



REGLAMENTO DE JUEGO

FUTBOLIN DE DOS PIERNAS



2010



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,

Antonio José de Gea,
Presidente del Comité Nacional de Árbitros de la FEFM.



ÍNDICE

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



INTRODUCCIÓN

Todos los jugadores y organizadores deben acatar este reglamento.

- a. 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.
- b. 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 este asesore en la interpretación del reglamento.
- c. El reglamento de juego está concebido tanto para facilitar el arbitraje mediante árbitros como el auto-arbitraje por medio de los propios jugadores.
- d. Su objetivo es reducir en la medida de lo posible las interpretaciones subjetivas.
- e. 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.
- f. 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 Comité de Competición junto al Comité Nacional de Árbitros (C.N.A.) y bajo la supervisión de la Asamblea de Presidentes. Es sometido a votación y validado al comienzo de cada temporada por el Comité de Competición de la FEFM (Federación Española de Fútbolín).
- b. En caso de inconsistencias o situaciones de excepción, es posible proponer enmiendas inmediatas al reglamento ante la Comisión de Reglas en el transcurso de la temporada. Las enmiendas deberán entonces ser sometidas a votación por el Comité Nacional de Árbitros.
- 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 las inmediaciones del torneo. En el caso de una disputa irresoluble en un torneo se puede consultar al Director del Torneo (árbitro designado por los organizadores como figura responsable del torneo en cuanto a las reglas y organización) y al Comité Nacional de Árbitros.
- e. 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 (hasta árbitro internacional) el que ofrecerá asesoramiento. Si no había ningún árbitro presente, el árbitro convocado invitará a continuar el juego, sin conceder ninguna reclamación de falta o gol.
- f. Las preguntas, reclamaciones y solicitudes de modificación del reglamento deben ser dirigidas al responsable del C.N.A. y la Comisión de Arbitraje. Éste, a su vez, responderá al responsable del Comité de Competición.
- g. Las sanciones y penalizaciones que supongan la derrota en un partido será responsabilidad del Jefe de Árbitros o el Director de Torneo. En el caso de una sanción más seria, el Director de Torneo deberá remitir un informe a la Comisión Disciplinaria.
- h. 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

MESAS

- a. Las mesas oficiales son votadas por la Asamblea General de la FEFM. La selección de mesas puede ser modificada de acuerdo a los contratos entre la FEFM y los fabricantes y patrocinadores.
- b. Los organizadores deberán proveer los equipos en perfecto estado (figuras completas, barras limpias, alineadas y lubricadas, etc.)
- c. 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.
- d. Los jugadores son libres de lubricar el exterior de las barras. No el interior de las mismas en caso de ser huecas.
- e. 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.
- f. 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.
- g. Los organizadores del torneo son libres de prohibir cualquier tipo de productos considerados dañinos para las mesas, equipos de juego o jugadores.

BOLAS

- a. Las bolas oficiales son votadas por la Comisión Deportiva de la FEFM. Se adjuntará un anexo a esta regla una vez que se haya tomado la decisión final para la temporada correspondiente.
- b. En un torneo, los partidos y/o juegos deben ser jugados con bolas compradas en el lugar del torneo.
- c. Todos los jugadores deben estar en disposición de poder comprar una bola en el torneo.

MANGOS

- d. Todo jugador puede usar sus propios mangos en las mesas en las que es posible cambiarlos. Deben poder ajustarse perfectamente sin causar daños a las mesas o ser peligrosos para los jugadores.
- e. Los movimientos de los jugadores deben ser libres, sin obstrucción ni asistencia. No se permiten sistemas mecánicos. Los mangos deben estar perfectamente fijados a las barras en las que están instalados.
- f. Los organizadores pueden estipular que ciertos mangos son peligrosos y por lo tanto prohibir su uso. El rechazo por parte del jugador a retirar sus mangos conllevará la expulsión del torneo.



- g. En un partido de varios juegos, los jugadores que deseen cambiar los mangos deben ser capaces de hacerlo en el tiempo entre juegos, tiempos muertos o entre anotaciones de gol.

OTROS ACCESORIOS

- 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 fútbolín 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 Jefe de Árbitros y el Director del Torneo.

2. El Partido

A menos que el Director de Torneo lo haya establecido de otra manera, un partido debe consistir en ganar 3 de 5 juegos, y cada juego debe consistir en 5 tantos. El último juego de un partido consistirá en 5 tantos, pero se debe ganar por diferencia de 2 tantos hasta un máximo de 8.

- 2.1 El número de juegos 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 juegos por partido y/o tantos por juego 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.

4. El saque y el protocolo de inicio

El saque se define como la puesta en juego de la bola desde la figura central (o una de las centrales) de la barra media al comienzo de un juego, después de anotar un tanto. Se debe de utilizar el protocolo de inicio para poner la bola en juego.



- 4.1 El juego debe iniciarse en la figura central (o una de las centrales) de la barra de media. El jugador que realice el saque deberá ejecutar el protocolo de inicio.
- 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 pérdidas de tiempo.
- 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 directo 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 (ver regla 25). El jugador debe pasar la bola de una figura a otra y entonces puede avanzar o retrasar la bola. No es necesario que el jugador detenga la bola. El tiempo del partido comienza a contar un segundo después de que la bola toca a la segunda figura.
- 4.2.1 La penalización por poner la bola en juego antes de que el contrario diga “*vale*” es 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 hacer que dos figuras toquen la bola, el oponente puede continuar el juego desde la posición actual (incluyendo la portería) o hacer que vuelva a sacar.

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 perdió el partido anterior.

- 5.1 Si saca el equipo equivocado, debe pararse el juego y la bola la sacara el equipo apropiado.
- 5.2 Si se concede la posesión de la bola a un equipo debido a que el equipo contrario es penalizado por incumplimiento de las reglas y, a continuación, la bola se señala muerta entre las barras de media, la deberá sacar otra vez el equipo que originalmente saco.

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 pida “tiempo muerto” o se marque un tanto.



7. Bola fuera

Si la bola abandona el área de juego y pega en los marcadores, focos, u otros objetos que no son parte de la mesa, se deberá señalar “fuera”. Si la bola pega en los bordes de la mesa y vuelve inmediatamente al área de juego, esta 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 considerará en juego si vuelve inmediatamente a la superficie de juego.
- 7.2 Si la bola entra en el orificio de servicio (en caso de existir) y a continuación vuelve a la superficie de juego, será considerada “bola en juego”.
- 7.3 Si la bola sale del área de juego debido al disparo o pase de un jugador, será puesta en juego a continuación desde la defensa del equipo por donde salió.
- 7.4 Un jugador no podrá realizar ningún disparo que haga a la bola saltar por encima de las barras del equipo oponente (ejemplo: disparo aéreo). No se considera infracción si un disparo pega en otra barra y sobrevuela así el área de juego.
 - 7.4.1 La sanción por infringir la regla 7.4 consiste en la pérdida de posesión de la bola en favor del equipo oponente, que servirá desde la barra media.

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” entre las barras de media, deberá ser puesta en juego desde dicha barra por el equipo que realizó el ultimo saque.
- 8.2 Si la bola es declarada “bola muerta” entre la portería y la barra de media, deberá ser puesta en juego desde la barra de defensa más cercana a la bola muerta. El juego se reanudará usando el protocolo de inicio (ver regla 4).
- 8.3 En el área de meta, si la bola está girando pero está fuera del alcance de todas las figuras, no se considera “bola muerta”, y no se contará el tiempo de juego en esa barra hasta que la bola pueda ser alcanzada por una figura o se declare “bola muerta”.
- 8.4 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).

9. Tiempo muerto

Cada equipo tiene derecho a dos tiempos muertos por juego, en los cuales pueden abandonar la mesa. Dichos tiempos muertos no pueden superar los 30 segundos. Si la bola está en juego, el tiempo muerto sólo puede ser solicitado por el equipo en posesión de la bola siempre que ésta esté completamente parada. Si la bola no está 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 En los partidos de dobles, cualquier equipo puede intercambiar las posiciones de los jugadores durante un tiempo muerto (ver regla 14.1)
- 9.3 Un tiempo muerto solicitado entre dos juegos contabilizará como un tiempo muerto utilizado del juego siguiente.
- 9.4 Si un jugador separa ambas manos de los mangos y se aleja completamente de la mesa mientras la bola está todavía en juego, su acción puede ser interpretada como una solicitud de tiempo muerto.
- 9.4.1 Un jugador puede separar las manos de los mangos para secarlas antes de un disparo, siempre que esto no le lleve más de tres segundos. Todos los contadores de tiempo continúan corriendo mientras el jugador seca sus manos. El equipo que defiende no debe relajarse si el oponente separa las manos de los mangos.
- 9.5 Únicamente el jugador o equipo en posesión de la bola puede solicitar un tiempo muerto mientras la bola está en juego. El tiempo muerto comienza en el momento en que es solicitado legalmente.
- 9.5.1 Si el equipo en posesión de la bola intenta disparar o pasar inmediatamente después de solicitar un tiempo muerto, la jugada será anulada, y el equipo será cargado con una “distracción” (ver regla 20) en lugar de un tiempo muerto.
- 9.6 Si el equipo en posesión de la bola solicita un tiempo muerto mientras la bola está en juego y moviéndose, perderá la posesión de la bola en favor de la barra media del oponente para su servicio. Si el equipo que no está en posesión de la bola solicita un tiempo muerto mientras la bola está en juego, dicho equipo será cargado con una “distracción” (ver regla 20).
- 9.6.1 Si la bola está en juego y 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.
- 9.7 Si un equipo no está preparado para jugar después del periodo de 30 segundos, dicho equipo debe ser sancionado por pérdida de tiempo (ver regla 25).
- 9.8 Si un equipo solicita más de dos tiempos muertos en un juego, será cargado con un aviso, y su solicitud será denegada. Si el equipo está en posesión de la bola y la bola está en juego, perderá la posesión de la bola en favor del oponente, que servirá desde la barra de media. Tres solicitudes no reglamentarias supondrán una falta técnica.
- 9.8.1 Un equipo sancionado con más de dos tiempos muertos en un juego debido a pérdida de tiempo, por solicitar un segundo árbitro durante el partido, por perder una apelación o por cualquier otro motivo será sancionado con una falta técnica.
- 9.9 Una vez que un jugador pone la bola en juego después de un tiempo muerto (moviendo la bola), no se puede solicitar otro tiempo muerto hasta que la bola haya abandonado la barra desde la que ha sido puesta en juego. Las dos barras del área de meta se consideran como una sola barra a efectos de esta regla.



9.9.1 La sanción por violar la regla 9.9 será la pérdida de la posesión en favor de la portería contraria. El equipo no será penalizado con un tiempo muerto.

9.10 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 (ejemplo: cuando la bola está cercana al borde de la portería).

9.10.1 Si un jugador coge la bola después de que su solicitud haya sido rechazada, se concederá su posesión al oponente para que la sirva desde la barra de media. Si la bola está en el borde de la portería del equipo que coge la bola, se sumará un tanto al marcador del equipo contrario.

10. Reanudación del juego tras un tiempo muerto

Después de un tiempo muerto la bola debe ser puesta en juego en posesión del equipo que solicitó el tiempo muerto.

10.1 Si la bola estaba en juego cuando se solicitó el tiempo muerto, el jugador en posesión debe asegurarse de que el otro equipo está preparado antes de reanudar el juego utilizando el protocolo de inicio (ver regla 4).

10.2 Si la bola no estaba en juego cuando se solicitó el tiempo muerto (bola muerta, bola fuera, etc.), deberá ser puesta en juego por el equipo pertinente según las reglas.

10.3 La sanción por poner la bola en juego ilegalmente será la de continuar jugando desde la posición actual o servir la bola, a elección del oponente.

11. Tiempo muerto oficial

Un 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 un tiempo muerto común.

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 se declare parada o muerta.

11.1.1 La primera 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 e inmóvil, 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. Asimismo, una solicitud de árbitro mientras la bola está en movimiento también será considerada como distracción.



- 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 un tiempo muerto. Tal solicitud sólo puede ser realizada mientras la bola está muerta o cuando la bola no está en juego. La sanción por solicitar un segundo árbitro mientras la bola está en juego será considerada como falta técnica.
- 11.2.1 Si un juego se ha reanudado con dos árbitros en la mesa, cualquier solicitud de sustitución de un árbitro será resuelta por el Jefe de Árbitros o por el Director de Torneo. Si la solicitud es denegada, el jugador deberá ser amonestado con una falta técnica.
- 11.3 Los jugadores de un equipo no pueden intercambiar sus posiciones durante un tiempo muerto oficial, a menos que estén facultados para hacerlo (ver regla 14).
- 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 se reanudará en la barra donde se rompió la figura.
- 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 en la que se encontraba la bola cuando se detuvo el juego. 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, será devuelta al último equipo que la tenía.
- 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. El juego continuará desde la barra donde se encontraba la bola cuando el juego fue detenido.
- 11.6 Un jugador o equipo puede solicitar un “tiempo muerto médico”. Esta solicitud debe ser aprobada por el Director de Torneo, el Jefe de Árbitros o el árbitro del partido si la necesidad médica es evidente. Ellos determinarán la duración del tiempo muerto médico hasta un máximo de 60 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 será amonestado con un tiempo muerto. El jugador puede ser penalizado por pérdida de tiempo (ver regla 25) 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 seguirá contando como un tanto.

12.1 Si un tanto no ha subido al marcador pero los dos equipos están de acuerdo en que fue marcado legalmente, el tanto debe contarse. Si los equipos están en desacuerdo, el tanto no subirá al marcador. Una vez que el siguiente juego o partido ha comenzado, no se admitirán reclamaciones y el tanto no se contará.

12.2 Si hay desacuerdo en cuanto a si la bola entró o no en la portería, un árbitro deberá ser convocado para tomar una decisión. El árbitro puede decidir basándose en la información recibida de jugadores y/o espectadores. Si la información recopilada es inconcluyente, el punto no contará.

12.3 Cualquier equipo que intencionadamente incremente su contador con uno o más tantos no marcados, será desacreditado y amonestado con una falta técnica. La modificación ilegal e intencionada del marcador podrá suponer la pérdida del juego o partido, a decisión del Director de Torneo.

12.4 Los tantos pueden ser marcados desde cualquier barra de la mesa, siempre que se haga legalmente.

12.5 Los tantos marcados mediante los movimientos conocidos como “arrastre” o “ele” en la delantera serán considerados como válidos siempre y cuando no dañen la mesa, barra y/o los muñecos de juego.

12.5.1 El arrastre consiste en que un jugador aprisiona la bola entre la superficie de la mesa y un jugador, de tal forma que esa presión hace que la bola salga disparada muy fuerte y con efecto.

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 contarán. Se sacara desde la barra de defensa del equipo que recibió el tanto.

12.8 En la delantera, no está permitido el remache o cuchara. Remachar consiste en disparar a puerta el despeje de la defensa o el portero: si la defensa despeja y la delantera intercepta y dispara en un solo toque, se considerara remache y el gol no es válido.

12.8.1 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 con el mismo muñeco. El remache es válido desde cualquiera de las demás barras del futbolín. Si la bola entra en la portería después de un remache con la delantera, el equipo que encajo el gol ilegal sacará desde la defensa.

12.8.2 Desde la delantera se puede mover defensivamente la barra lateralmente pero no girarla en movimiento de disparo cuando el equipo contrario dispara o pasa un balón desde la defensa o el portero.



13. Intercambio de lados o de fútbolín.

Al finalizar cada juego, los equipos deberán intercambiar los lados en la mesa o la propia mesa si es multi-mesa antes de que comience el siguiente juego. Se permite un periodo máximo de 90 segundos entre juegos.

- 13.1 Cualquier equipo puede consumir los 90 segundos. Si ambos equipos confirman que están preparados para continuar el juego antes de que expiren los 90 segundos, el juego continuará y el tiempo restante se perderá.
- 13.2 Si un equipo no está preparado para reanudar el juego transcurrido los 90 segundos, será amonestado por pérdida de tiempo (ver regla 25).

14. Intercambio de posiciones

En cualquier partido de dobles cada jugador sólo puede utilizar las dos barras normalmente asignadas a su posición. Una vez que la bola ha sido puesta en juego, los jugadores deben mantener su posición hasta que se marque un tanto, se solicite un tiempo muerto o se señale falta técnica.

- 14.1 Cualquier equipo puede cambiar las posiciones durante un tiempo muerto, entre juegos, después de un gol o antes y/o después de un disparo por falta técnica.
- 14.2 Una vez que el equipo ha cambiado las posiciones, no podrán volver a cambiarlas hasta después de que la bola haya sido puesta en juego y se conceda otro tiempo muerto o cualquier apartado marcado en la regla 14.1.
 - 14.2.1 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.
- 14.3 El cambio ilegal de posiciones mientras la bola está en juego será juzgado como distracción y los jugadores deberán volver a sus posiciones originales.
 - 14.3.1 En cualquier partido de dobles, 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.

15. Giro de barras.

No está permitido realizar el movimiento de rotación de cualquier figura más de 360° antes o después de golpear la bola. Para calcular los 360° no se debe sumar el giro que se toma antes de golpear la bola.

- 15.1 Si una bola es lanzada por un giro ilegal, el equipo contrario tendrá la opción de continuar jugando desde la posición actual o sacar desde el centro.
- 15.2 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.



- 15.3 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 en un juego individual).

16. Sacudida de la mesa

Las 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. Las sacudidas se acumulan durante todo el partido.

- 16.1 Primera y segunda infracción: el equipo oponente tiene la opción de continuar jugando desde la posición actual, continuar jugando desde el punto de la infracción o recuperar el servicio de la bola. Si una sacudida ilegal causa que una figura pierda el control de la bola, el juego continuará desde la barra en la que está situada la figura que perdió la bola. Sucesivas infracciones de esta regla supondrán una falta técnica.
- 16.2 Entrar en contacto con las barras del oponente será penalizado como sacudida, desplazamiento o levantamiento.
- 16.3 Sacudir la mesa después de que se haya anotado un tanto o cuando la bola no está en juego será considerado como comportamiento antideportivo. Golpear la barra después de un disparo mientras la bola está todavía en juego puede ser señalado como sacudida.

17. Golpe en la mesa.

Si un jugador ejerce suficiente fuerza sobre el futbolín, 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.

Cuando la posesión del oponente no haya sido comprometida, el árbitro puede señalar “Ventaja”, y se reiniciará el tiempo de posesión. El jugador en posesión tiene la opción de pitar la falta o ignorar la señalización y continuar jugando desde la posición actual.

- 17.1 Cualquier movimiento de la bola, por ligero que sea, no debe ser señalado como ventaja (ejemplo: balanceo de la bola en una posición). La ventaja puede ser señalada tanto si la bola está parada como en movimiento siempre a criterio del que no cause la falta.
- 17.2 Una llamada de ventaja no se considera distracción, y el jugador en posesión de la bola puede disparar inmediatamente. El equipo defensivo no debe, por lo tanto, relajarse o mirar al árbitro al escuchar la palabra, sino que debe estar atento al juego.
- 17.3 Si se comete una infracción de golpe 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. Si se comete después de haber marcado el gol.
- 17.4 Provocar un golpe en la mesa intencionadamente por parte del equipo en posesión de la bola no está permitido. El equipo señalado como responsable de



la infracción a esta regla perderá la posesión de la bola, que será servida por el equipo oponente.

17.5 Después de que se conceda el primer golpe a la mesa a un equipo, el equipo que cause dos golpes consecutivos durante el mismo punto será sancionado con una falta técnica. Una vez que la primera sanción de golpe ha sido lanzada, en la siguiente infracción el árbitro señalará aviso de golpe o simplemente aviso. Si hay otra infracción de golpe sobre la misma bola siguiendo a un aviso, se señalará falta técnica.

17.5.1 Si se señala falta técnica por excesivas infracciones de golpe de mesa, la siguiente concesión de golpe de mesa se considerará falta técnica.

17.5.2 Los golpes a la mesa se acumulan por equipos, no por jugador, y se acumulan por juego, no por partido.

18. 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.

18.1 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, incluso si el oponente lo consiente.

18.2 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.

18.3 Una bola declarada “bola muerta” se considera fuera de juego (ver regla 8). 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.

18.4 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.

18.5 La sanción por violar cualquier apartado de esta regla será: si el jugador está en posesión de la bola y la bola está parada, se pierde la posesión de la bola en favor del equipo contrario para su servicio. Si el jugador no está en posesión de la bola o la bola se está moviendo, se considera falta técnica. 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.

18.6 Si se señala falta técnica por atrapar una bola aérea, se volverá a poner en juego del siguiente modo: si el disparo por falta técnica acaba en tanto, será servida a continuación por el equipo contrario. Si el disparo por falta técnica no acaba en tanto, será servida por el equipo que no cometió la falta.



19. 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, paragolpes, etc.

- 19.1 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.
 - 19.1.1 No está permitido frotar con resina o cualquier otra sustancia la superficie de juego.
 - 19.1.2 Cualquier jugador que utilice cualquier sustancia o elemento en sus manos para mejorar el agarre, debe asegurarse de que esta sustancia no impregne la mesa o la bola. (Ejemplo: una bola impregnada con resina). Esa bola y cualquier otra en circunstancias similares será limpiada o reemplazada inmediatamente. El jugador que haya cometido la falta será penalizado por pérdida de tiempo y se prohibirá al jugador utilizar la sustancia el resto del partido.
- 19.2 Si un jugador que usa una sustancia (como la cinta) para mejorar el agarre deja restos en los mangos, al producirse un cambio de lado deberá limpiarlos inmediatamente.
 - 19.2.1 Si el tiempo necesario para limpiar los mangos excede los 90 segundos, el jugador será penalizado por pérdida de tiempo, y se prohibirá al jugador volver a utilizar la sustancia o elemento.
- 19.3 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 la barra del portero)
- 19.4 Un jugador puede cambiar los mangos del exterior de las mesas si es capaz de hacerlo dentro del límite de tiempo establecido, no impidiendo así la capacidad del oponente de cambiar de lado entre juegos. Utilizar demasiado tiempo será considerado como pérdida de tiempo (ver regla 25).
- 19.5 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.
 - 19.5.1 Bola nueva. Un jugador no puede pedir una bola nueva mientras haya una bola en juego. Sin embargo, al señalarse una bola muerta, 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.
 - 19.5.2 Un jugador que solicite una bola nueva mientras la bola está en juego será penalizado con un tiempo muerto, a menos que el árbitro estime que la bola era injugable, en cuyo caso no se penalizará con un tiempo muerto.



- 19.6 A menos que se especifique de otro modo, la sanción por la infracción de cualquier apartado de esta regla se señalará como una falta técnica.
- 19.7 Está expresamente prohibido doblar las barras de la mesa.

20. 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.

- 20.1 Golpear la barra de media o cualquier otra antes, durante o después de un disparo no será considerado como distracción.
- 20.2 Hablar entre compañeros mientras la bola está en juego puede ser considerado como distracción.
- 20.3 No se considera distracción cuando, al efectuar un pase, se mueve la barra como parte de un fallo. Un excesivo movimiento, sin embargo, se señalará como distracción.
- 20.4 Se considera distracción, después de preparar un disparo, retirar la mano del mango y después inmediatamente golpear la bola. La bola sólo puede ser golpeada después de que las dos manos (y/o muñecas) han estado en contacto con la barra durante un segundo completo.
- 20.4.1 En individuales, no se aplica la regla 20.4.
- 20.5 El jugador que retire las manos de los mangos y se separe de la mesa (para secar sus manos, aplicar resina, etc.) mientras la bola está en juego será sancionado con una distracción.
- 20.6 Sanción por distracción. La primera vez que se cometa distracción, el equipo responsable será advertido por el árbitro, si considera que la distracción es inofensiva. Si se marca un tanto como resultado de una distracción por parte del equipo ofensivo, el punto no contará y el equipo contrario recuperará el servicio de la bola. En los demás casos, el equipo contrario tiene la opción de continuar jugando desde la posición actual, continuar jugando desde el punto en que se cometió la infracción o recuperar el servicio de la bola. Tres violaciones consecutivas a esta regla serán sancionadas con una falta técnica.

21. Práctica

Se permite practicar en cualquier mesa antes de que comience el partido y entre juegos. Una vez que ha comenzado el juego no está permitido practicar.

- 21.1 La práctica está definida como el movimiento de la bola de una figura a otra o efectuar un disparo.
- 21.1.1 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.



- 21.2 La sanción por práctica ilegal es la pérdida de la posesión en favor del servicio del equipo contrario. Si el jugador no está en posesión de la bola, será reprendido con una advertencia. Sucesivas violaciones a esta regla serán sancionadas con una falta técnica.

22. 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 falta técnica.

- 22.1 Llamar la atención del oponente fuera del juego no está permitido (ver regla 20). Cualquier alzamiento de la voz o sonido realizado durante el partido, incluso si es de naturaleza entusiasta, puede ser sancionado con una falta técnica.
- 22.2 Injuriar a un jugador no está permitido. La sanción por injurias es una falta técnica. Reiteradas injurias por parte de un jugador pueden causar la pérdida del partido y/o la expulsión del recinto del torneo.
- 22.3 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 intermediaciones del torneo.
- 22.4 Se permiten los consejos del entrenador, pero sólo durante los tiempos muertos y entre juegos.

23. Pases

- 23.1 Una bola que se adelanta o retrasa desde una posición estática o en movimiento en cualquier barra puede ser atrapada directamente en otra barra del mismo equipo, independientemente las veces que se quiera. Una bola cuyo movimiento está claramente detenido puede ser pasada legalmente.
- 23.2 La bola se puede pasar de un muñeco a otro de la misma barra las veces que se quiera, exceptuando la barra de delanteros
- 23.2.1 Si se pasa la bola de un muñeco a otro de la misma barra de delanteros, se realizara un movimiento llamado cambio o jugada.
- 23.2.2 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 el medio.
- 23.2.3 Para anular el cambio se debe pasar la bola hacia las barras de media o defensa/portero o darle la posesión al contrario. No se anula la jugada o cambio golpeando la pared o área de juego hasta que la toque otro muñeco.
- 23.2.4 Si se dispara la pelota toca otro muñeco cualquiera y se introduce a gol, el gol no será válido y se sacará desde la barra media por el equipo que ha recibido el gol.



- 23.2.5 Un jugador puede hacer que la bola golpee las paredes laterales de la mesa y le vuelva a cualquier jugador de cualquier barra, excepto a la barra de delanteros que le tiene que llegar al mismo jugador de la barra para poder continuar el juego sin que haya cambio o jugada.
- 23.2.6 Si el pase o el disparo de un oponente es interceptado atrapándolo contra la pared, no computará como golpe a la pared.
- 23.3 Está permitido tener solamente una mano en las barras cuando se juega en la defensa (ejemplo: mano derecha en la barra media en defensa). También se permite utilizar las dos manos para mover una sola barra (ejemplo: barra media en defensa). Excesivos cambios de mano entre las barras puede ser estimado como distracción.
- 23.4 Sanción por pase ilegal. Si un equipo viola la anterior regla de pase, el equipo contrario puede escoger entre continuar jugando desde la posición actual o recuperar el servicio de la bola.
- 23.5 Cuando la defensa despeja y la bola rebota en la delantera, ésta puede disparar seguidamente a este rebote y marcar gol válido, siempre que dispare con la misma figura en la que rebotó la bola. Así mismo, también puede disparar si la bola viene de cualquier parte del fútbolín y rebota en un delantero. Si la bola rebotase más de una vez en un jugador de la delantera, el toque posterior si será considerado jugada y por lo tanto hay que deshacer jugada para poder marcar gol válido.
- 23.6 La bola no se puede parar más de 3 segundos para disparar a puerta en la barra de delantera. Si se para, hay que pasar a otro jugador para hacer efectivo el gol, teniendo en cuenta que si el pase es entre jugadores de la delantera, se considera jugada y por lo tanto gol ilegal.

24. 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 15 segundos en cada barra (recordando que a partir de los 3 segundos en la barra de delanteros no se puede marcar gol). Las barras del área de meta (portero y defensa) se consideran como una sola barra a este efecto.

- 24.1 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.
- 24.2 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 (ver regla 8.3).
- 24.3 La penalización por pérdida de tiempo será la pérdida de la posesión en favor del contrario, que sacará en la barra más cercana en dirección de la portería del que saca.



25. Pérdida de tiempo

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

- 25.1 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.
- 25.2 La primera infracción supondrá un aviso. Reiteradas infracciones resultarán en una sanción por pérdida de tiempo y sacará el rival. (Ejemplo: un jugador amonestado 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 falta técnica.

26. 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 3 minutos, debe ser rellamado. Un equipo, ante una rellamada, debe presentarse inmediatamente en la mesa para detener el proceso de pérdida por no comparecencia.

- 26.1 Se realiza una rellamada cada 3 minutos. La sanción por la tercera y subsiguientes rellamadas es la pérdida de cada juego hasta que el partido ha finalizado.
- 26.2 Si un equipo ha perdido cualquier juego por no comparecencia, adquiere el derecho a escoger lado o servicio cuando el juego comience.
- 26.3 La ejecución de esta regla es responsabilidad del Director de Torneo.

27. Faltas técnicas

Si a juicio de un árbitro autorizado en un torneo cualquier equipo en un partido realiza una infracción intencionada de las reglas de juego, será amonestado con una falta técnica.

- 27.1 Cuando se señala una falta técnica, el juego debe detenerse y el oponente será recompensado con un disparo por falta técnica desde la barra delantera. Sólo el jugador que dispara y el jugador que defiende pueden estar en la mesa. Se realizará un disparo y se detendrá el juego. Si se anota un tanto, la bola será servida a continuación por el equipo que ha encajado el tanto. Si no se anota un tanto, el juego se reanudará desde la posición en que estaba la bola antes de la señalización de la falta o donde quede determinado por las reglas.
 - 27.1.1 Se considerará que un jugador ha efectuado un disparo por falta técnica una vez que la bola ha abandonado la barra de delantera. Se considerará que un jugador ha bloqueado un disparo por falta técnica una vez que la bola se ha detenido o ha abandonado el área de la defensa.



- 27.2 En un disparo por falta técnica, la bola debe ponerse en juego legalmente antes de disparar. Se aplicarán todas las reglas, incluidos los contadores de tiempo.
- 27.3 Un equipo puede intercambiar sus posiciones antes y/o después del disparo por falta técnica, sin ser cargados con un tiempo muerto.
- 27.4 Pueden solicitarse tiempos muertos durante el disparo por falta técnica, siempre y cuando se haga según las reglas.
- 27.5 Un tanto marcado como consecuencia de la ejecución ilegal de un disparo por falta técnica será anulado. El juego se reanudará desde la barra donde se señaló la falta técnica o en el lugar que determinen las normas.
- 27.6 Si el disparo por falta técnica supone el final de un juego, el equipo contrario obtendrá el derecho a servir en el siguiente juego.
- 27.7 Otras infracciones de naturaleza intencionada podrán conllevar faltas técnicas adicionales. Una tercera falta técnica en cualquier juego tendrá como consecuencia la pérdida automática del juego.
- 27.8 El árbitro comunicará en cualquier momento después de la primera falta técnica que las sucesivas faltas técnicas pueden causar la pérdida del juego o 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 un partido debe ser iniciada antes de que el equipo ganador haya comenzado el siguiente partido.
- 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 personal administrativo (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 pérdida de tiempo, a juicio del árbitro.
- 28.4 Discutir con un árbitro durante un partido está expresamente prohibido. La infracción de esta regla será sancionada con pérdida de tiempo 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

Reglamento de juego - FEFM 24 2010-11



Director de Torneo, el Jefe de 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. Gorras de deporte, viseras y las 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, mayas 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 juego 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 pérdida de tiempo (ver regla 25).

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 muñecos en el fútbol.

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

- 31.1 Esta disposición se puede cambiar para torneos no oficiales.
- 31.2 Esta regla se podrá modificar presentando una moción al Comité Nacional de Árbitros por medio del Comité de Competición y de su sección de fabricantes.

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 publicará mediante circular e indicándolo claramente en un nuevo documento en la página web www.fefm.es.