



REGLAMENTO OFICIAL

1. Al iniciar el enfrentamiento se sorteará campo o saque. El saque en cada partida será alternativo (una vez cada equipo). Cada dos partidas, se cambiará de campo.
2. Para poner en juego la bola es obligatorio tocar la banda contraria a la que se saca. Siempre se sacara desde el centro.
3. Si una bola sale del campo, la posesión de la bola será para el equipo que haya encajado el último gol. Las bolas que vuelven a entrar en el campo tras rebotar en un jugador o en cualquier objeto ajeno a la mesa de fútbolín, han de ser puestas en juego nuevamente mediante saque (que efectuará el último que encajó un gol)
4. 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.
5. Cuando la defensa despeja y la bola rebota en la delantera, ésta puede disparar seguidamente a este rebote y marcar gol valido. Así mismo, también puede disparar si la bola viene de cualquier parte del fútbolín y rebota en un delantero, siempre y cuando el último en tocar fuese el jugador contrario. 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.
6. 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 considerara remache y el gol no es válido. El portero no cuenta en este caso y si podrá ser remachado. 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. 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.
7. La jugada voluntaria o involuntaria (disparo con un delantero y que rebota en otro) hace que se repita la bola, sacando el equipo que encajó el gol ilegal desde la defensa.



8. No se permite en ningún caso arrastrar la bola en la delantera.
9. No está permitido hacer ruleta (dos vueltas completas a la barra). Los goles que se marquen de este modo serán ilegales y se procederá igual que en los casos anteriores.
10. Los jugadores no pueden intercambiar sus posiciones mientras una bola está en juego.
11. En ningún caso se puede parar la partida, cogiendo o no la bola mientras esté en juego. Se penalizará con la pérdida de posesión de la bola.
12. La bola no se puede parar para disparar a puerta. 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.
13. Si una bola entra en la portería y sale de nuevo rebotada, no se considera gol y el juego proseguirá.
14. Si la bola sale fuera del futbolín, no se puede ni parar ni golpear mientras este en aire hasta que no bote en el suelo o en la pared. Si se interfiere deliberadamente en el vuelo de la bola se perderá la posesión.
15. Está prohibido soplar, mover o levantar el futbolín aunque la bola se quede parada en el campo sin posibilidad de que ningún jugador la toque. En ese caso el equipo que encajara el último gol realizara un saque desde la barra de la media.
16. Existe un tiempo máximo de 5 segundos por barra. Si se excede este tiempo habrá pérdida de posesión.
17. Si un jugador introduce la mano en el futbolín interceptando la bola o interrumpiendo el juego, se castigará con gol en contra.
18. Pinzar la bola entre el jugador y la banda supone la pérdida de posesión para el equipo implicado.

En todos los casos que no estén previstos por este reglamento, la organización tomará la decisión más oportuna.