

REUMEN DE REGLAS F5.- FEDERACION ESPAÑOLA DE FUTBOLIN

1. **Partido:** Un partido o enfrentamiento debe consistir en tantas partidas y tantos, como establezca el Director del torneo, campeonato o liga.
2. **Lado del fútbolín y saque:** Para comenzar el encuentro los capitanes se jugarán a cara o cruz eligiendo campo o saque. El saque en cada partida será alternativo. Cada partida, se cambiará de campo, en el caso de existir una plantilla de juego, se seguirá conforme lo indique la misma: saques, cambios de campo, número de partidas, tantos y alineación. El protocolo de saque consiste en golpear la bola con una figura de la barra del medio en dirección hacia la banda opuesta donde el jugador se encuentra situado. La bola debe golpear en la banda y volver a tocar en un jugador de la barra del medio.
3. **Bola fuera:** Si la bola sale del área de juego o si la se queda quieta entre las dos medias e inaccesible, será puesta en juego a continuación desde la barra media a cargo del equipo que encajó el último gol. Quedando prohibido el golpeo de barra, en este caso y cualquier otro.
4. **Gol:** Para ser considerado gol, ha de entrar la bola en el cajón de la portería, y no salir, debiéndolo apuntar el equipo que lo metió en su marcador. En la barra de delantera, para marcar un gol válido se puede golpear la bola una vez con un golpe seco, o varios, se puede arrastrar y pinzar, ya estuviese la bola parada o en movimiento. No pudiendo tener la bola en la misma barra más de 5 segundos (portero y defensas se considera una misma barra). Si un equipo marcara un gol ilegal, es gol nulo, y sacaría el equipo rival.
5. **Cambio:** No se permite hacer cambio entre jugadores de la barra de delanteros. Si se hace cambio y la bola toca un poste o un jugador contrario y entra, el gol tampoco será válido. Para deshacer el cambio, la bola tiene que tocar el frontal del fútbolín (laterales de la portería) o pasarla hacia atrás. En el caso de que una bola de jugada golpee a un jugador contrario, se puede volver a disparar y meter gol. No rompiéndose el cambio con las bandas laterales.
6. **Rebote:** Si la bola rebota de un jugador inmóvil de la delantera a otro, no se considera cambio. Si la bola rebotase más de una vez en un jugador de la delantera, el toque posterior si será considerado cambio
7. **Prohibiciones:** Queda prohibida las practicas de RULETA (girar de forma continuada los jugadores), CUCHARA (rematar con la delantera cuando chuta la defensa o el portero), SIERRA (mover los jugadores de derecha a izquierda, deben de estar totalmente inmóviles cuando controle un defensa o portero). GLOBOS (elevar de forma intencionada la bola). En el caso de que se metiera gol utilizando alguna de las estas técnicas, no se contabilizará como gol.
8. La barra de delantera no se puede mover defensivamente de forma lateral, ha de estar totalmente quieta cuando el equipo contrario dispara o pasa un balón desde la defensa o el portero, solo está permitido un movimiento por cada pase entre defensas o portero, y antes de que se cree la jugada de disparo o pase.
9. Una vez despejado el portero o defensa, y antes de que toque la bola algún jugador rival o banda corta contraria, la media del mismo equipo solo podrá darle un toque, (o empalme) no pudiendo hacer control de la bola con mas de un toque. De hacerlo cometerá falta, y sacará desde la media el equipo rival.
10. Cualquier situación no indicada en las reglas será resuelta por la organización, existe una versión “completa” del reglamento de juego en www.fefm.es.

