



FEFM
FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE FUTBOLÍN

REGLAMENTO DE JUEGO

FUTBOLÍN **F4** TEMPORADA
DOS PIERNAS 2014 -2015



Prefacio



En todo deporte es necesario establecer unas reglas para garantizar el juego limpio y fomentar un entorno de deportividad entre los competidores. Es de vital importancia que se provea a todos los jugadores que deseen practicar un deporte de los recursos que necesitan para conocer las reglas y poder adherirse a ellas. El presente reglamento extendido de fútbolín pretende suministrar a los jugadores de cualquier parte del mundo que deseen competir en una mesa de juego española, un conjunto consensuado de reglas inter-regionales. Esperamos que encuentre estas reglas útiles y esclarecedoras en su búsqueda de la perfección en el deporte del fútbolín.

Cordialmente,



Alfonso Ortega,
Director general de la FEFM.

ÍNDICE

ÍNDICE	3
INTRODUCCIÓN.....	4
AUTORIDADES CUALIFICADAS.....	5
EQUIPOS Y MATERIALES.....	6
REGLAMENTO.....	7
1. Código Ético.....	7
2. El Partido.....	7
3. Inicio del Partido	7
4. El saque y el protocolo de saque	8
5. Sucesión de servicios.....	9
6. Bola en juego.....	9
7. Bola fuera	9
8. Bola muerta	9
9. Pausa y Tiempo muerto	10
10. Reanudación del juego tras un tiempo muerto	10
11. Tiempo muerto oficial.....	11
12. Tanto anotado.....	12
13. Pases.....	13
14. Tiempo de posesión.....	13
15. Pérdida de tiempo	14
16. Intercambio de posiciones.....	14
17. Intercambio de lados del fútbolín.....	15
18. Giro de barras.....	15
19. Golpeo o sacudidas en la mesa.....	15
20. Invasión.....	16
21. Alteraciones a la mesa.....	16
22. Distracción	17
23. Práctica.....	18
24. Lenguaje y comportamiento.....	18
25. Rellamadas y pérdida por no comparecencia.....	18
26. Falta	19
27. Amonestación	19
28. Decisión de reglas y apelaciones.....	19
29. Reglas de indumentaria.....	20
30. Director de Torneo	20
31. Disposición de las barras y figuras en el fútbolín.	20
32. Modificación del reglamento.	21

INTRODUCCIÓN

- a. Todos los jugadores y organizadores deben acatar este reglamento.
- b. Este reglamento pretende ser una guía de asistencia para los árbitros, y su objetivo principal es el de definir las reglas de juego. Así, en tanto que el cometido del árbitro es hacer valer su autoridad por el bien del juego, el arbitraje debe ser comedido con el fin de no entorpecer la dinámica del juego por ser demasiado estricto.
- c. Recordatorio: Los árbitros federados representan la máxima autoridad del reglamento en un torneo. Su decisión debe ser respetada y no puede ser discutida. En cualquier momento se puede requerir los servicios de un árbitro federado para que éste asesore en la interpretación del reglamento.
- d. El reglamento de juego está concebido tanto para facilitar el arbitraje mediante árbitros como el auto-arbitraje por medio de los propios jugadores.
- e. Su objetivo es reducir en la medida de lo posible las interpretaciones subjetivas.
- f. El propósito de estas reglas es, además, elevar el juego a un nivel de respeto mutuo entre jugadores a la vez que se muestra al público la limpieza y transparencia en el desarrollo del juego.
- g. Se recuerda al lector que, a pesar de que las decisiones del árbitro son inapelables, éste es susceptible de cometer equivocaciones, y dichos errores de arbitraje serán considerados como parte del juego.



AUTORIDADES CUALIFICADAS

- a. Este reglamento ha sido redactado y editado por una Comisión compuesta por el Delegado de dos piernas junto a miembros de la Asociación Española de Árbitros de Fútbol (A.E.A.F.) y bajo la supervisión de la Junta Directiva de la FEFM. Es sometido a votación y validado al comienzo de cada temporada por el Comité de Competición de la FEFM (Federación Española de Fútbol).
- b. En caso de inconsistencias o situaciones de excepción, es posible proponer enmiendas inmediatas al reglamento ante la Asociación Española de Árbitros de Fútbol en el transcurso de la temporada que someterán a votación dichas enmiendas.
- c. El uso del reglamento es responsabilidad de los árbitros federados, directores de torneo y jugadores.
- d. Los partidos pueden ser tanto arbitrados como auto-arbitrados. En un partido arbitrado, el árbitro es la autoridad competente. En un partido auto-arbitrado, para cualquier duda, se puede requerir la intervención de un árbitro titulado presente en el torneo. En el caso de una disputa irresoluble en un torneo se puede consultar al Director del Torneo y a la Asociación Española de Árbitros de Fútbol.
- e. El Director de Torneo es el árbitro designado por los organizadores como figura responsable del torneo en cuanto a las reglas y organización. En caso de discrepancias entre jugadores y árbitros su decisión será inapelable. Es el encargado de organizar el campeonato, decidir los enfrentamientos y proponer las sanciones.
- f. Un árbitro que haya sido convocado en mitad de un encuentro para resolver una disputa puede ser asesorado por otros árbitros que hayan sido testigos del incidente. Si más de un árbitro estaba presente en la escena del incidente, será el de mayor graduación el que ofrecerá asesoramiento. Si no había ningún árbitro presente, el árbitro convocado decidirá si continuar el juego, sin conceder ninguna reclamación de falta o gol, o no.
- g. Las preguntas, reclamaciones y solicitudes de modificación del reglamento deben ser dirigidas al responsable del A.E.A.F. Éste, a su vez, responderá al responsable del Comité de Competición.
- h. Las sanciones y penalizaciones que supongan la derrota en un partido será responsabilidad del Director de Torneo. En el caso de una sanción más seria, el Director de Torneo deberá remitir un informe a la Comisión Disciplinaria.
- i. Estas reglas pueden ser modificadas o adaptadas durante el transcurso de un torneo en circunstancias excepcionales, con el consentimiento de un Delegado de la FEFM y/o un Director de Torneo. Cualquier cambio deberá ser comunicado inmediatamente a la Comisión Deportiva y al Comité de Competición de la FEFM para su confirmación. En otro caso, el torneo podrá ser descalificado del ranking FEFM.

EQUIPOS Y MATERIALES

- a. La mesa oficial ha sido votada por la Asamblea General de la FEFM antes del comienzo de la competición. Para disputarse cualquier competición oficial es indispensable que se realice en ese modelo.
- a. Los organizadores deberán proveer los equipos en perfecto estado (figuras completas, barras limpias, alineadas y lubricadas, etc.)
- b. No está permitido hacer ningún cambio que afecte a las características del área de juego o a las figuras, con la excepción del mantenimiento rutinario de la mesa.
- c. Si lo permite el organizador, los jugadores son libres de lubricar el exterior de las barras. No el interior de las mismas en caso de ser huecas.
- d. Los organizadores pueden hacer obligatoria la utilización de determinadas marcas de productos lubricantes y agentes de limpieza. En este caso deberán ser asequibles y accesibles para los jugadores. Bajo estas circunstancias, el uso de otra marca tendrá como consecuencia la expulsión del torneo.
- e. El uso de resinas (como las usadas en balonmano), magnesio o similares en las mesas (superficie, mangos o bolas) está estrictamente prohibida, y puede ser sancionada con la expulsión del torneo.
- f. Los organizadores del torneo son libres de prohibir cualquier tipo de productos considerados dañinos para las mesas, equipos de juego o jugadores.
 - a. Todos los demás accesorios (guantes, bandas elásticas, mangas antideslizantes, etc.) están permitidos a menos que se califiquen como peligrosos para el jugador u otros participantes.
 - b. No está permitido bajo ninguna circunstancia modificar la superficie de juego, las barras, ni los laterales interiores con ningún tipo de accesorio. Las barras no se pueden doblar.

REGLAMENTO

1. Código Ético

Cualquier acción de naturaleza antideportiva o no ética durante un torneo, en el recinto del mismo o en sus inmediaciones será considerada como incumplimiento del Código Ético. El respeto mutuo entre todos los jugadores, árbitros y/o espectadores es un requisito obligatorio. Debe ser propósito de cada jugador y árbitro representar el juego del fútbol del modo más deportivo y respetuoso posible.

- 1.1 La sanción por infringir el Código Ético puede suponer la pérdida de un partido o juego, la expulsión del torneo y/o una multa económica. Decidir si se ha quebrantado el Código Ético y cuál es la sanción apropiada para la infracción cometida será labor de la Comisión Disciplinaria de la FEFM. En caso de no estar presente, esta labor será asumida por el Director del Torneo.

2. El Partido

Un partido o enfrentamiento debe consistir en tantas partidas y tantos, como establezca el Director del torneo, campeonato o liga.

- 2.1 El número de partidas a disputar es responsabilidad del Director de Torneo y deberá ser publicado en el dossier del torneo.
- 2.2 El Director de Torneo puede reducir el número de juegos y/o tantos si así fuera conveniente.
- 2.3 La penalización por no respetar el número oficial de partidos y/o tantos por partido podrá suponer la pérdida del partido y/o la expulsión de los equipos involucrados del torneo.

3. Inicio del Partido

El inicio del partido se jugará a cara o cruz. El equipo que gane podrá escoger entre servir primero o elegir lado en la mesa. El equipo que pierda se quedará con la opción restante.

- 3.1 Una vez que el equipo ganador haya escogido su opción, ésta no podrá ser cambiada.
- 3.2 El partido comienza oficialmente en el momento en que la primera bola ha sido puesta en juego.
 - 3.2.1 Infracciones como amenazas, injurias, etc., podrán ser señaladas por el árbitro asignado para decidir el resultado del partido tan pronto como él y ambos equipos estén preparados en la mesa.
- 3.3 El saque en cada partida será alternativo (una vez cada equipo). Cada partida, se cambiará de campo.
- 3.4 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.

4. El saque y el protocolo de saque

El saque se define como la puesta en juego de la bola desde la barra central al comienzo de un juego o después de anotar un tanto. Se debe de utilizar el protocolo de saque para poner la bola en juego.

- 4.1 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. Una vez que la bola toque un jugador tras tocar la banda opuesta ya puede ser jugada por todos los jugadores.
 - 4.1.1 Si se saca la bola desde una posición diferente deberá detenerse el juego y el mismo equipo volverá a servir la bola desde la posición correcta.
 - 4.1.2 La primera infracción a esta regla supondrá la repetición del saque. La segunda infracción consecutiva se señalará como un aviso y se repetirá el saque. La tercera infracción consecutiva supondrá la pérdida del saque en favor del equipo contrario.
 - 4.1.3 Reiteradas infracciones no consecutivas a esta regla a lo largo del partido podrán señalarse como falta.
 - 4.1.4 Cuando se realiza el protocolo de saque, el jugador que recibe la bola de la banda no puede disparar directamente y conseguir un gol. Debe de tocar la bola para completar el protocolo de saque y a continuación ya puede disparar y conseguir un gol.
- 4.2 Antes de poner la bola en juego, el jugador en posesión de la bola debe preguntar a su oponente si está listo (“¿vale?”). El oponente tiene 3 segundos para responder “vale”. Después, el jugador en posesión de la bola tiene 3 segundos para poner la bola en juego. Esperar un tiempo mayor será considerado pérdida de tiempo. El jugador debe realizar el protocolo de saque. No es necesario que el jugador detenga la bola. El tiempo del partido comienza a contar cuando la bola toca a la figura.
 - 4.2.1 La penalización por poner la bola en juego antes de que el contrario diga “vale” es la repetición del saque. Si se produce por segunda vez será considerado como un aviso y la bola debe de ponerse en juego otra vez desde posición original. La sanción por el incumplimiento reiterado de esta norma (tercera infracción) será la pérdida del servicio en favor del equipo contrario.
 - 4.2.2 Cuando se saca sin realizar el protocolo de saque o sin avisar, la bola no se considerará en juego y se debe de repetir el saque.
- 4.3 En ciertas ocasiones es necesario realizar el saque desde la defensa, es denominado “protocolo de saque defensivo” y consiste en realizar el protocolo de saque normal (apartado 4.1) pero con la barra de la defensa (barra de tres).
 - 4.3.1 Esta norma debe de cumplir los apartados 4.1.1, 4.1.2, 4.1.3, 4.1.4. y 4.2.
 - 4.3.2 El protocolo de saque defensivo se realiza cuando el equipo contrario consigue un tanto de forma ilegal o cuando se produce una falta.

5. Sucesión de servicios.

Después del primer servicio en un partido, los siguientes servicios se asignarán al equipo que encajó el último gol. El primer servicio en los sucesivos partidos de un juego se asignará al equipo que no realizó el saque en el partido anterior, ya que el saque en cada partida es alternativo.

- 5.1 Si saca el equipo equivocado, debe pararse el juego y la bola la sacará el equipo apropiado.

6. Bola en juego

Una vez que la bola ha sido puesta en juego, ésta deberá ser jugada a menos que la bola abandone el área de juego, se declare “bola muerta”, se señale “tiempo muerto oficial” o se marque un tanto.

7. Bola fuera

Una bola nunca puede ser jugada voluntariamente por encima de las barras de jugadores. Si esto se produce se señalará falta.

Si la bola abandona involuntariamente el área de juego y pega en los marcadores, focos, u otros objetos que no son parte de la mesa, también se deberá señalar “fuera”. Sin embargo, si la bola pega en los bordes de la mesa y vuelve inmediatamente al área de juego, ésta será considerada como bola en juego.

- 7.1 El área de juego está definida como el área situada sobre la superficie de juego, y limitada por los laterales del cubículo. Si la bola pega en los bordes superiores de los laterales del cubículo NO se considerará en juego aunque vuelva inmediatamente a la superficie de juego.
- 7.2 Si la bola sale del área de juego debido al disparo o pase de un jugador, será puesta en juego a continuación desde la barra media a cargo del equipo que encajó el último gol.

8. Bola muerta

La bola será declarada “bola muerta” cuando quede completamente inmóvil y no pueda ser alcanzada por ninguna figura.

- 8.1 Si la bola es declarada “bola muerta”, deberá ser puesta en juego desde la barra de media por el equipo que realizó el último saque.
- 8.2 Si la bola está girando pero está fuera del alcance de todas las figuras, no se considera “bola muerta” hasta que se detenga.
 - 8.2.1 Si la bola continúa moviéndose y ambos equipos están de acuerdo, la acción puede interpretarse como “bola muerta”.
- 8.3 Si se provoca intencionadamente una situación de “bola muerta”, la bola debe ser otorgada al equipo contrario para que la sirva. (Ejemplo: empujar la bola hasta que queda fuera de los alcances), ya que se considerará como falta.

9. Pausa y Tiempo muerto

Cuando la bola no está en juego porque se haya marcado un gol o bien porque se haya cometido una falta, se produce una pausa. La pausa no puede exceder de 15 segundos cómo máximo aunque si los dos equipos están de acuerdo no tiene porque agotarse todo el tiempo. La pausa está destinada a coger una bola del cajetín y ponerla en juego de nuevo, pero no para otros motivos como puede ser ponerse unos guantes o limpiar el futbolín, para estos motivos se debe solicitar un tiempo muerto.

Cada equipo tiene derecho a un tiempo muerto por partido, en los cuales pueden abandonar la mesa. Dichos tiempos muertos no pueden superar los 30 segundos. Para solicitar el tiempo muerto la bola no puede estar en juego, cualquier equipo puede solicitar un tiempo muerto.

- 9.1 Cualquier equipo puede consumir completamente los 30 segundos, incluso si el equipo que ha solicitado el tiempo muerto no desea utilizar el tiempo completo.
- 9.2 Durante un tiempo muerto, cualquier equipo puede intercambiar las posiciones de los jugadores.
- 9.3 Si un equipo solicita un tiempo muerto mientras la bola está en juego, dicho equipo será cargado con una “falta”.
 - 9.3.1 Si la bola está moviéndose cuando se solicita un tiempo muerto y se produce un tanto en la portería del equipo que solicitó el tiempo muerto, el tanto contará.
- 9.4 Si un equipo no está preparado para jugar después del periodo de 30 segundos, dicho equipo debe ser sancionado con una falta.
- 9.5 Si un equipo solicita más de un tiempo muerto en un partido, su solicitud será denegada y se le señalará una falta.
- 9.6 Durante un tiempo muerto, un jugador puede invadir el área de juego para lubricar las barras, secar la superficie de juego, etc. La bola puede ser cogida con la mano siempre y cuando el oponente esté de acuerdo y debe ser devuelta a su posición original antes de continuar el juego. La solicitud de mover o coger la bola puede ser rechazada por el equipo contrario o por el árbitro, en caso de estar presente en la mesa.
 - 9.6.1 Si un jugador coge la bola después de que su solicitud haya sido rechazada, se le señalará una falta.

10. Reanudación del juego tras un tiempo muerto

Después de un tiempo muerto la bola debe ser puesta en juego en posesión del equipo pertinente según las reglas (encajó el último gol, recibió falta, etc.).

- 10.1 La sanción por poner la bola en juego ilegalmente viene determinada en la regla 4.1.

11. Tiempo muerto oficial

Un tiempo muerto oficial consiste en la detención de la partida por una causa justificada, como puede ser la rotura de parte de la mesa, la lesión de un jugador, o la necesidad de petición de un árbitro para aclarar una jugada por parte de uno de los equipos.

El tiempo muerto oficial no computa para el límite de tiempos muertos de ninguno de los equipos. Después de un tiempo muerto oficial, la bola se pondrá en juego como si se tratase de una bola fuera.

- 11.1 Si no hay árbitro presente al comienzo del partido, y tiene lugar una disputa durante el juego, cualquiera de los dos equipos puede convocar un árbitro. Dicha solicitud puede ser efectuada en cualquier momento durante el partido, siempre que la bola no esté en juego.
 - 11.1.1 La solicitud de árbitro será considerada como tiempo muerto oficial.
 - 11.1.2 Si el equipo que defiende convoca un árbitro mientras la bola está en juego, y a la vez el equipo atacante intenta pasar o disparar, la solicitud de tiempo muerto será tratada como una distracción por parte del equipo defensor y se señalará falta.
- 11.2 Una vez que el juego se reanuda con un árbitro presente en la mesa, cualquier solicitud de un segundo árbitro será sancionada automáticamente con una falta.
- 11.3 Los jugadores de un equipo no pueden intercambiar sus posiciones durante un tiempo muerto oficial
- 11.4 Cualquier operación de mantenimiento de la mesa (como el cambio de bolas, fijación de las figuras, etc.) debe ser solicitada antes del comienzo del partido. El único momento en el que un jugador puede solicitar una operación de mantenimiento de la mesa durante un partido será en el caso de una alteración repentina de las condiciones de la mesa, como la rotura de una figura, un tornillo roto, una barra doblada, etc.
 - 11.4.1 Si una figura se rompe al entrar en contacto con la bola, se declarará tiempo muerto oficial mientras se repara la barra. El juego lo reanudará el último equipo que encajó un gol.
 - 11.4.2 Si la iluminación de la mesa falla, el juego deberá detenerse inmediatamente (como si se hubiera declarado un tiempo muerto oficial).
 - 11.4.3 El mantenimiento de rutina, como la lubricación de las barras, etc., sólo puede llevarse a cabo durante los tiempos muertos y entre juegos.
- 11.5 Si un objeto extraño cayera dentro del área de juego, el juego se detendrá inmediatamente y el objeto será retirado. El juego deberá reanudarse desde la barra del medio. No debe haber ningún objeto en los bordes de la mesa que pueda caer dentro del área de juego. Si la bola estaba en movimiento, sacará el último equipo que encajó un gol.
 - 11.5.1 Si la bola entra en contacto en el área de juego con objetos extraños que fueron pasados por alto, se detendrá el juego y el objeto será retirado. Sacará el último equipo que encajó un gol.

- 11.6 Un jugador o equipo puede solicitar un “tiempo muerto médico”. Esta solicitud debe ser aprobada por el árbitro del partido o el Director de Torneo si la necesidad médica es evidente. Ellos determinarán la duración del tiempo muerto médico hasta un máximo de 10 minutos. Un jugador que quede físicamente incapacitado para continuar jugando después de ese tiempo perderá el partido.
- 11.6.1 Si la solicitud de tiempo muerto médico es denegada, el jugador podrá ser amonestado con una falta. El jugador puede ser penalizado por pérdida de tiempo a juicio del árbitro.

12. Tanto anotado

Cuando la bola entre en la portería, contará como un tanto o gol, siempre que haya sido anotado legalmente. Una bola que entre en la portería, vuelva al área de juego y/o abandone el área de juego NO contará como un tanto. Para ser considerada gol debe de entrar en el cajón de la portería.

- 12.1 Cuando un equipo consiga anotar un tanto, debe inmediatamente apuntarlo en su marcador. Si un tanto no ha sido apuntado al marcador y ha comenzado el siguiente juego o partido, pero los dos equipos están de acuerdo en que fue marcado legalmente, el tanto debe contarse.
- 12.2 Cualquier equipo que intencionadamente incremente su contador con uno o más tantos no marcados, será desacreditado y sancionado con una amonestación. La modificación ilegal e intencionada del marcador podrá suponer una amonestación, o la pérdida del juego o partido, a decisión del Director de Torneo.
- 12.3 Los tantos pueden ser marcados desde cualquier barra de la mesa, siempre que se haga legalmente.
- 12.3.1 En la barra de delantera, para marcar un gol válido tan solo se puede golpear la bola una vez con un golpe seco. No estar permitido arrastrar la bola.
- 12.3.2 No se permite hacer jugada con la barra de delanteros. La jugada consiste en dar dos o más toques a la bola (un pase o más entre la misma barra y después disparar a puerta). Si se hace jugada y la bola toca un poste o un jugador contrario y entra, el gol tampoco será válido. Para deshacer una jugada, 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.
- 12.3.3 Cuando la defensa (incluido el portero) despeja y la bola rebota en la delantera, ésta puede disparar seguidamente a este rebote y marcar gol válido. Este rebote no es válido si la bola golpea en la delantera proveniente de otra barra del fútbolín. Si la bola rebotase más de una vez en un jugador de la delantera, el toque posterior si será considerado jugada (familiarmente conocido como tercer rebote) y por lo tanto hay que deshacer jugada para poder marcar gol válido.
- 12.3.4 En la delantera, no está permitido el remache. Remachar consiste en disparar a puerta el despeje de la defensa: si la barra de la defensa despeja y la delantera intercepta y dispara en un solo toque, se considerará remache y

el gol no es válido. Para poder marcar, como se explica en el punto anterior, con un toque se intercepta la bola y en el toque siguiente se dispara a puerta. El remache es válido desde cualquiera de las demás barras del fútbolín.

- 12.3.5 No está permitido hacer ruleta (más de una vuelta completa a la barra). Los goles que se marquen de este modo serán ilegales. Si un jugador dispara a puerta y suelta la barra, también se contabilizarán las vueltas que de la barra sin estar cogida.
- 12.4 En la barra del medio, la bola no se puede parar para disparar a puerta. Si se para, hay que pasar a otro jugador para hacer efectivo el gol.
- 12.5 Si se consigue anotar un gol pero de forma ilegal, el equipo que recibió el gol sacará desde la defensa y el gol no subirá al marcador. Para sacar desde la defensa se procede con el protocolo de saque defensivo, según se indica en la norma 4.3.
- 12.6 Los tantos marcados mediante rebotes en las bandas serán considerados como válidos.
- 12.7 Los tantos marcados mediante bola aérea o “globo” NO serán válidos siempre que se hayan logrado de forma voluntaria.
- 12.8 La barra de delantera se puede mover defensivamente de forma lateral cuando el equipo contrario dispara o pasa un balón desde la defensa o el portero pero no se puede girar en movimiento de disparo (remache o pataditas).

13. Pases

- 13.1 Una bola que se adelanta o retrasa desde cualquier barra puede ser atrapada directamente en otra barra del mismo equipo, independientemente las veces que se quiera.
- 13.2 La bola se puede pasar de un muñeco a otro de la misma barra las veces que se quiera.
- 13.2.1 Si se pasa la bola de un muñeco a otro de la misma barra de delanteros y se consigue posteriormente anotar un tanto, será considerado ilegal por incumplir la regla 12.3.2.
- 13.2.2 No se considera ilegal un pase desde dos o más muñecos de la misma barra de delanteros, solamente será sancionado si esa jugada acaba en gol, que no será válido, sacando el equipo contrario desde la defensa.
- 13.3 No está permitido pinzar la bola entre el jugador y la banda. En caso de que se produzca se señalará falta.

14. Tiempo de posesión

La posesión se define como el tiempo de control de la bola por cada barra. La posesión de la bola está limitada a 5 segundos en cada barra. Las barras del área de meta (portero y defensa) se consideran como una sola barra a este efecto.

- 14.1 Se considera que una bola está fuera del alcance de las figuras de esa barra, tanto si se ha desplazado hacia adelante como hacia atrás. En el caso del área de meta, se considera que la bola ha avanzado cuando está fuera del

alcance de las figuras de las dos barras de defensa en sentido hacia el campo contrario.

- 14.2 Una bola giratoria que está al alcance de una figura será considerada en posesión de esa barra y todos los contadores de tiempo seguirán avanzando. Sin embargo, si la bola giratoria no está dentro de ningún alcance, no se contabilizará el tiempo.
- 14.3 La penalización por pérdida de tiempo será la pérdida de la posesión en favor del contrario, que sacará desde la barra del medio.
- 14.4 Si un equipo en posesión de la bola recibe una falta pero se aplica la ley de la ventaja, el contador de tiempo se reiniciará.

15. Pérdida de tiempo

El juego debe ser continuo, excepto durante los tiempos muertos. La continuidad se define como un máximo de 15 segundos (pausa) entre un tanto anotado y el comienzo del protocolo de saque. La sanción por pérdida de tiempo sólo puede ser impuesta por un árbitro.

- 15.1 Después de que un equipo sea sancionado por pérdida de tiempo, el juego debe reanudarse en un máximo de 15 segundos. Al finalizar los 15 segundos se señalará otra pérdida de tiempo.
- 15.2 La primera infracción supondrá un aviso. Reiteradas infracciones resultarán en una sanción por pérdida de tiempo y sacará el rival. (Ejemplo: un jugador sancionado con una pérdida de tiempo que no está listo para continuar el juego en 15 segundos). Si transcurridos los 15 segundos no está listo, se señalará una amonestación.

16. Intercambio de posiciones

En cualquier partido cada jugador sólo puede utilizar las dos barras normalmente asignadas a su posición cuando la bola está en juego.

- 16.1 Cualquier equipo puede cambiar las posiciones de sus jugadores cuando la bola deje de estar en juego a excepción de un tiempo muerto oficial.
- 16.2 Una vez que el equipo ha cambiado las posiciones, no podrán volver a cambiarlas hasta que se cumplan las condiciones de la regla anterior.
 - 16.2.1 Se considera que un equipo ha cambiado las posiciones una vez que ambos jugadores están en sus respectivas posiciones y de cara a la mesa. Si ambos equipos desean cambiar de posiciones al mismo tiempo, el equipo en posesión de la bola deberá decidir su posición primero.
- 16.3 El cambio ilegal de posiciones mientras la bola está en juego será juzgado como distracción, se señalará falta y los jugadores deberán volver a sus posiciones originales.
 - 16.3.1 En cualquier partido, cualquier jugador que coloque su mano en cualquier barra designada a la posición de su compañero mientras la bola está en juego será señalada como distracción y se señalará falta

17. Intercambio de lados del fútbolín.

Cada partida, los equipos deberán intercambiar los lados en la mesa antes de que comience el siguiente juego. Se permite un periodo máximo de 90 segundos entre partidos.

17.1 Cualquier equipo puede consumir los 90 segundos. Si ambos equipos confirman que están preparados para comenzar la siguiente partida antes de que expiren los 90 segundos, el juego continuará y el tiempo restante se perderá.

17.2 Si un equipo no está preparado para reanudar el juego transcurrido los 90 segundos, será amonestado con una falta.

18. Giro de barras.

No está permitido realizar el movimiento de rotación de cualquier figura más de una vuelta completa independientemente de producirse antes o después de golpear la bola y de que el jugador tenga sujeta la barra o la suelte.

18.1 Si una bola es lanzada por un giro ilegal, el equipo contrario tendrá la opción de aplicar la ley de la ventaja y continuar jugando desde la posición actual o señalar falta y sacar desde el centro o desde la defensa.

18.2 El giro de una barra que no golpea la bola no constituye un giro ilegal. Si el giro de un jugador golpea la bola hacia atrás resultando en un gol en propia meta, contará como un tanto para el equipo contrario. Girar las barras lejos de la bola (cuando no existe posesión) no se considera un movimiento ilegal, pero puede ser señalado como distracción.

18.3 Si la bola golpea en una figura provocando el giro de la barra, dicho giro será considerado legal (ejemplo: un disparo que golpea a una figura de una barra no sujeta).

19. Golpeo o sacudidas en la mesa.

Los golpes, sacudidas, desplazamientos o levantamientos de la mesa mientras la bola está en juego son considerados ilegales, tanto si son intencionados como si no. No es necesario que una figura pierda la posesión de la bola para que se señale la falta.

Si un jugador ejerce suficiente fuerza sobre el fútbolín, o lo golpea con las barras, influyendo en la capacidad del oponente, para ejecutar un disparo o un pase, perdiendo la posesión de la pelota se señalará falta.

19.1 Cuando la posesión del oponente no haya sido comprometida, se puede aplicar la ley de la ventaja. En una partida auto-arbitrada, el jugador en posesión tiene la opción de pitar la falta o ignorar la señalización y continuar jugando desde la posición actual.

19.2 Si en una partida se ha solicitado árbitro, éste puede señalar la falta o dar ley de la ventaja según su criterio.

19.3 Si se comete una infracción de golpeo o sacudida a la mesa cuando el equipo contrario va a marcar un gol, el gol será válido. Si el que comete la falta es el que va a meter un gol se anula y saca la defensa.

- 19.4 Provocar un golpe en la mesa intencionadamente por parte del equipo en posesión de la bola no está permitido y se considerará como falta.
- 19.5 Entrar en contacto con las barras del oponente será penalizado como sacudida, desplazamiento o levantamiento.
- 19.6 La penalización de una sacudida de la mesa será una falta. Una sacudida de forma intencionada o sucesivas infracciones de esta regla supondrán una amonestación.

20. Invasión

No está permitido invadir el área de juego mientras la bola está en juego sin el permiso del equipo contrario o del árbitro, tanto si se toca la bola como si no. Sin embargo, cuando el equipo contrario o el árbitro concedan permiso a un jugador para invadir el área de juego, está permitido hacerlo.

- 20.1 Una bola giratoria se considera “en juego” incluso si no es alcanzable por ninguna figura. No está permitido invadir el área de juego para detener el giro de la bola, salvo si el oponente lo consiente.
- 20.2 Una bola aérea sigue estando en juego hasta que golpee algún objeto o superficie que no pertenezca al área de juego. No está permitido atrapar una bola aérea.
- 20.3 Una bola declarada “bola muerta” se considera que no está en juego. La bola puede ser tocada libremente una vez que se ha concedido permiso por el árbitro o por el equipo contrario, en el caso de partidas auto-arbitradas.
- 20.4 Un jugador puede limpiar las marcas de la bola en cualquier parte de la mesa mientras la bola no está en juego. No necesita pedir permiso al equipo contrario.
- 20.5 La sanción por violar cualquier apartado de esta regla será una falta.
- 20.6 Si un jugador invade el área de juego para evitar que la bola entre en la portería, se contabilizará como un tanto para el equipo contrario y la bola se servirá como si hubiera sido gol.

21. Alteraciones a la mesa

Ningún jugador puede realizar modificaciones al área de juego que afecten a las características de juego. Esto incluye cambios a las figuras, superficie de juego, fondos, etc.

- 21.1 Un jugador no puede utilizar el sudor, escupir o aplicar ninguna sustancia a su mano para limpiar las marcas de la bola sobre la mesa.
 - 21.1.1 No está permitido frotar con resina o cualquier otra sustancia la superficie de juego.
 - 21.1.2 Cualquier jugador que utilice cualquier elemento en sus manos para mejorar el agarre (por ejemplo guantes), debe asegurarse de que no queden restos en la bola. Esa bola y cualquier otra en circunstancias similares será limpiada o remplazada inmediatamente. El jugador que haya cometido la falta será penalizado por falta y se prohibirá al jugador utilizar el elemento el resto del partido.

- 21.2 Si un jugador que usa un elemento (como una cinta o guantes) para mejorar el agarre deja restos en los mangos, al producirse un cambio de lado deberá limpiarlos inmediatamente.
- 21.2.1 Si el tiempo necesario para limpiar los mangos excede los 90 segundos, el jugador será penalizado por falta, y se prohibirá al jugador volver a utilizar la sustancia o elemento.
- 21.3 Un jugador no puede colocar nada en las barras, mangos o el exterior de la mesa que afecte al movimiento de las barras (ejemplo: limitar el movimiento de alguna barra)
- 21.4 Una solicitud de cambio de bolas antes del comienzo del partido deberá ser aprobada por el árbitro presente o por el Director de Torneo. La solicitud será concedida solamente si las características de juego de las bolas existentes son significativamente diferentes del estándar.
- 21.4.1 Bola nueva. Un jugador no puede pedir una bola nueva mientras haya una bola en juego. Sin embargo, si la bola no está en juego, un jugador puede pedir una bola nueva del cajetín de la mesa. Esta solicitud será concedida generalmente, a menos que el árbitro estime que tal solicitud ha sido formulada con el propósito de entorpecer el juego.
- 21.4.2 Un jugador que solicite una bola nueva mientras la bola está en juego será penalizado con una falta, a menos que el árbitro estime que la bola era injugable, en cuyo caso se señalará un tiempo muerto oficial.
- 21.5 A menos que se especifique de otro modo, la sanción por la infracción de cualquier apartado de esta regla se señalará como una falta.
- 21.6 Está expresamente prohibido doblar las barras de la mesa.

22. Distracción

Cualquier movimiento o sonido hecho fuera o detrás de la barra donde está la bola en juego puede ser considerado como distracción. Ningún tanto marcado como resultado de una distracción subirá al marcador. Si un jugador piensa que está siendo distraído, es su responsabilidad notificarlo al árbitro.

- 22.1 Mover la barra de media o cualquier otra antes, durante o después de un disparo no será considerado como distracción.
- 22.2 Hablar entre compañeros mientras la bola está en juego no será considerado como distracción. Sin embargo, gritos elevados entre compañeros si puede ser considerado como distracción.
- 22.3 Un excesivo movimiento de una barra que se encuentra alejada de la bola, puede ser señalada como distracción.
- 22.4 El jugador que retire las manos de los mangos y se separe de la mesa (para secar sus manos por ejemplo) mientras la bola está en juego será sancionado con una distracción.
- 22.5 Sanción por distracción: el equipo responsable será advertido por el árbitro, si considera que la distracción es inofensiva. Si se produce la pérdida de posesión del equipo contrario al que causó la distracción, se señalará falta. En los demás casos, el equipo contrario tiene la opción de continuar jugando desde la posición actual o señalar falta. Sucesivas violaciones consecutivas a esta regla serán sancionadas con amonestación.

- 22.5.1 Si se marca un tanto como resultado de una distracción por parte del equipo ofensivo, el gol no contará y se señalará falta.

23. Práctica

Se permite practicar en cualquier mesa antes de que comience el partido o tras finalizar el mismo. Una vez que ha comenzado el juego no está permitido practicar.

- 23.1 La práctica está definida como el movimiento de la bola de una figura a otra o efectuar un disparo.

- 23.1.1 La práctica ilegal (estar entrenando cuando se está jugando un partido, en los tiempos muertos por ejemplo) será estimada por el árbitro presente en la mesa. Un movimiento accidental de la bola no será considerado como práctica.

- 23.2 La sanción por práctica ilegal es la señalización de una falta.

24. Lenguaje y comportamiento

Los comentarios y la conducta antideportiva efectuados directa o indirectamente por un jugador no están permitidos. Las violaciones a esta regla serán consideradas como amonestación.

- 24.1 Llamar la atención del oponente fuera del juego no está permitido. Cualquier alzamiento de la voz o sonido realizado durante el partido, incluso si es de naturaleza entusiasta, puede ser sancionado con una amonestación.
- 24.2 Injuriar a un jugador no está permitido. La sanción por injurias es una amonestación. Reiteradas injurias por parte de un jugador pueden causar la pérdida del partido y/o la expulsión del recinto del torneo.
- 24.3 El uso de megáfonos por los espectadores no está permitido. Además, los miembros del público no pueden influir en el partido distrayendo a los jugadores o al árbitro. El incumplimiento de esta regla puede ser sancionado con la expulsión del responsable de las inmediaciones del torneo.
- 24.4 Se permiten los consejos del entrenador, pero sólo durante los tiempos muertos y entre juegos.

25. Rellamadas y pérdida por no comparecencia

Una vez que se llama a comenzar un partido, ambos equipos deben dirigirse inmediatamente a la mesa designada. Si un equipo no se presenta en la mesa en un máximo de 5 minutos, debe ser rellamado. Un equipo, ante una rellamada, debe presentarse inmediatamente en la mesa para detener el proceso de pérdida por no comparecencia.

- 25.1 Se realiza una rellamada cada 5 minutos. La sanción por la tercera y subsiguientes rellamadas es la pérdida de cada partida hasta que el partido ha finalizado.
- 25.2 Si un equipo ha perdido cualquier partida por no comparecencia, adquiere el derecho a escoger lado o servicio cuando el juego comience.
- 25.3 La ejecución de esta regla es responsabilidad del Director de Torneo.

26. Falta

Cualquier falta señalada durante el transcurso de una partida estando la bola en juego, conlleva la detención inmediata del juego. La bola se volverá a poner en juego con el protocolo de saque desde la barra media o desde la barra de defensa y la posesión será para el equipo contrario del que cometió la falta.

26.1.1 Si la bola no estaba en juego, y el equipo que comete la falta se disponía a ponerla en juego, pierde la posesión a favor del equipo contrario.

26.1.2 Si la bola no estaba en juego y el equipo que comete la falta no estaba en posesión de la bola, el equipo que cometió la falta quedará apercibido de un aviso. A partir de tres avisos se señalará una amonestación.

27. Amonestación

Si a juicio de un árbitro autorizado en un torneo cualquier equipo en un partido realiza una infracción intencionada de las reglas de juego y peligrosa para el otro equipo (golpes a la mesa, lanzamiento de una bola, etc.) o intenta engañar a un árbitro, será sancionado con una amonestación. También se señalará amonestación por acumulación de faltas donde no existe pérdida de posesión del equipo que cometió la falta (el jugador demuestra no querer jugar).

27.1 Cuando se señala una amonestación, el juego debe detenerse y el oponente será recompensado con la posesión, como si se tratase de una falta.

27.2 Cada equipo solo puede recibir una amonestación. Si por cualquier motivo, recibe una segunda amonestación, se le considerará como perdedor del partido.

27.3 El árbitro comunicará en cualquier momento después de la primera amonestación que la siguiente amonestación causará la pérdida del partido.

28. Decisión de reglas y apelaciones

Si una disputa requiere de una decisión de arbitraje y el árbitro está presente en el momento en que la acción tuvo lugar, su decisión es final e inapelable. Si la disputa concierne a la interpretación de las reglas o el árbitro no estaba presente en el momento en que sucedió la acción, el árbitro deberá tomar la decisión más equitativa según las circunstancias. Las decisiones de esta naturaleza pueden ser apeladas inmediatamente en la forma descrita a continuación:

28.1 Para apelar a una interpretación de las reglas, el jugador deberá notificarlo al árbitro antes de que la bola sea puesta en juego. La protesta concerniente a la pérdida de una partida debe ser iniciada antes de que el equipo ganador haya comenzado la siguiente partida.

28.2 Todas las apelaciones a las reglas deben ser valoradas por un Delegado de la FEFM o el Director del Torneo y, al menos, dos miembros del comité de reglas (si están presentes). Todos los veredictos a las apelaciones tienen carácter definitivo.

28.3 El equipo que realice una apelación a las reglas y su petición sea desestimada podrá ser penalizado por distracción, a juicio del árbitro.

- 28.4 Discutir con un árbitro durante un partido está expresamente prohibido. La infracción de esta regla será sancionada con falta y/o una infracción del Código Ético.



29. Reglas de indumentaria

Los jugadores que deseen competir en un torneo aprobado por la FEFM deben vestir el atuendo apropiado, y se espera que muestren el mayor nivel de apariencia personal y profesional. Adherirse a las reglas de indumentaria es responsabilidad del Director de Torneo, los árbitros y/o un miembro del Comité de Competición de la FEFM.

- 29.1 El atuendo deportivo aceptado consiste en chaquetas y pantalones de deporte, camisas deportivas, camisetas de deporte y calzado deportivo. Polos, gorras de deporte, viseras y sudaderas también están permitidas.
- 29.2 Las prendas prohibidas incluyen atuendos que muestren blasfemias, injurias o imágenes de mal gusto. Además están prohibidas las camisetas de hombreras, pantalones vaqueros, pantalones militares o cualquier tipo de vestimenta no deportiva. Sandalias, chanclas y calzado no deportivo están también prohibidos.
- 29.3 Se anima a los jugadores a exhibir su nombre y el nombre de sus respectivos clubs o regiones en su camiseta y/o su chaqueta. Está recomendado, pero no obligado, que el uniforme de los jugadores exhiba el nombre de su región y los logos de los patrocinadores.
- 29.4 La sanción por violar las reglas de indumentaria puede suponer la pérdida del partido. Si un jugador está violando las reglas de indumentaria durante un partido, debe cambiarse de ropa a un atuendo aceptable antes de que el juego pueda continuar, y el equipo será sancionado por falta.

30. Director de Torneo

La administración del torneo es responsabilidad del Director de Torneo. Esto incluye rellenar las actas, programar los eventos, organizar el calendario, etc. La decisión del Director de Torneo en tales asuntos es definitiva.

- 30.1 Todos los asuntos concernientes a las reglas de juego (nombramiento de árbitros, administración de reclamaciones, etc.) serán responsabilidad del Director de Torneo.
- 30.2 En todo torneo oficial de la FEFM, el Director de Torneo está subordinado a un Delegado de la FEFM.

31. Disposición de las barras y figuras en el fútbolín.

La disposición general en el fútbolín será de un portero en la línea de portería, de tres figuras en la línea defensiva, de tres figuras en la línea media y de cuatro figuras en la línea de delantero.

- 31.1 Existen otros tipos de disposición general a los que corresponde otra reglamentación.

32. Modificación del reglamento.

Este reglamento puede ser modificado en cualquier momento.

Para su modificación se debe anunciar la misma con suficiente tiempo para el conocimiento de todas las sedes, árbitro y jugadores mediante Nota Informativa.

Cuando la modificación sea sancionada se publicitará mediante circular e indicándolo claramente en un nuevo documento en la página web www.fefm.es.

