



Saque

- Al inicio, se juega a cara o cruz para elegir saque o lado de la mesa.
- Se saca desde el muñeco del medio de la barra de 5 muñecos.
- Antes de sacar hay que preguntar al jugador contrario si está preparado preguntando “¿vale?”
- En el saque, la bola tiene que ser pasada a un segundo muñeco de la misma barra y esperar 1 segundo antes de jugarla.
- Después de un gol, el equipo contrario saca desde el muñeco del medio de la barra de 5.

Pases

- Si la bola está parada o pisada por un muñeco en cualquier barra, no se puede pasar directamente a otra barra, sino que debe tocar otro muñeco de la barra de 5 y hacer el pase con la bola en movimiento.
- Se puede disparar a puerta una bola parada, excepto en el saque.

Tantos

- Se puede marcar en cualquier momento desde la barra de 3 (delanteros), la barra de 2 (defensa) o la barra de 1 (portero)
- Se puede marcar directamente desde la barra de 5, excepto en el saque que se deberá pasar a un segundo muñeco y esperar un segundo.
- Si la bola entra en la portería, rebota, y vuelve a salir, el gol sigue siendo válido. Saca el equipo contrario desde el jugador medio de la barra de 5.



● ● ● ● ● international table soccer federation

Reinicios

- Si la bola sale de la mesa, el juego se reanuda en la barra de 2 del equipo que no provocó la salida de la bola.
- Si la bola se queda parada entre la barra de la delantera y la portería contraria, y no la alcanza ningún muñeco, el juego se reanuda en la barra de defensa más cercana a la bola.
- Si la bola se queda parada en cualquier otro lugar y no puede ser alcanzada por ningún jugador, el juego se reinicia en el jugador medio de la barra de 5 del último equipo que sacó.
- Antes de meter introducir la mano en el área de juego para tocar las figuras, las barras o la bola hay que pedir permiso al equipo contrario o al árbitro.

Límites de tiempo

- Los tiempos máximos son 10 segundos en la barra de 5 muñecos y 15 segundos en las demás barras (para el cómputo de tiempo, las barras de 2 figuras (defensa) y la del portero se consideran como una sola barra)
- El tiempo empieza a contar tan pronto la bola alcanza la zona de posesión de la barra en cuestión y se reinicia si la bola abandona dicha zona.
- Si se exceden los límites de tiempo en la barra de 3 el equipo contrario saca desde la barra de la defensa. En cualquier otra barra el servicio se realizara desde el delantero contrario

Faltas

- El molinillo no está permitido. Sólo se permite una vuelta completa de la barra.
- Mover o golpear la mesa con las barras no está permitido. Tampoco distraer a los oponentes o hablar mientras la bola está en juego.
- La sanción es, a elección del equipo agredido, sacar desde el punto donde se perdió la bola o continuar jugando.