego, el Reglamento y el espíritu del juego. El árbitro tendrá la discreción de tomar las decisiones que estime adecuadas dentro del marco de las reglas del juego.
- Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo el resultado del partido, son definitivas.
- El árbitro podrá tomar medidas disciplinarias contra jugadores, entrenador, o cualquier miembro del staff del equipo, que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.