

REGLAMENTO DE JUEGO

FUTBOLÍN
UNA PIERNA

TEMPORADA
2025



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,

Tomas Fernandez,
Presidente de la FEFM.

Reglamento Oficial de Fútbolín – Versión 2024

Federación Española de Fútbolín

Basado en las Reglas Estándar de Juego (ITSF Standard Matchplay Rules v2.0)



1. Introducción

Este reglamento define las normas oficiales para partidos de fútbolín estándar, tanto en modalidad individual como en dobles. Tiene como objetivo unificar criterios, facilitar el arbitraje y garantizar un juego justo y transparente.

2. Estructura del Partido

Un partido consta de:

- **Preludio:** Lanzamiento de moneda, elección de lado o saque inicial, prácticas y preparación.
 - **Juegos:** Cada uno se juega hasta alcanzar el objetivo de puntos (normalmente 5).
 - **Transiciones:** Pausas entre puntos y entre juegos.
-

3. Inicio del Juego (Preludio)

1. Se lanza una moneda.
 2. El ganador elige entre saque inicial o lado de la mesa.
 3. Se define el suministro de bolas (todas deben estar en buen estado).
 4. Se permite la práctica y el mantenimiento de la mesa.
 5. El partido comienza con la secuencia de “¿Listo?” y “¡Listo!” (protocolo de reinicio).
-

4. Reinicio y Secuencia de Inicio

- Cada reinicio consta de:
 1. Colocación de la bola.
 2. Protocolo de “¿Listo?” – “¡Listo!”.
 3. Secuencia de inicio: dos contactos obligatorios con diferentes figuras antes de poder pasar o tirar.
 - **Falsos inicios o secuencia incompleta** se sancionan con advertencias o cambio de posesión.
-

5. Control del Tiempo

- **Límites de posesión:**
 - 5 barras: 10s
 - 3 barras: 15s
 - Portero y defensa: 15s
- **Pausa entre puntos:** 5s
- **Pausa entre juegos:** 90s

- **Tiempo muerto:** 30s (máximo 2 por equipo por juego)

Sanciones por demoras:

- Advertencia inicial
- Reincidencia: pérdida de posesión o tiempo muerto cargado

6. Tiempos Muertos

- Solo se pueden pedir en ciertas condiciones (ver sección detallada).
- No se permite pedir tiempo muerto durante interrupciones o sin posesión.
- Cambios de posición entre jugadores solo se permiten en pausas, antes del “¡Listo!”.

7. Tipos de Posesión

- **Activa:** bola alcanzable durante el juego.
- **Pausada:** durante una pausa.
- **Implícita:** tras un gol, interrupción, bola fuera o muerta.

8. Situaciones Especiales

- **Bola Precariosa:** El jugador puede ceder la posesión si la bola está detenida y cerca de su portería.
- **Bola fuera:** Si vuelve al campo tras tocar la parte superior de la mesa, sigue en juego.
- **Bola muerta:** Se repone en la zona más próxima (medio o defensa).

9. Infracciones Comunes y Penalizaciones

Infracción	Penalización
Pases ilegales	Pérdida de posesión (5-barras)
Spin ilegal	Pérdida de posesión
Agitar o mover la mesa (jar)	Advertencia, luego penalti o pérdida
Distraer al oponente	Advertencia, luego penalti
Cambiar posiciones en juego	Infracción por distracción
Alcanzar bola sin permiso	Penalización según caso (hasta gol)

10. Árbitros

- Solo el árbitro puede declarar infracciones en partidos arbitrados.
- En partidos sin árbitro, los jugadores pueden detener el juego para solicitar uno.
- Apelaciones deben hacerse antes del siguiente punto o del próximo partido del ganador.

11. Modificaciones Relevantes 2024

1. **Cambio de posición:** Solo permitido hasta el “¡Listo!”. Después, debe llamarse tiempo muerto.
2. **Retrasos:** Después de advertencia, solo se permiten 5s antes de sanción.
3. **Secuencia de inicio:** Estructurada obligatoriamente en tres contactos distintos.
4. **Dos contactos en la barra (5 barra):** Ahora se cuentan.
5. **Bola precariosa:** Puede cederse sin penalización si está cerca del gol y detenida.
6. **Reinicio genérico:** Permite continuar desde la posición actual tras cualquier infracción.

