

# Street/Urban Floorball3+ Juega como quieras!



**One World - One Ball**

## Introducción al Street/Urban Floorball3+

Street Floorball es el nombre genérico de una forma sencilla y de fácil acceso al Floorball para todos en formato recreacional. Se juega 3 vs. 3 ó 4 vs. 4. Con o sin portero, dependiendo de la propia pista y el material disponible. Se puede usar como formato de juego o como entrenamiento.

Street Floorball es una forma sencilla y divertida de organizar eventos sobre la base de jugadores individuales, equipos o clubes, incluso no iniciados en el deporte, siendo una alternativa a las ligas habituales con equipos ya consolidados. Es un formato idóneo para organizar un evento de forma asequible a todos. Puede ser usado durante o una vez terminada la temporada. Street Floorball ha sido utilizado, por el ejército Finés como formato de preparación física para los nuevos reclutas. Se pueden organizar torneos como herramienta única en un evento, o como parte integrante del mismo junto a otros deportes o actividades. Street Floorball no precisa de un pabellón cubierto ni de materiales caros. Una superficie plana, un rink, sticks, bolas, porterías y, claro está, jugadores.



Existen diferentes modelos de torneos de Street Floorball actualmente en activo que han servido como una forma de promoción del Floorball. La manera más sencilla de organizar un torneo de Street Floorball es hacer un registro de jugadores y/o equipos y hacerlo en formato de series. Os proponemos algunos formatos, aunque el organizador es libre de escoger uno que mejor se adapte a lo que desee:

- Infantil (menores de 12 años) y Juniors (12-17 años)
- Masculino
- Femenino
- Mixto

Si alguien deseara jugar, y no dispusiera de equipo, el organizador puede optar por formar equipos con ellos o usar un rink para competición de Street Floorball, usando el Points Master, donde no hay equipos fijos, y cada jugador va pasando de uno a otro grupo, y los equipos varían de partido a partido. Más información sobre Points Master al final de este documento.

Street Floorball se puede usar para jugar de forma normal al Floorball, pero también incluye formas para jugarlo adaptándose al nivel y edad de los participantes. Así los niños pueden adaptar las reglas a su nivel de juego, los mayores pueden jugar al

'walking' Floorball, donde se respetan todas las normas pero no se permite correr... Hay tantas variantes de Street Floorball como jugadores y organizadores.

IFF está implementando el programa **Deporte para Todos** en el formato Street Floorball para sus asociados, con la finalidad de hacerlo más extensivo, divertido y rápido; con la posibilidad de desarrollarlo en exterior 3 vs.3 ó 4 vs. 4, con o sin portero y usando diferentes superficies de juego.



IFF ofrece el Concepto de Street Floorball a las ciudades y municipios que buscan soluciones creativas para organizar y completar festivales y eventos en una atmósfera deportiva y con unas condiciones mínimas organizativas, consiguiendo una alta participación y activación en un contexto igualitario para todos, atractivo para los jóvenes, integrador, etc. Para cualquier pregunta no duden en contactar directamente con IFF o su Federación Nacional de Floorball

[www.floorball.org](http://www.floorball.org)

### ¿Cómo jugar?

Street Floorball solo precisa de una superficie plana, que puede ser cemento, asfalto, arena, césped, o incluso nieve o barro...

un rink, o valla similar, que enmarque la zona de juego. Valdría cualquier material que nos delimite el campo de juego. Las medidas pueden variar dependiendo de la zona a usar, participantes... pero lo normal en Street Floorball es 20 m x 10 m, siendo esto adaptable.

Los equipos pueden variar de entre 3 a 8 jugadores en cada uno (incluyendo los del banco de sustitución) dependiendo del formato de juego y tiempo a utilizar.



Las reglas de Street Floorball son más sencillas que las del Floorball así se pueden hacer con o sin árbitros, aunque si es algo más competitivo se recomienda el tenerlos.

#### Planificación del evento:

El número máximo de equipos participantes dependerá del número de rinks que podamos utilizar y el tiempo disponible.

Fijar el tiempo de duración de los partidos. Si fijamos 12 minutos por cada partido calculamos 4 por hora de torneo. Siempre debemos contar con el tiempo de cambio de equipos entre partidos.



Calculamos la fase de "liguilla" contando los enfrentamientos de todos contra todos, así un grupo de 6 equipos conlleva 15 partidos de fase previa.

Si tenemos más equipos inscritos es preferible dividirlos en grupos: A,B,C,D etc. Cada grupo juega su "liguilla" y dependiendo del tiempo disponible se clasificarán los primeros, primero y segundo, etc.. para disputar la fase de play-offs.

#### Ejemplo práctico:

Contamos con 16 equipos divididos en 4 grupos de 4 equipos cada uno, así la fase de "liguilla" será de 6 partidos por grupo. Si solamente contamos con un rink de juego esta fase nos llevará 6 horas, si disponemos de dos rinks de juego se reducirá a 3 horas.

Los dos mejores de cada grupo accederán a cuartos de final lo que nos da 4 partidos más que conllevan otra hora de juego (en un rink).

Los ganadores pasan a semifinales que nos ocuparán otra media hora de torneo. Si queremos hacer partido por el bronce este debe de ser anterior a la final que siempre debe de estar situada como último partido del torneo. Con estos cálculos un torneo de 16 equipos con un solo rink de juego y con partidos de 12 minutos de duración nos ocupará ocho horas; si conseguimos montar dos rinks de juego este tiempo se irá reduciendo logicamente.

Si disponemos de más de un rink de juego es muy recomendable el sincronizar los comienzos y finales de los encuentros ya que no solo nos mantiene el "horario" del torneo sino que lo hace más atractivo y sencillo de seguir para todos.

- En partidos de 3 vs. 3 se recomienda unas medidas del rink de 10 x 20 metros.
- En partidos de 4 vs. 4, se recomienda unas medidas del rink de 15 x 30 metros.
- Las porterías dependerán del uso o no de porteros. Si se juega sin porteros se recomienda el uso de porterías de Street Floorball, con medidas de 60 cm x 40-45 cm (ancho x alto)

#### Montando la zona de juego (rink)

Street Floorball no precisa de un lugar específico. Tanto el rink como las porterías se pueden fabricar con cualquier material, si no se dispone de rink se puede adaptar con bancos, vallas, etc... al igual que las porterías que se pueden hacer con tubos, o incluso patas de mesa...

Si disponemos de rink y porterías entonces podemos fijar unas normas sobre composición de equipos, tiempo de juego, etc... En grandes eventos los diferentes rinks de juego se pueden montar uno junto a otro. Así creamos un conjunto que favorece la organización y le seguimiento por parte de los participantes tanto para saber dónde ir como para seguir el torneo en su conjunto.

En la fotografía podemos ver un ejemplo de un Gran Torneo de Street Floorball que se celebra en Corea. Disponen de cuatro rinks de juego y uno más de práctica donde incluyen juegos de habilidad, speed shooting, demostraciones, etc...



## ¿Qué se necesita?

A continuación proponemos un checking list de que se precisa para organizar un Torneo de Street Floorball

- Rinks y porterías
- Bolas
- Algunos sticks (para prestar a jugadores que no disponen de uno)
- Cronómetros y marcadores para cada partido -
- Cinta para marcar las áreas:
  - Cinta adhesiva, tiza, spray...
- Botiquín de primeros auxilios
- Premios / trofeos

Los partidos y el torneo se pueden definir como si fuera Floorball normal. En este modo necesitamos planificar bien el sistema de juego, definir las reglas del mismo para la clasificación ya sea como equipos o de forma individual.

Este sistema funciona muy bien cuando hay una inscripción previa de equipos o Clubes al torneo.



## Con o sin árbitros

Street Floorball se puede disputar sin problemas sin árbitros en una atmósfera no competitiva. Los organizadores se encargan de explicar claramente el espíritu del torneo, de esta forma se puede jugar Street Floorball de forma lúdica y sin árbitros. Los jugadores y equipos se adaptarán a sus niveles de habilidad marcando ellos mismos sus propias faltas.

Si queremos o necesitamos hacerlo con árbitros: necesitaremos uno en cada rink de Street Floorball.

Un mismo árbitro puede actuar en 3 partidos seguidos, incluso haciéndolo desde fuera del rink. Se recomienda relevarlo para tener un tiempo de descanso y continuar luego con otro set de tres partidos de nuevo. El número de partidos a asignar a los árbitros lógicamente dependerá de la disponibilidad que tengamos de los mismos.

## Otros elementos



Organizar un Torneo de Street Floorball o **simplemente una serie de partidos** es fácil y barato. Todo lo que necesitas es el espacio adecuado para hacerlo. Street Floorball se adapta a cualquier superficie existente, campo de basket exterior... o interior.

Street Floorball es una práctica ideal para el desarrollo de una práctica de **Deporte para Todos**, sin precisar un nivel previo. Es fácil, accesible y divertido para los jugadores y se puede adaptar y combinar con más elementos para hacerlo más atractivo dependiendo del nivel de los participantes. Con el acceso a las nuevas tecnologías es relativamente sencillo y asequible el poder grabar los partidos y compartirlos en las redes sociales dándole una distribución y valor añadido.

El cielo es el límite a nuestra contribución en añadir nuevos elementos a los Torneos de Street Floorball. Street Floorball se puede incluso usar como entrenamientos dentro de los Clubes. Viendo diversas experiencias, Street Floorball ha sido y está siendo una herramienta muy efectiva de atraer a nuevos jugadores al deporte del Floorball.

## Points Master – Mobile App para Street Floorball



Points Master es una herramienta muy buena cuando no tenemos equipos definidos. La idea básica es que los equipos se rehacen cuando finaliza cada mini partido de 3-4 minutos, cada jugador va ganando puntos de forma individual. Una vez finalizado, por ejemplo tras 10 mini partidos, se suman los puntos individuales y se seleccionan los componentes del 'All Star team A' y los del 'All Star team B'. Con ellos se puede disputar una 'Gran Final'. Esta se jugará a un número de goles marcados o a un tiempo concreto. De esta forma se aseguran partidos muy igualados y disputados.

La Federación Internacional de Floorball ha creado la app Points Master, que facilita el desarrollo de un torneo de este tipo. La app permite añadir los nombres de los jugadores, fijar el tiempo de juego y forma de puntuación; incluso cuenta con reloj y marcador. La app añade los puntos de cada jugador automáticamente..



Más información en: [www.floorball.org](http://www.floorball.org)

**International Floorball Federation (IFF)**

**Head Office**

**Alakiventie 2, 00920 Helsinki  
Finland**

**Email: [office@floorball.org](mailto:office@floorball.org)**

**Tel: +358-400-529030**



## Reglas básicas

Las reglas para Street Floorball son más sencillas que para Floorball. El número de jugadores puede variar

1. Habrá tres (cuatro) jugadores por equipo en el rink al mismo tiempo, con/sin porteros, pudiéndose sustituir a los jugadores tantas veces como se desee.
2. Tiempo de juego 1 x 12 minutos
3. Las vallas (rink) delimitan la zona de juego.
4. Se usarán sticks de Floorball así como bolas de Floorball
5. Se pueden usar porterías de Street Floorball (60 x 45 cm) cuando se juegue sin porteros.
6. Delante de cada portería se dibujará un área semicircular con un arco de 150 cm.
7. Los jugadores no podrán pisar ni entrar en el área de portería. Si se permite tocar la bola con el stick cuando esta esté dentro del área.
8. Si un atacante incumple esa norma, se sancionará con un saque de falta en contra. Si es un defensor el que la incumple se sancionará con un lanzamiento de penalti.
9. El penalti se ejecuta con un tiro directo desde el centro del campo a la portería vacía.
10. Gol válido es cuando la bola cruza totalmente la línea de gol.
11. Solo se permite marcar gol golpeando o empujando la bola con el stick.
12. El comienzo del juego se realizará por medio de un saque neutral (face-off).
13. Una vez marcado un gol, el juego continúa con un saque libre por parte del equipo que lo ha recibido. Todos los jugadores del equipo que ha marcado deben retirarse a su propio campo. El saque se realizará desde el centro del campo hacia atrás.
14. Si la bola sale del rink de juego, este se reanudará con un saque libre desde el punto de salida por parte del equipo contrario. Se podrá separar un metro la bola del borde del rink para realizar el saque. En caso de que la bola slaga pro los fondos el saque se realizará desde las esquinas.
15. Todos los saques libres podrán ir directos a portería.
16. No se permite el golpeo intencionado de la bola con manos, cabeza y brazos.
17. El balanceo del stick no podrá elevarse por encima del nivel de la cadera; el golpeo de la bola deberá hacerse por debajo del nivel de la rodilla.
18. Solo se usará el stick para golpear la bola. No se permite golpear, levantar o sujetar el stick del contrario, así como poner el stick propio entre las piernas del contrario.
19. Zancadillear, sujetar, empujar u obstaculizar el paso no está permitido.
20. Un jugador de campo no podrá jugar sin stick.
21. Un jugador de campo no podrá jugar desde el suelo. Se considera jugar desde el suelo cuando ambas rodillas o una mano está en contacto con el mismo.
22. Un jugador con bola no puede avanzar de espaldas al oponente.
23. Situaciones que se sancionan con falta o penalti.
  - levantar o bloquear el stick del contrario
  - Elevación excesiva del stick (nivel de cadera)
  - Saltar cuando se juega la bola
  - Jugar intencionadamente con mano o cabeza
  - Golpeo intencionado del stick del contrario
  - Jugar con las dos rodillas o una mano en el suelo
  - Jugar con un stick roto
  - Tener a mas jugadores de los permitidos en el rink
  - Lanzar el stick
  - No colocarse a tres metros del lugar de lanzamiento de una falta (voluntariamente)
  - Juego peligroso
  - Un penalti puede ser señalado siempre que la acción que lo provoca desbarate una situación clara de gol.. Si el lanzamiento se falla se continuará con un saque neutral (face-off) desde el centro del campo.
24. Si un jugador realiza una acción antideportiva, se sancionará a su equipo con un lanzamiento de penalti y ese jugador será expulsado del partido o incluso del torneo.
25. Si un partido termina en empate:  
El organizador podrá determinar la forma de resolverlo, con lanzamientos de penalti...

## Cómo organizar un Torneo de Street Floorball

En caso de que estéis interesados en organizar un torneo de Street Floorball, hemos creado un material extra. En esta sección incluimos cómo planificar el evento, crear el calendario de partidos y una guía-agenda que os ayude a hacer un seguimiento del evento.

Lo primero a tener en cuenta es crear una estructura de planificación. Os damos una serie de pautas de cómo realizarlo en diversos aspectos:

- **¿Dónde se jugará?** Reservar el espacio será una de las primeras tareas a tener en cuenta. Un lugar accesible, tanto a jugadores como a público, e.j. una plaza céntrica. Así conseguiremos audiencia. Comprobaremos que la superficie es plana y veremos el área de que dispondremos. Es importante ver la disponibilidad de servicios y acceso a agua.
- **¿Cuándo se jugará?** A la hora de escoger la fecha es importante chequear si hay otros eventos coincidentes en el tiempo. De esta forma nos aseguramos de que la asistencia no se vea afectada por otros eventos.
- **¿Qué debería incluir?** Lógicamente el centro del evento serán los partidos, pero podemos pensar en otras actividades adyacentes, como por ejemplo una competición de tiro y habilidad, una rifa, un bar, visitas de jugadores VIP. Estas atraerán a más gente, especialmente a los jóvenes, incluso nos ayudarán con algunos ingresos extra.
- **¿Qué se necesita?** Necesitaremos: rinks, bolas, porterías, sticks de préstamo para nuevos iniciados, cronómetros, silbatos (\*\*árbitros), botiquín, cinta o algo con lo que marcar las áreas (si es cemento o asfalto la tiza también puede servir), cinta métrica y premios o trofeos.  
Un elemento muy a tener en cuenta será un equipo de megafonía con el que poder poner música y amenizar el evento, así como poder utilizar un micrófono para ir informando a los participantes y público. Esto nos hará pensar entonces en la conexión eléctrica y dónde colocar este equipo.
- **¿Se precisa de algún permiso?** Dependiendo de dónde se realice pudieran necesitarse permisos de la autoridad municipal correspondiente.
- **Voluntarios.** Se necesita un equipo de voluntarios para que el evento salga adelante. Algunos de ellos deberían tomar parte de la planificación. Lo ideal es poder designar a un responsable de cada área en el evento: Marketing, Inscripciones, Logística, Megafonía, Organización Deportiva.... Durante el evento se precisará de voluntarios que ayuden a preparar la/s pista/s, control de los equipos, primeros auxilios, megafonía, actividades extra, arbitraje....
- **Inscripciones.** La forma más cómoda de realizarlas es vía internet. Nos ayudará a tenerlo todo registrado y en orden. Cada equipo enviará por e-mail lo necesario: nombre, categoría, jugadores, contacto, etc....
- **Seguro.** ¿Cómo actuamos si alguien se lesiona en el torneo? ¿Contratamos un seguro para el evento o cada jugador lo hace a su propio riesgo? Ya sea una u otra debemos de dejarlo claro en la inscripción.
- Lo anterior sería lo básico en la organización. Ahora centrémonos en cómo conseguir audiencia. Es lo que correspondería a nuestra sección de **Marketing**. **¿A qué edad nos dirigimos?** Debemos dejar claro nuestro perfil de jugadores que deseamos atraer.  
**¿Será un torneo infantil? ¿Qué tipo de jugadores queremos que participen?** Fijar esto es importante a la hora de ver nuestros objetivos de promoción del evento.
- **Promoción del evento.** Lo mejor es crear una pequeña web con la información del evento. Una vez hecho esto podemos promocionarnos usando las redes sociales como Facebook, Twitter e Instagram. Se puede repartir folletos en las escuelas, polideportivos y centros de ocio. Esto dependerá de nuestro rango de edad como objetivo. Podemos intentar contactar con medios de comunicación locales.
- **Esponsors.** la esponsorización no se restringe sólo al dinero en efectivo. Se puede buscar esponsorización material para premios, bebidas, camisetas, etc....

El presupuesto es uno de los factores que nunca se debe de dejar de lado a la hora de planificar un evento. Necesitamos tener un **Presupuesto**. Este debe de incluir al menos los siguientes gastos:

- Recursos humanos (Quizás no todos los que participen sean voluntarios)
- Pabellón o lugar de celebración
- Comida / Bar
- Equipamiento deportivo
- Premios y trofeos
- Marketing
- Música y megafonía
- Permisos
- Agua y servicios
- Actividades extra

Posibles ingresos:

- Esponsors
- Cuota de inscripción (por equipo o por jugador)
- Bar
- Actividades extra (rifas, sorteos, venta de camisetas...)

Para lograr que los horarios se cumplan debemos de planificar bien nuestro **Horario de Partidos**. Siempre hay que dejar tiempo entre encuentros. Si cada partido dura 12 minutos, debemos contabilizar 15 minutos. No podremos hacer el calendario hasta no tener definido el número de equipos. Ten en cuenta que puedes recibir inscripciones una vez cerrado el plazo. No desesperes ya que es normal tener que rehacer el horario de partidos varias veces. Os proponemos un ejemplo de cómo hacerlo.

Si tenemos un número par de equipos, simplemente sitúalos en orden en una cuadrícula. Tras la primera ronda dejamos un equipo en su sitio y movemos los demás en el mismo sentido. Seguimos haciendo lo mismo ronda tras ronda hasta que todos completen la rueda del horario totalmente. En el esquema de abajo se puede ver un ejemplo con 6 equipos. Siempre mantenemos al equipo A en su sitio y los demás van rotando.

13:00	A	B
13:15	C	D
13:30	E	F

13:45	A	C
14:00	E	B
14:15	F	D

14:30	A	E
14:45	F	C
15:00	D	B



Si tenemos un número impar de equipos, los colocamos de la misma forma pero los rotamos a TODOS sin dejar a ninguno fijo. En el esquema se puede ver un ejemplo con cinco equipos.

13:00	A	B
13:15	C	D
13:30	E	

13:45	C	A
13:30	E	B
14:00	D	

14:15	E	C
14:00	D	A
14:30	B	

En ambos ejemplos los equipos seguirán jugando según la rotación hasta completar la rueda completa del horario. Recuerda que si teneis 12 equipos de la misma categoría, es preferible dividirlos en dos subcategorías. Es más sencillo organizarlo con dos grupos de seis.

Cómo contabilizar los puntos es importante en el evento. Así se irá definiendo qué equipos van clasificándose para semi-finales/finales. Lo más sencillo es dar 2 puntos por victoria y 1 punto por empate. Es importante que los árbitros rellenen el resultado y marquen los puntos al finalizar cada partido. En el siguiente cuadro podeis ver un ejemplo con cinco equipos donde A y D quedan clasificados para la final.

A	B	C	D	E	F
10	5	4	8	0	3

Ejemplo de categoría dividida en dos grupos:

A1	1	A2	6
B1	4	B2	4
C1	5	C2	2
D1	2	D2	0

Se puede organizar de forma que los ganadores de cada grupo jueguen la final o, si hay tiempo, que los dos primeros de cada grupo jueguen semifinales. El primero de un grupo contra el segundo del otro grupo. Los ganadores de las semifinales jugarán entonces la final.

En caso de empate a puntos, debemos fijarnos en primer lugar en el partido que han jugado ambos equipos empatados. Si en ese partido el resultado fué de empate entonces iremos a ver al diferencia de goles. Si en todos los criterios siguieran empatados se iría entonces a un sorteo.

Es importante tener todo previsto y programado con tiempo antes de un evento. Os adjuntamos un listado de tareas que os puede servir de ayuda.

¿Cuándo?	¿Qué?	Fecha
Seis meses antes del torneo:	Designar al responsable coordinador de:	
	Planificación general (Lugar y reservas, actividades extras....)	
	Cooperación y coordinación con las autoridades locales	
	Permisos	
	Marketing y Medios	
	Voluntarios	
Dos meses antes del torneo:	Comienzo del marketing	
	Contactar con posibles sponsors	
Un mes antes del torneo:	Reunión de coordinación:	
	Distribución de las áreas de trabajo	
	¿Tenemos todos los permisos?	
	Logística. E.g. ¿tenemos los rinks? ¿Cómo los transportamos?	
	Árbitros	
	Personal de seguridad	
	Megafonía	
	¿Necesitamos gradas? ¿Dónde las conseguimos?	

	Persona a cargo de megafonía, música y sonido	
	Panel de resultados	
	Trofeos	
	Electricidad, servicios, agua...	
	Listado de todo lo necesario para el día del torneo	
Últimos días antes del torneo:	Último chequeo de tareas	
	Comprobación de los pagos de inscripción (recordatorio si se precisa)	
	¿Tenemos todo el material?	
	Protocolo en caso de lesión.	
	Cuadrante de partidos y arbitrajes	
	Recordatorio de últimas tareas a realizar	
	Recordad a todos CUANDO deben llegar a la pista. <u>TRABAJA CON TIEMPO!!</u> Mejor que sobre tiempo a que falte.	
Durante el torneo:	Comprobación de las pistas: señalizaciones etc., basuras, rink ...	
	Señalizar con claridad DONDE se pueden informar los equipos y jugadores	
	Panel de resultados y clasificación accesible y claro	
	Tenemos TODOS los datos de los participantes	

	Uniformidad del STAFF	
	Uniformidad de los árbitros	
	No hay ningún jugador que excluir del torneo	
	Megafonía y música funcionan	
	La seguridad funciona	
	Los sponsors están en zona bien visible	
	Tomamos fotos del evento	
Una vez terminado el torneo:	Se publican los resultados, se gradece la participación y colaboración.	
	Evaluación de resultados: ¿Objetivos cumplidos? Cosas a mejorar y cosas bien hechas...	



# 8

EQUIPOS DE 4 VS 4 - Tiempo de juego 3-5 minutos  
 Ganador: 2 puntos, Empate: 1 punto para cada equipo  
 Si se dan 3 goles de diferencia el partido finaliza y el ganador consigue 3 puntoS

NO	JUGADOR	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	TOTAL
1																						
2		█		█	█	█		█	█	█		█	█		█					█		
3		█	█		█	█	█	█	█	█		█	█		█		█	█	█	█		
4				█	█	█	█	█	█	█		█	█		█	█	█	█	█		█	
5		█				█	█		█			█	█		█		█	█	█	█		█
6		█	█	█		█			█	█		█	█		█		█	█	█	█		█
7			█		█	█		█	█		█	█		█	█		█	█	█	█		█
8			█	█		█	█	█		█	█	█		█	█		█	█	█	█		█

# 9

EQUIPOS DE 4 vs. 4 - (1 jugador descansa en cada turno)  
 Tiempo de juego 3-5 minutos  
 Ganador: 2 puntos, Empate: 1 punto para cada equipo  
 Si se dan 3 goles de diferencia el partido finaliza y el ganador consigue 3 puntos

NO	PLAYER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	TOTAL
1										█									█			
2		█		█	█	█			█	█		█	█		█			█		█		
3		█	█		█	█	█	█		█		█	█		█		█	█	█	█		
4				█	█	█	█	█		█	█		█	█		█	█	█	█		█	
5		█				█	█		█			█	█		█		█	█	█	█		█
6		█	█	█		█			█	█		█	█		█		█	█	█	█		█
7			█	█		█		█	█		█	█		█	█		█	█	█	█		█
8			█	█		█	█	█		█	█		█	█		█		█	█	█		█
9		█	█		█	█	█	█		█	█		█	█		█		█	█	█		█

# 10

EQUIPOS DE 5 VS 5 T  
 tiempo de juego 3-5 minutos  
 Ganador: 2 puntos, Empate: 1 punto para cada equipo  
 Si se dan 3 goles de diferencia el partido finaliza y el ganador consigue 3 puntos

NO	PLAYER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	TOTAL
1																						
2			█		█	█			█	█		█	█		█	█		█		█		
3		█	█		█	█	█		█	█		█	█		█		█	█	█	█		
4		█	█		█	█	█		█	█		█	█		█		█	█	█	█		
5			█		█	█		█	█		█	█		█	█		█	█	█	█		
6									█	█		█	█		█		█	█	█	█		
7			█	█		█		█	█		█	█		█	█		█	█	█	█		
8		█		█		█	█	█		█	█		█	█		█		█	█	█		█
9		█		█		█	█	█		█	█		█	█		█		█	█	█		█
10		█		█		█	█	█		█	█		█	█		█		█	█	█		█

