



# **Players 4 Players reglas para el torneo de futbolin**

Version 3e, 26.04.2008

Players 4 Players Tischfußballvereinigung e. V.  
[www.players4players.de](http://www.players4players.de)

## Índice

1. Basamentos.....	3
2. Saque de banda.....	3
3. Bola »en juego«.....	4
4. »Bola fuera de mesa«.....	4
5. »Bola Muerta«.....	5
6. Tiempo muerto.....	5
7. Giro de barras (molinete).....	7
8. Influencias de la mesa.....	7
9. Invasión del campo de juego.....	8
10. Alteraciones/cambios en la mesa.....	8
11. Distracción.....	8
12. La práctica de language.....	9
13. Pases.....	9
14. Tiempo límite.....	10
15. Falta técnica.....	10
16. Arbitros.....	11
17. Código de Ética.....	11
18. Direccion del Torneo.....	12

## **1. Basamentos**

### **1.1. Determinación del lado de la cancha o el primer saque**

Se realizará un sorteo con una moneda a cara o cruz. El equipo que gane el sorteo tiene la opción de escoger el lado de la cancha o el primer saque. El equipo contrario debe aceptar la elección. Si la cancha requiere una moneda, el equipo contrario tendrá que depositar también de primero la moneda. Después le toca el turno de depositar la próxima moneda al equipo contrario.

### **1.2. Práctica**

Después de haber empezado un partido, no está permitido a ningún jugador de practicar su tiro o servicio/saque. Ni en la tabla en la que se juega, ni en ninguna otra tabla. Esta regla se aplica incluso en «los tiempos muertos» y entre los juegos. Practicar significa que una bola sea movida a través del contacto con un peón. En la violación de esta regla se dará una advertencia, si se repite el caso, será sancionado con una falta técnica.

### **1.3. Cambio de cancha (Posición - Lados)**

Después del final de cada juego cada equipo tiene el derecho de cambiar el lado de la cancha. Una mutua renuncia de cambiar no significa la renuncia para los siguientes cambios.

### **1.4. Posición en el doble**

El equipo que posee el derecho de saque, debe de determinar primero sus posiciones en la tabla. En un doble, cualquier jugador puede jugar en las barras, que el ha elegido para sí mismo. Una vez que la bola esté en juego, el jugador debe mantener la posición; hasta que se anote un gol o un equipo solicite tiempo muerto.

### **1.5. Gol anotado**

La bola que cruza la portería es gol. La bola que cruza la portería pero se regresa al campo sigue contando como gol. En el caso de olvido de la anotación de un gol es posible reclamarlo durante la siguiente jugada y antes de que se encaje el siguiente gol. Después de encajar el siguiente gol no es posible reclamar.

### **1.6. Victoria del partido**

El equipo que marque primero cinco goles (en caso de partidos de un juego se gana con siete goles), gana el juego. El equipo que gane primero los juegos requeridos, gana el partido.

## **2. Saque de banda**

### **2.1. Saque de banda correcto**

El saque inicial o tras un gol se hace desde la media, por el hoyo de saque que tiene el futbolin. El jugador que saca la bola puede tratar de influir el curso de ella. El equipo que saque no puede anotar un gol, antes de que el balón haya tocado una figura. A los jugadores les está prohibido atravesar la zona de juegos con las manos. Antes de poner la bola en juego, está permitido de poner la mano en la zona de juego para posicionar la bola en la posición correcta. Si la bola cae la mano, está permitido de posicionar la bola una vez más. Si la bola cae una segunda vez de la mano, el jugador pierde el derecho de saque dándole el favor al adversario. Como zona de juegos se especifica: el espacio del terreno de juego incluidas las bandas laterales interiores de la mesa.

## **2.2. Protocolo de inicio**

El equipo con derecho a saque, no puede sacar la bola antes de que el equipo adversario haya confirmado su disposición para empezar. En violación de esta regla, se repetirá el saque por el mismo equipo.

## **2.3. Bola »en juego«**

La bola debe tocar primero el terreno de juego. A partir de que la bola toque el terreno está »en juego«.

## **2.4. Después de marcar un gol – »el saque«**

Posterior al primer saque inicial del juego, todos los saques siguientes del juego deberán ser realizados por el equipo al cual le anotaron el gol. En partidos con más de un juego, deberá realizar el saque inicial el equipo que perdió el juego anterior.

## **2.5. En caso que saque el equipo equivocado**

Si la bola es sacada por el equipo equivocado y es descubierto antes de que se anote un gol, el juego debe ser parado (se deberá sacar de nuevo por el equipo correcto). En el caso que se descubra después del gol no se admite la protesta.

## **2.6. Saques después de violación de normas**

Si durante el juego después de un saque por violación de norma, se da el caso de »bola muerta« o »fuera de la cancha« se repite el saque, como se describe en la Regla 4.1 en la zona de defensa y por el equipo que originalmente tenía el derecho.

# **3. Bola »en juego«**

## **3.1. Bola »en juego«**

La bola sacada deberá ser jugada hasta que ocurra lo siguiente :

- La bola abandona la mesa (cancha)
- Bola muerta
- Anotación (gol)

## **3.2. Balón en el hoyo de saque**

La bola que entra por el hoyo de saque y regresa sola al campo es considerada bola en juego.

# **4. »Bola fuera de mesa«**

## **4.1. »Bola fuera de mesa« (Cancha)**

La bola se considera »bola fuera de mesa« cuando toque cualquier objeto fuera de la zona de juego. La bola se pondrá de nuevo en juego en la zona de la defensa del equipo que tenía el derecho de saque. Esta bola será colocada en la línea de 2 jugadores/figuras. Luego el equipo contrario deberá señalar su disposición de empezar y la bola debe ser pasada a una siguiente figura y ser parada durante un segundo antes de que se pueda ejecutar un disparo o pase (de acuerdo para continuar el juego después de un »tiempo muerto« – véase la Regla 6.9).

## **4.2. El »ascensor« o »tiro aéreo«**

A los llamados »ascensores« o »tiro aéreos« (disparo controlado desde el campo de la defensa por encima de las cabezas de las figuras) serán limitados a un máximo de dos tiros por cada juego y por un disparo por cada bola. Se trata de un »tiro aéreo« en cuando la bola traspase la barra de 3-figuras del oponente.

La pena de un disparo no autorizada de un »ascensor« o del »tiro aéreo« es la falta técnica. Una bola, que salga de la zona de juego por un »ascensor« o »tiro aéreo« de la mesa sera sacada por el equipo oponente.

## **5. »Bola Muerta«**

### **5.1. La bola »muerta«**

La bola será declarada »bola muerta« cuando está completamente estática y no puede ser alcanzada por ninguna figura de cualquier jugador.

### **5.2. »Bola muerta« entre la porteria y la barra de dos**

Si la bola es declarada »bola muerta« entre el portero y la barra de dos, ésta deberá ser puesta en juego nuevamente en la zona de defensa. La jugada se reanuda usando el protocolo tal y como se describe en la regla no. 4.1.

### **5.3. »Bola muerta« entre las barras de dos**

Si la bola es declarada muerta entre las barras de dos, esta debe de ponerse en juego por el equipo que originalmente saco la bola tal y como se describe en la regla no. 4.1.

### **5.4. Retrasos de juego**

La bola que intencionalmente uno de los equipos la convierte en »bola muerta« se considerada falta y el equipo opuesto sacará.

### **5.5. Influencia de una »bola muerta«**

En el caso que un jugador influya una »bola muerta« (por ejemplo : zurrando, soplando, doblar la barra etc), los oponentes pueden decidir seguir el juego o saquar la bola de nuevo.

## **6. Tiempo muerto**

### **6.1. Tiempo muerto entre juegos**

Entre los juegos no esta permitido solicitar tiempo muerto. Hay una pausa de máximo 60 segundos entre los juegos. Si ambos equipos coinciden en que estan preparados antes que pase el tiempo completo, se seguira jugando. El resto de los 60 segundos entonces estan perdidos.

### **6.2. Tiempo muerto durante un juego**

Cada equipo tiene derecho a 2 »Tiempos muertos« por juego durante el cual se puede abandonar la mesa. Los »tiempos muertos« no deben exceder 30 segundos. Cada equipo solo se le permite un »tiempo muerto« por bola. Antes de sacar despues de una anotacion de un gol cada equipo puede solicitar un »tiempo muerto«. Cuentan como tiempos muertos para la siguiente bola.

### **6.3. »Tiempo muerto«, mientras que la pelota esta »en juego«**

Un »tiempo muerto« no puede ser solicitado en momentos de »bola muerta« o cuando la pelota esta fuera. Si la pelota está en juego, el »tiempo muerto« únicamente puede ser pedido por el equipo que tenga posesión de la bola y siempre y cuando la bola esté completamente detenida.

### **6.4. Sanciones de tiempo muerto**

Un jugador que quita las manos de las manivelas y se aparta de la mesa mientras la bola está en juego sera sancionado con un »tiempo muerto«. Un retraso del juego sera tambien sancionado con un »tiempo muerto«.

### **6.5. Tiempo muerto injustificado**

Si un equipo solicita un tiempo muerto injustificado o por una sancion de tiempo muerto, sobrepasa los posibles »tiempos muertos« permitidos, sera automaticamente sancionado con una falta técnica.

### **6.6. Sobrepasar el tiempo del »tiempo muerto«**

Si un equipo sobrepasa los 30 segundos del tiempo muerto sin el consentimiento del director del torneo o del árbitro, el equipo, que ha causado el retraso, sera sancionado con una falta técnica.

### **6.7. Mover el balón durante un tiempo muerto**

Durante un tiempo muerto, se les prohibe a los jugadores tocar el bola sin el permiso del árbitro, se considerara como una práctica (véase el Artículo 1.2). La violación de esta regla conduce a la pérdida de posesión de la bola y una advertencia. La bola sera sacada por el equipo contrario.

### **6.8. Cambio de posición**

Durante un tiempo muerto ambos equipos podrán cambiar la posiciones (excepto los casos nombrados en los puntos 6.10, 6.11, 6.12,10.2 y 10.3). El equipo, que está en posesión del balón, debe fijar de primero su posición.

### **6.9. Después de un tiempo muerto**

Antes de la reanudación del juego, el equipo con posesión de la bola debe asegurarse que el otro equipo este listo, antes de mover la bola. La recogida o cambio de posición de la bola antes de la reanudación del juego puede ser denegada por el equipo contrario (por ejemplo : La pelota está peligrosamente cerca del borde de la porteria). El jugador en poder de la bola debe de moverla desde una figura hacia otra, pararla un segundo antes de dispararla o pasarla. En violación de esta norma será decisión del equipo opuesto, si se continua jugando desde la posición actual o se vuelve a sacar la dbola.

### **6.10. Tiempo muerto del arbitro**

Si durante los partidos ocurre alguna controversia, cualquier equipo puede solicitar un oficial (árbitro). Este tiempo de reflexión no es uno de los dos, que están autorizados por juego. Un árbitro debe ser solicitado en la direccion del torneo y no puede ser rechazado. En un tiempo muerto por apelacion de un arbitro no esta permitido el cambio de posiciones.

### **6.11. Tiempo muerto para el mantenimiento de la mesa**

Cualquier reparación, mantenimiento que requiera la mesa como cambio de bolas, ajuste de jugadores, lubricación, etc. debe llevarse a cabo antes del partido. El único momento o situación donde el jugador puede solicitar »Mantenimiento de la mesa« durante un partido, podrá ser en caso que algun fallo extraordinario altere el funcionamiento normal de la mesa, como jugador roto, algún tornillo, una barra doblada, etc.

Un tiempo muerto por causa del mantenimiento de la mesa, no es uno de los dos tiempos muertos permitidos por juego.

## **6.12. Tiempo muerto por razones médicas**

Un jugador puede solicitar un tiempo muerto por razones médicas. La solicitud debe ser autorizada por la dirección del torneo. Ellos determinarán el tiempo del »tiempo muerto medico«. Un jugador que físicamente no puede seguir el partido después del tiempo muerto, tiene que abandonar. Si el deseo de un »tiempo muerto por razones medicas« es rechazado, el jugador solicitante puede ser sancionado con la pérdida de un tiempo muerto. En circunstancias normales, los tiempos muertos por razones médicas sólo se concederán, si son causadas por accidentes o lesiones inesperadas durante el partido.

## **7. Giro de barras (molinete)**

### **7.1. Giro de barras con toque de la bola**

El molinete es ilegal. Giro de barras (molinete) está definido como la rotación de cualquier jugador (figura, barra de jugadores) mas de 360° antes o después de haber golpeado la bola.

Las consecuencias de un movimiento ilegal, seran las siguientes :

- a) Si la bola marca gol : el gol no se cuenta, el saque va al equipo contrario.
- b) Si la bola no marca gol : el equipo oponente tiene la oportunidad de seguir el juego o de saquear de nuevo.

### **7.2. Giro de barras sin tocar el balón**

Giro de barras (molinete) sin tocar la bola, no constituye una falta, pero se puede sancionar como »Distracción«. Si el jugador al hacer »Molinete« anota un autogol será contabilizado al equipo contrario.

### **7.3. Otros giros**

Si una figura de una barra que no este agarrada es tocada por el disparo y se pone en rotación, no se trata de una accion la cual deba ser sancionada.

## **8. Influencias de la mesa**

### **8.1. Influencia de la mesa**

Cada temblor, deslizamiento o levantamiento de la mesa está prohibido. No importa si es o no intencionalmente. La decisión, si se trata de una infraccion de norma, sobre todo si se trata de un »juego excesivo« la tiene el árbitro. No es necesario que el jugador pierda la bola por la influencia de la mesa para que sea sancionada la influencia. En caso que la influencia de la mesa no sea considerada por el arbitro como »juego excesivo«, decide el arbitro en que posicion se continuara el partido.

El »juego excesivo« tambien sera sancionado aunque no este la bola en juego (por ejemplo : Golpear en la barra después de un gol).

La sancion es una advertencia. Además, el árbitro anuncia que en caso de una repetición un gol logrado valido, sera anulado y el equipo contrario le asignara una »falta técnica«.

### **8.2. Sanciones por »juego excesivo«**

En caso de despreciar esta norma, se aplica lo siguiente :

Por la primera violación, el equipo recibe una advertencia. El árbitro decide de que posicion se continuara con el partido. Cualquier otra violación será castigada con una falta técnica.

### **8.3. Toquar la barra del equipo contrario**

Cualquier toque de barra del equipo contrario será castigado, así como la influencia de la mesa.

## **9. Invasión del campo de juego**

### **9.1. Bola »en juego«**

No esta permitido meter la mano en el área de juego mientras el balón este en juego sin el permiso del equipo contrario. La violación de esta norma sera sancionada con una falta técnica. Toca un jugador la bola »en juego« en su zona defensiva, el equipo contrario se anota un gol. El saque sigiente se afec- tuara como si se hubiera marcado un gol. Una bola aérea sobre la mesa se considera »en juego«.

### **9.2. Bola no está »en juego«**

Si no hay bola en zona de juego, esta permitido meter la mano en la zona sobre el terreno (Ejemplo : La eliminación de marcas/limpiar marcas de la pelota).

### **9.3. Consentimiento**

Siempre se permite, meter la mano en la zona de juego, si el equipo oponente esta de acuerdo.

## **10. Alteraciones/cambios en la mesa**

### **10.1. Cambios en la mesa**

En la cancha no se puede hacer ningún cambio que afecte las características del juego de la mesa por ningún jugador. Despreciar esta norma puede significar la descalificación.

### **10.2. Figura rota**

Si una figura se rompe mientras toca el balón, el juego continuara como despues de un tiempo muerto.

### **10.3. Objetos exteriores sobre la mesa**

Si cae un objeto en el campo de juego, el equipo con la bola tiene que parar el juego, para poder quitar el objeto. No esta permitido depositar objetos en el borde de la mesa, que pudieran caer a la zona de juego. Si la bola toca un objeto que ha caído sobre el campo de juego, se continua el partido tratandose como una pelota »muerta«.

## **11. Distracción**

### **11.1. Movimientos y sonidos**

Todos movimientos y sonidos, fuera de las barras, en la que la bola se encuentre, pueden ser evaluados como distracción. Resollar demasiado alto, toser y hablar entre los miembros de un equipo, mientras que la bola esta »en juego«, puede ser evaluado como distracción. Si la accion de un jugador es evaluada como una distraccion antideportiva, sera decidido por el arbitro.

### **11.2. Manos en las manivelas**

Un tiro o un pase puede ser estimado como una distracción, si se considera que el jugador no tiene ambas manos en las manivelas de la barra. Un jugador puede, sin embargo, quitar sus manos de las manivelas, antes de recibir un disparo para secar sus manos, siempre y cuando no tarde más de tres segundos.

Cuando la pelota está en posición de disparo, empieza a contar el límite del tiempo (norma 14), incluido el tiempo de secado de las manos del jugador. Antes de un tiro debe tener las dos manos agarradas al menos un segundo en las manivelas.

### **11.3. Penas**

Si con la violación de esta regla se marca un gol, no será válido. El oponente recibe el saque. Si no se anota gol, el oponente puede seguir el partido o saquear la bola de nuevo.

## **12. La práctica de language**

### **12.1. Comentarios**

Comentarios antideportivos hechos directamente o indirectamente por un jugador no están permitidos.

### **12.2. Maldichos / insultos / palabrotas**

A los jugadores, les está prohibido maldecir, insultar o decir palabrotas a la gente.

### **12.3. Coaching**

La preparación de un entrenador, durante los partidos de caracteres acústico o óptico, está prohibida. El coaching durante el tiempo muerto y entre los juegos, sin embargo, está permitido.

### **12.4. Penas**

La sanción por incumplimiento de las reglas 12.1 y 12.2 es una falta técnica, en casos excepcionales podrán incluir la expulsión de la sala de torneo. Esto se aplica a los jugadores y a los espectadores. La sanción por incumplimiento de la norma de 12.3 por primera violación será una advertencia. En repetidas ocasiones de infracción será el equipo sancionado con una falta técnica. El árbitro puede ordenar ya en la primera infracción, que el entrenador salga de la zona inmediata del juego.

## **13. Pases**

### **13.1. Bola parada**

Una bola parada, es una pelota que está al alcance de una figura y no se mueve.

### **13.2. Pase**

Un pase es cuando la fila receptiva toca el balón. Si el balón después de un disparo desde el campo de defensa toca la barra de 5-figuras, no es considerado como pase, siempre y cuando la bola no se pare al alcance de la barra de 5-figuras o que no sea controlado el pase de la bola.

### **13.3. »Bola apretada«**

Si un balón parado o apretado, no puede ser pasado directamente con un pase. El balón tiene al menos tocar antes otra figura antes de que pueda ser pasado.

### **13.4. Pase »estrujado«**

Un pase, en el que la bola involuntariamente sea « estrujada » está permitido. Esto incluye los pases con las barras de 1-figura, siempre y cuando resulten en la lucha directamente por la bola. La decisión de un pase »estrujado« es consideración del árbitro.

### **13.5. Pase sobre banda**

El pase : figura – banda – la misma figura – pase entre línea, está prohibido.

### **13.6. Pase a la varilla de 3-figuras**

El pase de la zona de defensa a la barra de 3-figuras siempre esta permitido.

### **13.7. Bola libre**

Si la bola es jugada por el portero o la barra de 2-figuras y toca una figura adversaria, esta bola no está considerada como pase y puede seguir jugando qualquiera.

### **13.8. Sancion**

Si un equipo viola cualquiera de estas normas de pases, los adversarios podran continuar el juego o sacar de nuevo.

## **14. Tiempo límite**

### **14.1. Tiempo limite en una barra**

La posesión de la bola en la defensa del campo y barra de 3-figuras se limita a 15 segundos, en la barra de 5-figuras a 10 segundos. Dentro de este periodo, la pelota tendra que ser jugada a una figura oponente o pasarla.

### **14.2. Rotación de la bola**

Un balón girando que este al alcance de una línea de jugadores se considerara posesión de tiempo para esa línea.

### **14.3. Sancion**

La sancion por pasarse del limite de tiempo es la pérdida de posesión de balón. El oponente recibe el derecho de saque.

### **14.4. Reset**

Si la bola se ve afectada cuando un jugador detiene el balón y se esta preparando para el disparo el árbitro dice »reset« y retrasa el reloj. El tiempo limite (14,1) por posesión de la bola comienza desde cero. La llamada »reset« del árbitro no interrumpe el juego. El jugador con la posesion de bola no tiene que pasar de una figura a otra. El jugador defendiendo no debe cesa su atención y estar preparado para defender. En el caso de violaciones repetidas se puede sancionar con una advertencia o una falta técnica.

## **15. Falta técnica**

### **15.1. Imposición de una falta técnica**

Si segun el criterio del arbitro o la direccion del torneo, un equipo ha violado estas normas pueden sancionar con una advertencia o una falta técnica. Una advertencia vale para todo el equipo. Para cualquier otra infracción, que fuera sancionada con una advertencia a seguir, será automáticamente impuesta una falta técnica.

### **15.2. Ejecución de »faltas técnicas«**

Cuando una falta técnica es marcada, la jugada se debe parar. El equipo contrario tendrá posesión del balón en la línea de 3-jugadores, unicamente el jugador que va tirar y el jugador que va a defender deben estar en la mesa.

Una vez que el balón salga del área de defensa del equipo contrario, que el balon fue parado o sea marcado un gol, el disparo de la falta técnica terminó. Incluso si el jugador pierde la pelota después del

inicio de la falta técnica, el tiro será considerado terminado. Tras ejecutar la falta técnica, el juego, de nuevo se para. La bola se posiciona en el lugar en que se encontraba antes de reclamar la falta técnica, no depende ni del éxito ni del disparo de la falta técnica.

En caso que la bola estaba en movimiento, se pondrá en juego en la posición de una »bola muerta«.

### **15.3. Pérdida del juego o del partido**

Dado que para diferentes violaciones de normas existen sanciones con falta técnica, esta la pérdida del juego o del partido de la siguiente manera reglamentado :

1<sup>a</sup> Falta técnica

2<sup>a</sup> Falta técnica

3<sup>a</sup> Falta técnica

4<sup>a</sup> Falta técnica = pérdida del juego

5<sup>a</sup> Falta técnica

6<sup>a</sup> Falta técnica

7<sup>a</sup> Falta técnica = pérdida del juego

8<sup>a</sup> Falta técnica

9<sup>a</sup> Falta técnica = pérdida del partido

## **16. Arbitros**

### **16.1. Solicitud del arbitro**

Cualquier jugador podrá en cualquier momento antes o durante un partido solicitar un árbitro.

### **16.2. Ningún árbitro presente**

Si una controversia que involucra interpretación de las reglas y el arbitro no está presente en ese momento, el arbitro solicitado deberá de proceder a tomar la decisión mas justa posible.

### **16.3. Árbitro presente**

La decisión de un árbitro presente es definitiva. Discusiones con un arbitro autorizado no están permitidas. Comentarios de los jugadores en relación con una decisión de regla serán considerada como una influencia indebida al árbitro.

En el caso de una violación de esta norma, el equipo puede ser penalizado con un aviso, si se repite el caso, el equipo puede ser penalizado con una falta técnica.

## **17. Código de Ética**

### **17.1. Infracción del código de Ética**

Cada acto antideportivo o inmoral durante el torneo, en la sala del torneo o en el terreno del anfitrión significa una violación del código de honor.

### **17.2. Sancion**

La Sancion por romper el código de Ética puede ser castigado con la pérdida de un partido, descalificación del torneo o exclusión de la sala de torneo. Determinar si se rompió o no el Código de Ética y determinar la penalización e infracción adecuada será tarea de la dirección del torneo.

## **18. Direccion del Torneo**

### **18.1. Direccion del Torneo**

La ejecucion de un torneo y el modo del torneo estan en la responsabilidad de la direccion del Torneo. Las decisiones de la direccion del Torneo son definitivas y no son impugnables.