

PARTE I. LÉXICO Y DEFINICIONES

1. Área de juego

El área de juego es la parte rectangular de la superficie de juego, limitada por las líneas de banda y de fondo.

2. Balón en juego o no en juego

El balón será considerado en juego en el momento en el que el árbitro haya dado la señal de inicio, salvo que:

- 2.1. El balón haya sobrepasado completamente la línea de banda o de fondo.
- 2.2. Se haya sancionado una falta y el jugador que la ha recibido no quiera ley de la ventaja.
- 2.3. El juego haya sido interrumpido por el árbitro en las situaciones siguientes:
 - 2.3.1. Regla 2.1.: Colocar y levantar figuras: si el balón está parado, el árbitro interrumpirá el juego, colocará o levantará las figuras siguiendo las normas y permitirá al defensor efectuar su golpe defensivo, si no lo hubiera hecho ya.
 - 2.3.2. Regla 5.4.: Imposibilidad de efectuar el golpe: si el atacante, para hacer un toque, se debe situar tras la línea de fondo adversaria, en una posición que impida al defensor utilizar su portero adecuadamente, el árbitro permitirá al atacante efectuar su golpe, pero después debe permitir al defensor hacer su movimiento defensivo.
 - 2.3.3. Regla 8.3.: Sustitución del portero: un portero de barra dañado o roto, puede ser sustituido en cualquier momento si el balón está parado. Tras el anuncio del jugador de su intención de sustituir el portero, el árbitro verificará que el nuevo portero cumpla las normas. Después permitirá al defensor efectuar su toque defensivo. En caso de no haberlo hecho ya.

3. Base

La base es la parte inferior de la figura de juego, la que está en contacto con la superficie de juego y permite deslizarse por ella.

4. Equipo

Un equipo es el conjunto de varios jugadores, generalmente cuatro, que se enfrentan a un número similar de jugadores de otro equipo en cuatro mesas diferentes.

Al final de un partido por equipos, el total de puntos o de goles obtenidos por los jugadores de cada equipo se suma para determinar el resultado final del partido.

5. Figurita

Una figurita es el muñeco que representa un cuerpo humano y que está fijado a una base para formar una figura de juego.

6. Figura de campo

Las figuras de campo son las figuras de juego de un jugador, excepto el portero de barra y el portero saliente.

7. Figura de juego

Las figuras de juego están formadas por una figurita y una base, y son los elementos que mueven el balón y con los cuales un jugador disputa un partido.

8. Jugador

El jugador es la persona física que disputa un partido de fútbol de mesa siguiendo las reglas de la FISTF.

9. Partido

El partido enfrenta a dos jugadores sometidos a las reglas FISTF. El jugador que al final del tiempo reglamentado, haya marcado más goles que su adversario, gana el partido.

10. Distancias en el juego

En situaciones como faltas, penaltys, corners, saques de puerta y saques de banda, el atacante puede reclamar la distancia reglamentaria a la que se deben situar las figuras del adversario demasiado próximas a la pelota, después de realizados los movimientos posicionales. Las siguientes distancias son las mínimas establecidas entre la parte más cercana de la figura en cuestión y la pelota mirando desde encima, y siguiendo un eje que pase por el centro del balón y el centro de la base de la figura a desplazar. En cualquier caso, las figuras no pueden ser situadas fuera de la superficie de juego a más de 1 mm. de las líneas de banda o de fondo, ni dentro del área pequeña, ni tocando sus líneas (ver regla 2.1.).

Fase de juego	Distancia mínima
Saque de banda	40 mm.
Falta	40 mm.
Penalty	Todas las figuras excepto el portero y la figura que lance el penalty deben situarse manualmente fuera del área y del semicírculo.
Saque de esquina	90 mm.
Saque de puerta	20 mm entre las figuras del atacante y del defensor. Sólo puede estar en el área la figura que va a sacar, y eventualmente el portero.

11. Sobrepasar una línea

Para determinar si el balón o una figura han sobrepasado una línea, el árbitro debe observar la escena desde arriba, perpendicularmente a la superficie, y debe verse el verde del tapete entre la línea y la pelota o la figura.

12. Fase parada

Las fases de paro en el juego suceden en los saques de esquina, de banda, de puerta, faltas, penaltys, saques de centro, y tiros de desempate. Es el momento entre que el árbitro coloca la pelota en el punto correcto para el saque, y el saque en sí mismo.

13. Superficie de juego

Es el tapete. Debe ser rectangular, de paño u otra materia natural o sintética, sobre la cual se trazan las líneas que delimitan el área de juego.

14. Campo o tablero

Es la superficie de juego fijada sólidamente a un tablero o similar, perfectamente horizontal y plano, con barreras que rodean el tablero para evitar la caída de balón y figuras.

PARTE II. REGLAS DE JUEGO

Regla 1: Manipulación de las figuras

1.1. Golpeo de las figuras

- 1.1.1. Todas las figuras de juego, excepto el portero de barra, serán impulsadas por el dedo índice o corazón de cualquier mano del jugador, dando un golpe seco con la uña contra la base de la figura.
- 1.1.2. El golpeo debe hacerse correctamente, sin pegar un manotazo ni arrastrar el dedo. No se le puede añadir fuerza al toque más que apoyando el dedo sobre el tapete. La figura debe separarse inmediatamente de la uña del dedo utilizado. La mano y el antebrazo no se deben mover durante la acción. Mover la figura sin tocar la base no está permitido.

En caso de infracción.

Expresión del árbitro:

Golpe ilegal--- falta.

Sanción:

a. Falta en el punto donde el jugador ha hecho el toque incorrecto. Ver regla 11.

b. Libre indirecto desde el punto de penalty si la infracción se ha cometido en una de las áreas de penalty. Ver regla 11.1.

- 1.1.3. A los jugadores que les falte el dedo índice o corazón, les está permitido utilizar cualquier otro dedo para impulsar las figuras.

- 1.1.4. Se considera que un toque ha sido efectuado cuando el jugador toca cualquier parte de la figura en juego.

1.2. Golpeos ilegales

No se puede hacer un toque con una figura caída o enganchada a otra. El árbitro debe levantarla o separarlas (ver regla 2.1.). Está prohibido impulsar una figura si el jugador no está autorizado.

En caso de infracción.

Expresión del árbitro:

Golpe ilegal--- falta.

Sanción:

a. Falta en el punto donde el jugador ha hecho el toque incorrecto. Ver regla 11.

b. Libre indirecto desde el punto de penalty si la infracción se ha cometido en una de las áreas de penalty. Ver regla 11.1.

1.3. Posición del jugador

- 1.3.1. Está permitido apoyarse en los listones del campo para mantener el equilibrio, pero está prohibido:

1.3.1.1. Tener las dos manos al mismo tiempo sobre el área de juego o apoyarse en el tapete.

1.3.1.2. Mover o apoyarse en el tablero desestabilizándolo.

En caso de infracción.

Expresión del árbitro:

Falta física--- falta.

Sanción:

a. Falta en el punto donde se encontraba el balón en el momento de la infracción. Ver regla 11.

b. Libre indirecto desde el punto de penalty si la infracción se ha cometido en una de las áreas de penalty. Ver regla 11.1.

1.3.2. Está permitido mantener el portero con una mano, mientras con la otra se mueven las figuras.

1.4. Encerar las figuras

1.4.1. Las bases de las figuras pueden ser enceradas con los medios que el jugador considere oportunos. Se puede encerar antes del partido o en el descanso.

1.4.2. Siempre que el juego no sea interrumpido o retardado, las figuras pueden ser enceradas durante el partido, pero sólo en el caso de que la pelota no esté en juego o si la figura ha caído del tablero de juego. Para ganar tiempo en el encerado durante el partido, se recomienda llevar el paño de cera en la cintura, sujeto por el pantalón o la falda del jugador.

1.4.3. Al acabar el partido, si hubiera prórroga, se autoriza el encerado rápido, pero no un encerado intensivo.

En caso de infracción.

Expresión del árbitro:

Pérdida de tiempo--- falta.

Sanción:

Ver regla 10.

1.5. Número de figuras

Cada jugador puede utilizar un máximo de 10 figuras de campo excluyendo el portero de barra y el portero saliente.

En caso de infracción.

Expresión del árbitro:

Número ilegal de figuras--- falta.

Sanción:

a. Falta indirecta desde el punto de penalty en el área del jugador infractor. Ver regla 11.

b. Si un jugador utiliza más de 10 figuras de campo, el árbitro interrumpirá inmediatamente el partido y retirará del campo el doble de figuras excesivas para el resto del partido. Las figuras a excluir serán las más próximas al balón en el momento que se constate el hecho, a excepción del portero de barra y el portero saliente. Después el árbitro dará la señal de continuar el juego.

Regla 2: Colocar, levantar y sustituir las figuras de juego

2.1. Colocación de las figuras que hayan sobrepasado las líneas del área de juego

2.1.1. Colocación de una figura que haya salido del área de juego, pero no del tapete.

- 2.1.1.1. Una figura que sobrepase la línea de banda o de fondo, sin salir del tapete, se quedará en el punto donde se haya detenido y sigue en juego. Puede ser utilizada normalmente.
- 2.1.1.2. Si la figura se encuentra a 21 mm. o menos de la línea, o sea, a una distancia inferior al diámetro del balón, es posible forzar un saque de banda, un corner, o un saque de puerta. Si está a más de 22 mm. de la línea, no es posible forzar un saque a favor.
- 2.1.1.3. Para estar absolutamente seguro de poder forzar un saque, el atacante puede preguntarlo al árbitro, cuando el balón esté parado. En este caso el procedimiento es el siguiente:

Expresión del árbitro:

Verificar la posibilidad de forzar un saque.

Acción del árbitro:

- a. El árbitro interrumpe el juego y permite al defensor efectuar su toque defensivo si no lo hubiera ya hecho.
- b. Mide la distancia entre la línea y la figura con un balón de reserva o una regla especial de 22 mm. Después informa a los jugadores si es posible forzar el saque sobre la figura en cuestión.
- c. Da la señal de continuar el juego.

- 2.1.1.4. Si el atacante no hubiera preguntado si era posible forzar sobre una figura concreta, y si el árbitro tuviera la menor duda de que fuera posible forzar, su decisión sería contraria al atacante.

2.1.2. Colocación de las figuras que hayan salido del tapete pero no del tablero, sin tocar las vallas.

- 2.1.2.1. Cuando el balón se haya parado, toda figura que haya salido del tapete, y esté en el tablero, pero no haya tocado las vallas, será colocada por el árbitro en el límite interno del tapete en el punto más cercano donde se haya detenido.
- 2.1.2.2. Cuando una figura se detiene fuera del tapete, no se considera en juego, y no puede ser utilizada hasta que el árbitro haya procedido como se describe arriba.
- 2.1.2.3. Se considera que una figura ha abandonado el tapete cuando cualquier parte de su base toque la madera del tablero.
- 2.1.2.4. Una figura que salga del tapete temporalmente, y vuelva al mismo sin tocar las vallas, puede jugar normalmente.
- 2.1.2.5. El procedimiento a aplicar, una vez el balón esté parado es el siguiente:

Expresión del árbitro:

¡Colocación!

Acción del árbitro:

- a. El árbitro interrumpe el juego y coloca las figuras.
- b. El árbitro permite al defensor efectuar un golpe defensivo, si procede.
- c. Da la señal de reemprender el juego.

- 2.1.2.6. Si algún jugador violase el procedimiento arriba descrito:

En caso de infracción.

Expresión del árbitro:

Golpe ilegal--- falta.

Sanción:

- a. Falta en el punto donde el jugador ha hecho el toque. Ver regla 11.
- b. Libre indirecto desde el punto de penalty si la infracción se ha cometido en el área de penalty.

2.1.2.7. Ya que la figura se coloca a más de 21 mm. De la línea, no es posible forzar un saque de banda, de puerta o de esquina.

2.1.3. Colocación de una figura que haya tocado las vallas, pero no haya salido del tablero.

2.1.3.1 Una figura que haya rebotado en las vallas, será colocada por el árbitro en el límite interno del tapete, en la línea de banda o de fondo más cercana a donde se haya detenido, apenas se haya parado el balón.

2.1.3.2. Una figura que haya rebotado en las vallas no puede ser jugada antes de que el árbitro la haya colocado como se describe arriba.

2.1.3.3. Una figura que haya rebotado en las vallas, si vuelve al área de juego, no puede interferir en el juego tocando otra figura o el balón antes de que haya sido colocada correctamente.

En caso de infracción.

Expresión del árbitro:

Rebote--- Back/falta.

Sanción:

- a. Back, en el caso de que golpee una figura o la pelota parada. Si se pide “back”, el árbitro recolocará todas las figuras y la pelota en la posición anterior, y permitirá un toque defensivo, si procede. Después dará la señal de continuar el juego.
- b. Falta, en el punto donde la figura que viene rebotada de las vallas haya tocado otra figura o la pelota en movimiento. Ver regla 11.
- c. Libre indirecto desde el punto de penalty si la figura que viene rebotada de las vallas toca otra figura o la pelota en movimiento en el área de penalty. Ver regla 11.1.

2.1.3.2 Si una figura que viene rebotada de las vallas se detiene, y el balón la toca antes de que diese tiempo a recolocarla, la posesión del balón no cambiará, la figura se considera neutra.

2.1.3.3 El mismo procedimiento descrito en 2.1.2. se utilizará para colocar la figura.

2.1.3.4 Ya que la figura se coloca a más de 21 mm. de la línea, es imposible forzar un saque de banda, de fondo o de esquina, sobre la citada figura.

2.1.4 Colocación de una figura que haya abandonado el tablero de juego.

2.1.4.1. Cuando el balón se haya detenido, una figura que haya caído del tablero, será colocada por el árbitro, en el límite interno del tapete, tras la línea de banda más cercana a donde haya caído la figura, en la prolongación de la línea del centro del campo.

2.1.4.2. El mismo procedimiento descrito en 2.1.2. se utilizará para colocar la figura.

2.1.4.3. Ya que la figura se coloca a más de 21 mm de la línea, es imposible forzar un saque de banda, de fondo o de esquina, sobre la citada figura.

2.2 Colocación de las figuras en el área pequeña.

- 2.2.1. Cuando el balón esté parado, toda figura que se encuentre en el área pequeña, dentro de la portería, o toque la línea del área pequeña, será colocada por el árbitro a 1 mm. fuera de dicha área, en el área de penalty, perpendicularmente a la línea de fondo.
- 2.2.2. Las figuras pueden permanecer en el área pequeña, mientras esté utilizándose el portero saliente. Esto no es válido para las figuras situadas dentro de la portería.

2.3. Colocación de figuras que deberían estar en el mismo sitio en el área de juego.

Si un obstáculo impidiese colocar una figura según las reglas de colocación, ésta sería colocada a 1 mm. del obstáculo en dirección a su portería, o al córner en caso de que sucediese a lo largo de la línea de fondo.

2.4. Levantamiento de figuras.

- 2.4.1. Cuando el balón esté parado, una figura caída debe ser levantada por el árbitro. Para tal operación, el punto de la base de la figura en contacto con el tapete, será utilizado como punto fijo para levantar la citada figura.
- 2.4.2. El mismo procedimiento descrito en 2.1.2. se utilizará para colocar la figura.
- 2.4.3. Si dos o más figuras están entrelazadas entre sí, el árbitro las separará y colocará una al lado de otra separadas por 1 mm., cuando la pelota esté parada.

2.5. Sustitución de las figuras.

- 2.5.1. Las figuras dañadas o rotas no pueden ser utilizadas y deben ser sustituidas. Durante un partido se permite un máximo de tres figuras a sustituir, a condición de que el tipo y la pintura de la figura entrante sea idéntica a la sustituida.
- 2.5.2. La sustitución de una figura se puede realizar solamente en un saque de puerta, un saque de esquina, un saque de banda, una falta, un penalty o cuando se haya marcado un gol.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro:	¡Sustitución!
Acción del árbitro:	El árbitro verifica que la figura entrante cumple las normas y la sitúa en el mismo sitio donde estaba la figura sustituida. Después da la señal de reiniciar el juego.

- 2.5.3. El árbitro añadirá el tiempo perdido para las sustituciones al final del tiempo que se esté jugando.
- 2.5.4. Los jugadores están autorizados a cambiar el equipo completo en el descanso. El color y el tipo de las figuras pueden ser diferentes a los utilizados en el primer tiempo, pero deberá respetar las condiciones de la regla 4.1. y el reglamento de equipación.

Regla 3: Duración del partido

3.1. Tiempo de juego.

- 3.1.1. El partido consiste en dos periodos de 15 minutos. El intervalo entre ellos será entre 3-5 minutos. El árbitro es la única persona autorizada a detener el juego, utilizando su propio cronómetro.

- 3.1.2. Los jugadores pueden utilizar su propio cronómetro. Pero no pueden interferir o molestar el juego por su posición ni por el ruido. El árbitro no se puede basar en los cronómetros de los jugadores, y puede pedir a estos retirar su cronómetro del tablero si cree que puede molestar al juego.

3.2. Tiempo añadido.

- 3.2.1. Para compensar el tiempo perdido durante un periodo, si estima que algún jugador intenta perder tiempo, el árbitro añadirá el tiempo perdido al final del periodo. Ver regla 10.8.
- 3.2.2. Al final del tiempo reglamentado, el árbitro anunciará cuánto será el tiempo a recuperar. Puede suceder que el tiempo añadido sea posteriormente ampliado por pérdidas de tiempo en ese periodo.
- 3.2.3. El árbitro puede añadir tiempo al final de cada periodo para permitir lanzar un penalty. Ver regla 12.

3.3 Prórroga, muerte súbita/ tiros de desempate.

3.3.1. Competición individual.

- 3.3.1.1. Si el resultado de un partido entre dos jugadores de eliminación directa, es el de empate al término del tiempo reglamentado, se disputará una prórroga de 10 minutos. Comenzará inmediatamente con saque de centro. Ver regla 4. El partido terminará cuando uno de los jugadores marque.
- 3.3.1.2. Si a la finalización de esos 10 minutos sigue el empate, se lanzarán tiros de desempate. Ver regla 17.

3.3.2. Competición por equipos.

- 3.3.2.1. Si en un partido de eliminación directa entre dos equipos, el resultado es de empate al término del tiempo reglamentado, la diferencia de goles decidirá el vencedor. Si con la diferencia de goles siguiese el empate, se jugará una prórroga de 10 minutos en cada uno de los 4 campos. La prórroga comenzará inmediatamente con un saque de centro. Ver regla 4. El partido acabará cuando en uno de los cuatro campos se marque un gol.
- 3.3.2.2. Si después de este tiempo añadido, el marcador siguiese igualado, se lanzarán tiros de desempate. Ver regla 17.

Regla 4 : Saque de centro

4.1. Definición.

- 4.1.1. Antes del inicio de un partido, o de una prórroga, el árbitro deberá efectuar un sorteo con una moneda. El vencedor del sorteo elegirá entre sacar de centro o escoger una parte del campo para jugar la primera parte. Al inicio del segundo tiempo, se invertirán las posiciones en el campo, y el saque de centro lo efectuará el jugador que no lo haya hecho al principio.
- 4.1.2. Si dos jugadores utilizan figuras con las bases pintadas de manera idéntica o similar, se hará un sorteo para determinar quién debe cambiar sus figuras. El jugador que haya perdido el sorteo deberá cambiar sus figuras y el árbitro las debe aceptar. No debe emplear más de 2 minutos para esta operación.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Conducta incorrecta.
Sanción: Ver regla 10.1. Lógicamente ninguna falta se puede señalar.

4.2. Procedimiento en el saque de centro

4.2.1. Al inicio del partido, las figuras de cada jugador deben estar situadas en su propia mitad de campo, el defensor no podrá situar sus figuras en el círculo central ni tocar la línea.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: ¡Posición ilegal!
Acción del árbitro: El árbitro debe corregir inmediatamente toda posición ilegal de las figuras.

4.2.2. El atacante será el primero en colocar sus figuras, excepto la figura encargada de hacer el saque. Cuando haya acabado el posicionamiento de las figuras no está autorizado a volver a moverlas, y es el defensor quién ahora coloca sus figuras como desee respetando el punto 4.2.1.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Manipulación ilegal--- Cambio de saque
Sanción: El derecho a efectuar el saque pasa al adversario.

4.2.3. El balón será colocado en el punto central y será impulsado enteramente en el campo del adversario, por la figura designada para hacer el saque.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Golpeo ilegal--- Repetición/ Cambio de saque.
Sanción: a. Se repite el saque de centro.
b. El derecho a ejecutar el saque de centro pasa al adversario si, después de la repetición, el balón aún no ha sobrepasado enteramente la línea central.

4.2.4. La figura que ha efectuado el saque de centro no puede volver a ser utilizada hasta que:

- a. Otra figura atacante haya tocado el balón.
- b. Otra figura atacante haya sido tocada por el balón.
- c. Cambie la posesión del balón.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Golpeo ilegal—Falta.
Sanción: a. Falta en el lugar donde el atacante ha golpeado su figura. Ver regla 11.
b. Libre indirecto desde el punto de penalty si la falta se cometió en el área. Ver regla 11.1.

- 4.2.5. Después de marcar un gol, el juego se reinicia con un saque de centro, a favor del jugador que haya encajado el gol. No se conceden más de 10 segundos para recolocar las figuras.

En caso de infracción:

- Expresión del árbitro:** Pérdida de tiempo--- Cambio de saque.
Sanción: a. Si la infracción la comete el jugador que ha encajado el gol, el derecho a ejecutar el saque pasa al contrario. Ver regla 10.7.
b. Si la infracción es del jugador que ha marcado. Ver regla 10.

Regla 5: Juego de ataque

5.1. Posesión del balón

El jugador en posesión del balón se define como *atacante*. El balón será de su posesión hasta que:

- a. El jugador atacante no toque la pelota en un tiro.
- b. El balón toque una figura defensora parada o el portero de mango del equipo defensor. Una figura caída no puede conseguir la posesión del balón, se considera neutra.
- c. Un saque de puerta, una falta, un saque de esquina, un saque de banda, un penalty o un saque de centro sea concedido al jugador defensor.

- Expresión del árbitro:** El árbitro indica inmediatamente el cambio de posesión del balón diciendo: ¡Cambio!

5.2. Juego de ataque

- 5.2.1. El atacante puede jugar el balón en movimiento o parado, pero no puede tocar la pelota más de 3 veces seguidas con la misma figura hasta que:
- a. La pelota no sea jugada por otra figura o portero atacante.
 - b. Otra figura atacante sea tocada por el balón
 - c. La posesión del balón haya cambiado.
- 5.2.2. De cualquier modo, si la pelota jugada por la figura atacante toca una figura del defensor (excepto el portero de mango), y rebota nuevamente en una figura atacante, no puede volver a jugar tres veces más con la figura que ha impulsado previamente.

En caso de infracción:

- Expresión del árbitro:** Golpeo ilegal--- Falta
Sanción: a. Falta en el punto que el jugador toca su figura. Ver regla 11.
b. Libre indirecto desde el punto de penalty si la infracción se comete en el área. Ver regla 11.1.

5.3. Falta del atacante

- 5.3.1. Una figura del atacante impulsada hacia la pelota no puede tocar ninguna figura parada antes de golpear la pelota.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Falta--- Libre indirecto/Penalty
Sanción: Falta en el lugar donde la figura atacante ha golpeado la otra figura o portero antes de tocar la pelota. Ver reglas 11./12.

- 5.3.2. Después de haber tocado la pelota, la figura atacante puede tocar todas las figuras antes de detenerse, sin recibir sanción.
- 5.3.3. Una figura atacante que haya fallado el golpeo del balón, no puede tocar ninguna figura antes de detenerse.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Cambio--- Back
Sanción: Si se ha pedido “back”, el árbitro colocará todas las figuras y el balón en la situación anterior. Dará orden de seguir el juego.. En cualquier caso, la posesión de la pelota pasa al defensor.

- 5.3.4. Si la pelota, estando parada, toca una figura atacante y una o más figuras del contrario, pertenece al atacante. En el toque siguiente, el balón debe ser jugado a fin que la situación cambie y el balón no toque a más de una figura cuando se pare.

En caso de infracción: Balón bloqueado--- Falta
Sanción: a. Falta en el lugar donde esté bloqueado el balón. Ver regla 11.
b. Libre indirecto desde el punto de penalty si el balón parado está bloqueado en el área. Ver regla 11.1.

Esta regla debe aplicarse para evitar bloquear el balón. No obstante, si el atacante tiene la clara intención de salir de esta situación, y accidentalmente el balón vuelve a quedar tocando más de una figura, el árbitro no debe aplicar la sanción.

5.4. Imposibilidad de efectuar un golpe

- 5.4.1. Si el atacante, para jugar el balón, debe situarse tras la portería del defensor y le impide utilizar correctamente su portero, el árbitro interrumpirá el juego y permitirá al atacante hacer su toque. Si la posesión no cambia, el defensor tendrá el tiempo necesario para efectuar su toque defensivo.
- 5.4.2. Debe quedar claro que este concepto no puede ser entendido alrededor de la tabla de juego, sino solamente en el espacio de juego tras la portería del defensor.

Procedimiento a seguir: Imposibilidad de golpeo
Acción del árbitro: El árbitro debe permitir al atacante efectuar su golpe, e interrumpirá el juego diciendo *toque defensivo*, permitiendo entonces al defensor realizar su movimiento. Después, el árbitro dará señal de reemprender el juego.

- 5.4.3. El atacante debe dejar tiempo al defensor para jugar su toque defensivo.

En caso de infracción:	Golpeo ilegal—Falta
Sanción:	a. Falta en el punto donde el atacante ha movido su figura. Ver regla 11. b. Libre indirecto desde el punto de penalty si la infracción se ha cometido en el área. Ver regla 11.1.

Regla 6: Juego de defensa

6.1. El defensor.

El jugador que no está en posesión de la pelota se define como *defensor*. El defensor puede obtener la posesión de la pelota de los siguientes modos:

- La figura atacante no alcance el balón en su toque.
- El balón toque una figura defensora parada o el portero de manngo del defensor. Una figura caída no obtendrá nunca la posesión para su jugador. Se considera neutra.
- Un saque de puerta, una falta, un saque de esquina, un saque de banda, un penalty o un saque de centro sea concedido al defensor.

Expresión del árbitro:	El árbitro debe indicar inmediatamente el cambio de posesión de balón, diciendo <i>Cambio</i> .
-------------------------------	---

6.2. Golpe defensivo

- Después de cada toque de balón por una figura o por el portero del atacante, el defensor puede hacer un movimiento defensivo. El defensor no puede hacer su toque defensivo hasta que el atacante haya tocado el balón.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro:	Golpeo ilegal--- Falta
Sanción:	a. Falta en el punto donde el jugador ha impulsado su figura. Ver regla 11. b. Libre indirecto desde el punto de penalty si la infracción se ha cometido en el área. Ver regla 11.1.

- Un golpe defensivo jugado por el defensor después de que el atacante haya fallado el balón, se considera como el primer toque de ataque.
- El atacante no debe esperar a que el defensor proceda a su golpe de defensa para continuar el juego. No obstante, en las siguientes situaciones, el árbitro debe conceder al defensor el tiempo necesario para efectuar su golpe defensivo:
 - Regla 2.1.: Colocar y levantar las figuras: si el balón está parado, el árbitro interrumpirá el juego, colocará las figuras como describe la regla y permitirá al defensor su golpe defensivo si no lo hubiera hecho.
 - Regla 5.4.: Imposibilidad de efectuar el golpe: Si el atacante para impulsar una figura hacia el balón, se debe situar tras la portería adversaria, lo que no permite al defensor utilizar cómodamente su portero de mango, el árbitro permitirá al atacante jugar su toque, y después al defensor su movimiento defensivo.
 - Regla 8.3.: Sustitución del portero de mango: Un portero dañado o roto puede ser sustituido en cualquier momento con el balón parado. El jugador debe anunciar su intención de sustituir al

portero. El árbitro verificará que el nuevo portero cumpla la reglamentación oportuna, y después permitirá al defensor efectuar su toque defensivo, si no lo hubiera hecho.

- 6.2.3.4. Regla 9.2.2.: Utilización del portero saliente: Cuando el portero saliente vuelve fuera del campo, el árbitro interrumpirá el juego para permitir al defensor efectuar su toque defensivo, si no lo hubiera hecho.
- 6.2.3.5. Regla 13.4: Ejecución de un “tick”: Cuando el árbitro conceda al atacante ejecutar un “tick”, permitirá al defensor efectuar un movimiento defensivo antes que se haga el “tick”, si el defensor no lo hubiera hecho ya. Después del “tick”, el defensor podrá efectuar un golpe de defensa.
- 6.2.3.6. Regla 14.2.: Procedimiento para el saque de banda: Antes de que el atacante continúe jugando tras sacar de banda, el árbitro permitirá al defensor efectuar un movimiento defensivo, si no lo hubiera hecho.
- 6.2.4. La figura con la cual se efectúa el movimiento defensivo no puede tocar ni la pelota, ni ninguna figura, sea del equipo que sea.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro:

Según sea el caso.

Sanción:

a. El balón está parado:

- (1) El defensor toca una figura inmóvil: Back. (i)
- (2) El defensor toca el balón inmóvil: Back. (i)
- (3) El defensor toca una figura en movimiento: Back-Obstrucción.

b. El balón está en movimiento:

- (1) El defensor toca una figura inmóvil: caso (ii).
- (2) El defensor toca el balón en movimiento: falta (iii).
- (3) El defensor toca una figura en movimiento: falta (iii).

- (i) El atacante puede seguir jugando o pedir “back”. Si pide “back”, el árbitro colocará todas las figuras implicadas y/o el balón en su posición anterior, y dará orden de seguir el juego.
 - (ii) Si la figura defensora toca una figura atacante parada mientras el balón está en movimiento, no será falta si no está claro que a la figura atacante se le ha impedido jugar el balón en movimiento. En caso contrario se sancionará “back”.
 - (iii) Falta en el lugar donde se ha cometido la infracción. Si la falta es en alguna de las áreas, el libre indirecto será lanzado desde el punto de penalty. Ver regla 11.
 - (iv) El atacante puede seguir jugando, o pedir “back”. Si pide “back”, el árbitro colocará todas las figuras implicadas y/o el balón en la posición anterior. La figura atacante implicada se colocará en el punto donde se ha producido el contacto. El árbitro dará orden de seguir el juego. El atacante habrá ganado distancia respecto al balón y mantendrá el mismo número de toques con la figura que ha sido golpeada por el defensor.
- 6.2.5. La figura utilizada en el golpe defensivo no puede tocar ninguna parte del cuerpo del jugador atacante.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro:

Back--- Falta.

Sanción:

- a. Back, si la figura del defensor toca cualquier parte del cuerpo del atacante cuando la pelota está parada. El árbitro colocará todas las figuras implicadas y/o el balón en la posición anterior. Después dará orden de continuar el juego.
- b. Falta, si la figura del defensor toca cualquier parte del cuerpo del atacante con el balón en movimiento. Ver regla 11.

c. Libre indirecto desde el punto de penalty, si la figura del defensor toca cualquier parte del cuerpo del atacante en cualquiera de las áreas, si el balón está en movimiento. Ver regla 11.1.

Atención:

Ver también la regla 10.6.

6.2.6. El derecho a realizar un toque defensivo no procede cuando:

- a. El atacante ha hecho un nuevo toque correcto (no se puede acumular golpes defensivos).
- b. El balón ha traspasado una línea de banda o de fondo.
- c. Una falta ha sido sancionada y aceptada por el atacante.
- d. La posesión del balón ha cambiado por cualquier motivo.

Regla 7: Marcar un gol.

7.1. Gol correcto.

7.1.1. Un gol es considerado correcto si el balón ha atravesado completamente la línea de fondo entre los postes y bajo el larguero, siempre que:

- a. En el momento del tiro, el balón se encuentre totalmente dentro de la zona de tiro del defensor (ver regla 9.1.4.), independientemente de la posición de la figura que tira a gol.
- b. La pelota sea impulsada antes que la señal del final haya comenzado a sonar.

7.1.2. El árbitro debe anunciar en cuanto la pelota traspase la línea de tiro: ¡zona!.

7.1.3. El árbitro debe anunciar inmediatamente un gol marcado correctamente diciendo: ¡gol!.

7.2. Gol incorrecto.

7.2.1. Un saque de puerta para el defensor se concede si no se cumple la regla 7.1.1.. Ver también la regla 15.

7.2.2. El portero puede intentar detener un tiro *irregular* (que no cumpla la regla 7.1.1.) sin riesgo de marcar en propia puerta al desviar el balón. Si el balón entra en la portería por este motivo, se concederá un saque de puerta para el jugador que ha jugado con su portero.

7.3. Autogol.

7.3.1. Una figura atacante puede marcar gol contra su propia portería desde cualquier parte del campo, independientemente de cuales sean las posiciones iniciales de la pelota y de la figura, salvo si, en un tiro a puerta, la pelota rebota en un poste y se cuelga en la portería del atacante. En ese caso se concederá saque de puerta para el jugador que tiró a puerta. Ver regla 15.

7.3.2. El atacante no puede marcar gol en su propia portería en un saque directo de corner, una falta, un penalty, un saque de puerta, o un saque de banda. En estos casos se concede un saque de esquina al contrario. Ver regla 16.

Regla 8: El Portero

8.1. Manipulación.

8.1.1. El portero se colocará en la portería de manera que su barra pase por debajo de la barra metálica de la portería.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Manipulación ilegal--- Falta
Sanción: Libre indirecto desde el punto de penalty contra el jugador que manipule ilegalmente el portero. Ver regla 11.

8.1.2. El portero no puede ser agitado antes que la pelota sea impulsada por la figura atacante.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Manipulación ilegal--- Falta/Penalty
Sanción: a. Libre indirecto desde el punto de penalty para la primera infracción. Ver regla 11.
b. Penalty para cada una de las infracciones posteriores del portero, o si lo hace de manera intencionada, o lo hace después de ser advertido por el árbitro.

8.1.3. Cada vez que el portero toca la pelota se considera un toque. El portero no se considera una figura pasiva. Si el portero desvía un tiro procedente de fuera de la zona de tiro, dentro de su portería (ver regla 7.2.2.), o por la línea de fondo (ver regla 15.1.1.), se concede un saque de puerta para el jugador que maneja el portero.

8.1.4. Cada vez que el balón es tocado por el portero, el defensor puede hacer un toque defensivo (ver regla 6.2.). No obstante, el portero no puede tocar más de tres veces seguidas el balón hasta que:

- a. El balón haya sido jugado por otra figura atacante.
- b. La posesión del balón haya cambiado.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Manipulación ilegal---Falta
Sanción: a. Falta en el lugar donde el jugador ha propulsado la figura ilegalmente. Ver regla 11.
b. Libre indirecto desde el punto de penalty si la infracción se ha cometido en una de las áreas. Ver regla 11.1.

8.1.5. La barra del portero es considerada como parte integrante del portero y puede ser utilizada para jugar y parar el balón.

8.2. Posicionamiento.

8.2.1. El portero se puede colocar de cualquier manera para parar o jugar el balón, pero siempre dentro del área chica. Ninguna parte del portero puede cruzar o tocar las líneas que delimitan el área pequeña.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Manipulación ilegal.---Falta/Penalty
Sanción: a. Libre indirecto desde el punto de penalty la para la primera infracción. Ver regla 11.

b. Penalty para cada una de las infracciones siguientes, o si se hace intencionadamente, o tras la advertencia del árbitro. Ver regla 12.

El árbitro sancionará la manipulación ilegal en todas las ocasiones que el portero toque una de las líneas del área pequeña (excepto la línea de gol), en un intento de parar o jugar el balón, aunque no lo haya tocado.

8.2.2. El portero no puede, en ningún caso, tocar figuras inmóviles en el interior del área pequeña o que toquen las líneas. Ver regla 2.1.2.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Falta del portero--- Falta
Sanción: Libre indirecto desde el punto de penalty contra el portero. Ver regla 11.

8.2.3. El portero no puede, en ningún caso, molestar los golpes del atacante.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Obstrucción--- Falta
Sanción: Libre indirecto desde el punto de penalty contra el portero. Ver reglas 5.4. y 11.

8.3. Sustitución.

8.3.1. El portero de barra puede ser sustituido temporalmente por el portero saliente. Ver regla 9.

8.3.2. El portero de barra puede ser sustituido en cualquier momento del partido si está dañado o roto, con balón parado. Si el portero no está dañado ni roto, solo puede ser sustituido con ocasión de un saque de puerta, de esquina, de banda, una falta, un penalty, o después de marcar un gol.

Expresión del jugador: ¡Cambio!
Acción del árbitro: El árbitro debe verificar que el portero entrante cumpla la normativa oficial, y dará orden de continuar el juego.

8.3.3. Durante el partido, un portero no dañado sólo se puede sustituir una vez. Ver regla 2.5. Pero no hay ninguna limitación de cambios de porteros dañados.

Regla 9: El portero saliente

9.1. Utilización.

9.1.1. El portero saliente es una figura adicional que puede reemplazar al portero de barra para jugar el balón. Antes de poderlo utilizar, el portero saliente debe ser situado con la mano en el interior del área pequeña o tras la línea de fondo, en el espacio comprendido entre las líneas que delimitan el área pequeña.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Manipulación ilegal--- Falta
Sanción: Libre indirecto desde el punto de penalty contra el portero. Ver regla 11.

9.1.2. El portero saliente puede ser utilizado cuando:

- a. El jugador que desea utilizarlo, esté en posesión del balón.
- b. El portero de barra esté fuera del tapete, en la mano del jugador, o fuera de la superficie de juego, de manera que no interfiera en el desplazamiento del balón o las figuras.
- c. Un eventual toque defensivo no haya sido efectuado.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Manipulación ilegal--- Falta
Sanción: Libre indirecto desde el punto de penalty contra el portero. Ver regla 11.

9.1.3. Si el portero saliente no está siendo utilizado, debe estar situado totalmente fuera del área de juego, para no interferir en el mismo.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Número ilegal de figuras--- Falta
Sanción: Libre indirecto desde el punto de penalty contra el portero. Ver regla 11.

9.1.4. Desde el momento en que el portero saliente entra en juego, se considera como una figura más. Ver regla 1. Pero no puede marcar gol en su primer movimiento.

9.2. Retirar el portero saliente.

9.2.1. El portero saliente puede ser retirado del área de juego en cualquier momento, para sustituirlo por el portero de mango, siempre que el balón esté parado y el jugador esté en posesión del balón. Si el atacante pierde la posesión del balón mientras su portero saliente está en juego, el portero de barra permanecerá fuera del área de juego, y el portero saliente no podrá ser retirado hasta que:

- a. La posesión del balón no venga recuperada. Un cambio temporal no es suficiente para reponer el portero de mango: si el atacante golpea la pelota, ésta rebota en una figura del defensor (excepto el portero), y después toca alguna figura del atacante, el defensor no podrá recuperar el portero de barra.
- b. El balón no rebase la línea de fondo o de lateral.
- c. Se otorgue una falta al defensor.

9.2.2. Para reemplazar un portero por el otro, el balón debe estar parado y el árbitro debe permitir al defensor efectuar su toque defensivo, si procede. Después el árbitro dará orden de seguir el juego.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro:	Manipulación ilegal--- Falta
Sanción:	a. Falta en el lugar donde se ha propulsado ilegalmente la figura. Ver regla 11. b. Libre indirecto desde el punto de penalty si la infracción se ha cometido en una de las áreas. Ver regla 11.1.

- 9.2.3. Tras la retirada del portero saliente, éste no puede ser reutilizado hasta que otra figura de cualquier equipo o un portero de mango haya tocado el balón.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro:	Manipulación ilegal--- Falta
Sanción:	a. Falta en el lugar donde se ha propulsado ilegalmente la figura. Ver regla 11. b. Libre indirecto desde el punto de penalty si la infracción se ha cometido en una de las áreas. Ver regla 11.1.

Regla 10: Tipos de falta y comportamiento incorrecto

10.1. Tarjeta amarilla.

En caso de violación intencionada o continua del reglamento, o de comportamiento inapropiado, el árbitro puede amonestar al jugador con una tarjeta amarilla.

10.2. Tarjeta naranja.

10.2.1. Si un jugador amonestado con tarjeta amarilla, continúa violando intencionadamente las reglas, o persiste en una mala actitud, el árbitro lo penalizará con tarjeta naranja.

10.2.2. La tarjeta naranja implica la retirada inmediata y definitiva del partido del portero saliente del jugador amonestado.

10.3. Tarjeta roja.

10.3.1. En caso de conducta irregular o de comportamiento fuertemente ofensivo, el jugador podrá ser penalizado con tarjeta roja. Esto implica la descalificación del jugador y la derrota por 0-3, salvo que el marcador fuera más elevado. En ese caso se mantendría el resultado.

10.3.2. El jugador podría, además, recibir sanciones disciplinarias del organizador de la competición o de la FISTF.

10.4. Falta de dedo.

Al golpear una figura, un jugador no puede tocar otra figura distinta con ninguna parte del cuerpo o su ropa.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Falta---Libre indirecto/Penalty
Sanción: Falta en el lugar donde se ha propulsado ilegalmente la figura. Ver reglas 11 y 12.

10.5. Falta de mano.

10.5.1. Un jugador no puede tocar el balón con la mano ni con ninguna parte de su cuerpo o su ropa.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Falta---Libre indirecto/Penalty
Sanción: Falta en el lugar donde ha tocado el balón. Ver reglas 11 y 12.

10.5.2. Si el atacante tira deliberadamente el balón contra cualquier parte del defensor, con la intención de provocar una falta, se señalará falta a favor del defensor.

10.6. Obstrucción.

10.6.1. Un jugador no debe obstruir físicamente al adversario, ya sea sobre el tapete o fuera del tablero, impidiendo con cualquier parte de su cuerpo jugar al adversario un toque de ataque o de defensa.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Obstrucción---Falta
Sanción: a. Falta en el lugar del balón en el momento de la infracción. Ver regla 11.
b. Libre indirecto desde el punto de penalty si el balón estaba en el interior del área en el momento de la infracción. Ver regla 11.1.

10.6.2. Ejemplos de obstrucción:

10.6.2.1. El atacante impide un golpeo defensivo metiendo o dejando su mano sobre el tapete sin intentar realmente jugar el balón.

10.6.2.2. El defensor molesta la visión de su adversario sobre el balón o la figura que va a jugar.

10.7. Conducta incorrecta.

10.7.1. Durante los dos periodos de 15 minutos, las paradas de juego, el tiempo añadido y los tiros de desempate, no está permitido a los jugadores hablar o hacer gestos exagerados. No les está permitido comentar el partido, criticar o protestar decisiones del árbitro; o influenciar al adversario, al árbitro o a los espectadores.

10.7.2. Los jugadores deben atenerse a las decisiones arbitrales. Las únicas ocasiones en las que se permite hablar son las siguientes:

10.7.2.1. El jugador declara su intención de seguir jugando en ocasión de una falta o "back" a favor. Dirá: "*ley de la ventaja*".

10.7.2.2. Para pedir distancia de las figuras del adversario respecto al balón en un saque de esquina, una falta, o un saque de banda. Dirá: "*distancia*".

- 10.7.2.3. Para pedir al árbitro que quite el balón y/o la figura que va a poner el balón en juego, a fin de ejecutar su golpe de posicionamiento. Dirá: *“puede retirar...”*.
- 10.7.2.4. Para pedir al árbitro permiso para efectuar un *“tick”*, y para anunciar que lo va a hacer. Dirá: *“¿fuera de juego?, tick”*.
- 10.7.2.5. Para anunciar la sustitución de una figura o del portero. Dirá: *“sustitución”*.
- 10.7.2.6. Para declarar que está preparado después de una interrupción, y en los tiros de desempate, como lanzador y como portero. Dirá: *“preparado”*. Ver regla 17.
- 10.7.2.7. Comunicarse entre los dos jugadores para ayudar al árbitro o demostrar el desacuerdo común ante una decisión concreta del árbitro.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Conducta incorrecta---Falta
Sanción: a. Falta en el lugar del balón en el momento de la infracción. Ver regla 11.
 b. Libre indirecto desde el punto de penalty si el balón estaba en el interior del área en el momento de la infracción. Ver regla 11.1.

- 10.7.3. El jugador no está autorizado a comunicarse verbalmente con su entrenador o sus seguidores. Solamente el entrenador puede aconsejar en un tono y una frecuencia moderada. El jugador puede ser sancionado por el comportamiento de su entrenador.

10.8. Pérdida de tiempo.

- 10.8.1. A los jugadores no les está permitido emplear más tiempo del que el árbitro crea necesario para desarrollar su juego.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Pérdida de tiempo---Falta
Sanción: a. Falta en el lugar del balón en el momento de la infracción. Ver regla 11.
 b. Libre indirecto desde el punto de penalty si el balón estaba en el interior del área en el momento de la infracción. Ver regla 11.1.

- 10.8.2. En el momento del tiro a puerta, el atacante tiene 10 segundos para prepararse y tirar.
- 10.8.3. Una táctica para ganar tiempo, donde el atacante conserve el balón el mayor tiempo posible, no será sancionable si el defensor tiene honestamente la posibilidad de ganar la posesión del balón.
- 10.8.4. El árbitro tendrá en cuenta el tiempo perdido y lo añadirá al término de cada periodo.

10.9. Comportamiento incorrecto.

Cuando un jugador se coloca para tirar a puerta, posicionando la mano en el tapete, tras la figura, no debe hacer ningún tipo de finta y/o simulación para provocar la reacción del portero, y tampoco puede retirar la mano del tapete hasta que haya tirado.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Comportamiento incorrecto---Falta
Sanción: Falta en el lugar del balón en el momento de la infracción. Ver regla 11.

Regla 11: La falta

11.1. Definición.

- 11.1.1 Todas las faltas son consideradas indirectas. Ver regla 12. En caso de penalty.
- 11.1.2 Las figuras situadas fuera del área de juego pueden ser objeto de faltas. La falta se sacará desde el punto más próximo a la figura que ha recibido la falta sobre la línea de fondo o de banda más próxima.
- 11.1.3 Una falta cometida en el área de penalty, detrás de la línea de fondo en la prolongación del área, o sobre las líneas que delimitan el área, se sacará desde el punto de penalty del área donde se ha producido la falta.

11.2. Procedimiento de ejecución de una falta.

- 11.2.1. El jugador que ha sufrido la falta designará una figura para poner en juego el balón antes de que se realicen los toques de posicionamiento. Para el saque, el atacante colocará su figura como desee respecto al balón.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Manipulación ilegal---Cambio
Sanción: El derecho a sacar la falta pasa al contrario.

- 11.2.2. Entonces, cada jugador puede efectuar un golpe de posicionamiento, en primer lugar el atacante. El balón y la figura que va a hacer el saque pueden ser retiradas temporalmente por el árbitro para hacer los toques de posicionamiento. Las figuras que se mueven no deben tocar ninguna otra figura del juego.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Back
Sanción: Si el jugador ofendido pide "*back*", el árbitro colocará todas las figuras implicadas en sus posiciones anteriores, y el jugador contrario pierde su golpe de posicionamiento.

- 11.2.3. El atacante puede pedir que se retiren las figuras adversarias a la "*distancia*", si se encontraran a menos de 40 mm. del balón después de los golpes de posicionamiento.

- 11.2.4. El árbitro dará la señal de ejecución de una falta cuando los dos jugadores estén preparados. Desde que se pita una falta, ninguna figura en posición de fuera de juego puede ser retirada por un "tick", antes de que se ponga la pelota en juego. Ver regla 13.
- 11.2.5. La figura que saque una falta no puede volver a jugar el balón ni marcar un gol antes que:
- El balón haya sido jugado por otra figura del atacante.
 - Otra figura del atacante haya sido tocada por el balón.
 - La posesión del balón haya cambiado.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro:	Golpe irregular---Falta
Sanción:	<ol style="list-style-type: none"> Falta en el lugar donde se ha propulsado la figura ilegalmente. Ver regla 11. Libre indirecto desde el punto de penalty si la infracción se ha cometido en una de las áreas. Ver regla 11.1.

Regla 12: El penalty

12.1. Definición.

- 12.1.1. Las siguientes infracciones son castigadas con un tiro de penalty, siempre que la falta se cometa en la propia área de penalty. Cabe precisar que las líneas que delimitan el área son consideradas parte de la misma.
- 12.1.1.1 Punto 5.3.1.: Figura del atacante toca una figura antes de tocar el balón.
- 12.1.1.2.Punto 8.1.2.: Portero agitado repetidamente antes del tiro.
- 12.1.1.3.Punto 8.2.1.: Portero que toca la línea del área pequeña de manera repetida.
- 12.1.1.4.Punto 10.4.: Falta de dedo.
- 12.1.1.5.Punto 10.5.: Falta de mano.
- 12.1.1.6.Punto 13.4.3.: Tick incorrecto.
- 12.1.2. El juego no terminará, si al final de cada periodo o tiempo suplementario, queda pendiente de lanzar o repetir un penalty. No terminará hasta que el árbitro constate si se ha marcado gol o no. Después de efectuar el tiro del penalty, no se permite ningún movimiento de figuras, excepto el del portero del defensor.

12.2. Procedimiento de ejecución de un penalty.

- 12.2.1. El balón será colocado en el punto de penalty y el atacante designará una figura para lanzar el penalty.
- 12.2.2. Todas las figuras, excepto el portero del defensor y la que va a hacer el tiro serán colocadas por el árbitro fuera del área y su semicírculo. Serán desplazadas perpendicularmente a la línea de fondo y a 1 mm. de la línea frontal del área o su semicírculo.
- 12.2.3. El portero se colocará como desee, pero la figura del portero no puede sobrepasar la línea de gol. Debe estar quieto hasta que la figura del atacante toque la pelota.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Repetición
Sanción: Se volverá a lanzar el penalty. Ver regla 10.

12.2.4. El árbitro dará la señal del lanzamiento cuando los dos jugadores estén preparados.

12.2.5. La figura que tira el penalty no puede volver a tocar el balón hasta que:

- a. El balón no haya sido jugado por otra figura atacante.
- b. Otra figura atacante haya sido tocada por el balón.
- c. Cambie la posesión del balón.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Golpe ilegal---Falta
Sanción: a. Falta en el lugar donde el jugador ha movido la figura Ver regla 11.
b. Libre indirecto desde el punto de penalty si la infracción se ha cometido en una de las áreas. Ver regla 11.1.

Regla 13: Fuera de juego

13.1. Definición.

13.1.1 Una figura del atacante no puede situarse dentro de la zona de tiro del defensor, estando más próxima a la línea de fondo que el balón, a menos que dos figuras del defensor (una puede ser el portero), estén más próximas a dicha línea que la figura atacante en cuestión. Una figura en esa situación será declarada en fuera de juego, cuando la menor parte de la pelota sobrepase la base de la penúltima figura del defensor, y que el balón esté completamente dentro de la zona de tiro del defensor.

13.1.2 Si el balón está completamente dentro de la zona de tiro del defensor, y más cerca de la línea de fondo que todas las figuras defensoras, excepto una (incluido el portero), y la figura atacante está dentro de la zona de tiro y más cerca de la línea de fondo que el balón, la figura atacante será considerada en fuera de juego en cuanto el balón sea jugado hacia delante por cualquier figura propia.

13.1.3 El momento decisivo para decidir cuando se produce el fuera de juego, es cuando la figura atacante toca el balón. Por consecuencia, el defensor no puede dejar en fuera de juego una figura entre el momento del toque del atacante y el momento que la pelota sobrepase a la figura defensora que ha sido movida por el jugador.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Fuera de juego---Falta
Sanción: Falta en el lugar donde se encuentra la figura en fuera de juego.
Nota: a. Si dos o más figuras se encuentran en posición de fuera de juego, la falta se sacará desde el lugar más cercano a la línea de fondo.
b. Las figuras situadas tras la línea de fondo, se consideran como si estuvieran sobre la misma para lo referente a la regla del fuera de juego.

13.1.4. Una figura en posición de fuera de juego no es sancionable si:

- a. El balón viene directamente de un saque de esquina, de banda, de puerta o penalty.
- b. El balón sea jugado por el adversario.

Hay que resaltar que, en los casos arriba mencionados, la regla de fuera de juego se aplica en el golpe siguiente, salvo en el fuera de juego pasivo (punto 13.2.).

13.1.5. Una figura en posición de fuera de juego puede ser utilizada para jugar el balón.

13.2. Fuera de juego pasivo.

Si, en un golpe del atacante, la figura que juega el balón se coloca en posición de fuera de juego, viniendo de una posición regular, esta figura no se considera en fuera de juego mientras el balón esté en movimiento (fuera de juego pasivo). No obstante, esta figura no puede tocar o jugar la pelota hasta que ésta esté parada.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Fuera de juego---Falta
Sanción: Falta en el lugar donde la figura ha tocado o jugado el balón en movimiento mientras se encontraba en fuera de juego pasivo.

13.3. Sacar figuras de la posición de fuera de juego.

13.3.1. El atacante puede intentar sacar de su posición de fuera de juego a las figuras situadas irregularmente. Para cada posesión de balón, se permiten tres “*ticks*”.

13.3.2. Un cambio de posesión temporal no es suficiente para que el atacante pueda disponer de otros tres “*ticks*”. Si la pelota rebota en una figura defensora (no el portero de barra), y a continuación toca en una figura atacante, no se dispone de tres nuevos “*ticks*”.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Golpe ilegal---Falta
Sanción: a. Falta en el lugar donde el jugador ha movido la figura. Ver regla 11.
b. Libre indirecto desde el punto de penalty si la infracción se ha cometido en una de las áreas. Ver regla 11.1.

13.3.3. Una figura puede recibir varios “*ticks*” consecutivos. Un “*tick*” no contabiliza en los tres toques consecutivos de la regla 5.2.

13.4. Procedimiento de ejecución de un “*tick*”.

13.4.1. El atacante debe pedir autorización al árbitro para efectuar un “*tick*”. Asimismo deberá decir “*tick*”, antes de efectuar el golpe.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Cambio
Sanción: Si un *"tick"* es jugado sin pedir permiso al árbitro, o sin decir *"tick"* en voz alta, será considerado como una tentativa de jugar el balón.

13.4.2. Un *"tick"* no se puede jugar si el defensor no ha hecho su golpe defensivo correspondiente, y todas las figuras están paradas.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Golpe ilegal--Falta
Sanción: a. Falta en el lugar donde el jugador ha movido la figura. Ver regla 11.
b. Libre indirecto desde el punto de penalty si la infracción se ha cometido en una de las áreas. Ver regla 11.1.

13.4.3. No hay restricción alguna en cuanto a la dirección de las figuras salientes del fuera de juego, pero no pueden tocar ninguna otra figura, ni el balón.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Back/Falta/Penalty
Sanción: a. Si la figura que sale de fuera de juego toca una o varias figuras, el defensor puede pedir "back". En ese caso, al árbitro recolocará todas las figuras implicadas en sus posiciones anteriores.
b. Si la figura que sale de fuera de juego toca el balón, el árbitro concederá una falta en el lugar donde el balón ha sido tocado. Ver reglas 11 Y 12.

13.4.4. Un *"tick"* defectuoso no puede repetirse, y se pierde una de las tres posibilidades que se conceden por posesión.

13.4.5. Tras cada *"tick"*, el atacante debe dejar al defensor la posibilidad de efectuar un toque defensivo. Ver regla 6.2.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Golpe ilegal--Falta
Sanción: Si el atacante no permite al defensor efectuar su golpe defensivo,
a. Falta en el lugar donde el jugador ha movido la figura. Ver regla 11.
b. Libre indirecto desde el punto de penalty si la infracción se ha cometido en una de las áreas. Ver regla 11.1.

13.4.6. Una figura salida del fuera de juego por un *"tick"*, no puede tocar el balón hasta que:

- a. Otra figura atacante o el portero atacante haya jugado el balón.
- b. La posesión del balón haya cambiado.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro:	Golpe ilegal---Falta
Sanción:	a. Falta en el lugar donde el jugador ha movido la figura. Ver regla 11. b. Libre indirecto desde el punto de penalty si la infracción se ha cometido en una de las áreas. Ver regla 11.1.

Regla 14: El saque de banda

14.1 Definición.

- 14.1.1. Si el balón atraviesa completamente una línea de banda, se concede un saque de banda al jugador al cual no pertenezca la última figura en tocar el balón.
- 14.1.2. Para poder forzar un saque de banda a favor, la figura del defensor que desvíe el balón, el propio balón y la figura del atacante que juegue la pelota, deben estar totalmente en la misma zona, y el balón debe salir del campo igualmente por la misma zona.
- 14.1.3. Un saque de banda no se puede forzar sobre una figura situada fuera del área de juego.
- 14.1.4. Si accidentalmente el defensor, en un toque defensivo, desvía la pelota fuera de banda, el atacante puede aceptar el saque a favor.
- 14.1.5. No se puede obtener un gol desde un saque de banda directo. Ver regla 7.3.
- 14.1.6. Si el portero de barra desvía el balón, se considera como pelota jugada (ver regla 8.1.3.). No es posible entonces, forzar un saque de banda sobre el portero de barra. Pero el portero sí puede forzar un saque de banda.

14.2. Procedimiento para el saque de banda.

- 14.2.1. El saque de banda se pone en juego desde el punto donde la pelota superó la línea de banda.
- 14.2.2. El jugador que va a efectuar el saque debe designar, en primer lugar, la figura que va a hacer el saque antes de que se haga ningún movimiento de posicionamiento.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro:	Manipulación ilegal---Cambio
Sanción:	El derecho a efectuar el saque pasa al adversario.

- 14.2.3. Entonces, cada jugador puede hacer un golpe de posicionamiento, el atacante en primer lugar. Ver regla 11.2.2.
- 14.2.4. La figura que va a efectuar el saque, debe situarse totalmente fuera del área de juego, para hacer el saque, en la posición que se desee. El balón se debe situar centralmente sobre la línea de banda.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Saque incorrecto---Cambio
Sanción: El derecho a efectuar el saque pasa al adversario.

- 14.2.5. El atacante puede pedir que las figuras adversarias se sitúen a *distancia*, si se encuentran a menos de 40 mm. del balón tras los movimientos de posicionamiento.
- 14.2.6. El árbitro dará la señal de saque cuando ambos jugadores estén preparados.
- 14.2.7. Tras el saque de banda, cuando el balón se detenga y si la posesión no ha cambiado, el atacante debe permitir al defensor hacer su movimiento defensivo, si no lo hubiera hecho ya para intentar interceptar el balón.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Golpe ilegal---Falta
Sanción: Si el atacante no permite el toque defensivo, será sancionado con falta. Ver regla 1.2.

- 14.2.8. La figura que efectúe el saque no puede volver a tocar el balón hasta que:
- El balón no haya sido jugado por otra figura atacante.
 - Otra figura atacante haya sido tocada por el balón.
 - Cambie la posesión del balón.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Golpe ilegal---Falta
Sanción: a. Falta en el lugar donde el jugador ha movido la figura Ver regla 11.
b. Libre indirecto desde el punto de penalty si la infracción se ha cometido en una de las áreas. Ver regla 11.1.

Regla 15: Saque de puerta

15.1. Definición.

- 15.1.1. Se concederá un saque de puerta a favor del defensor cuando:
- 15.1.1.1. El atacante impulse el balón de manera que éste supere la línea de fondo del adversario.
 - 15.1.1.2. El atacante impulse el balón de manera que éste supere la línea de fondo del adversario, tras haber tocado en último lugar una figura propia.
 - 15.1.1.3. El atacante impulse el balón, situado inicialmente fuera de la zona de tiro del defensor, de manera que éste supere la línea de fondo del adversario, tras haber tocado en último lugar cualquier figura.
 - 15.1.1.4. El portero de barra desvíe un tiro procedente de fuera de su zona de tiro, y el balón entre en su portería o cruce su línea de fondo.

- 15.1.2. El atacante puede forzar un saque de puerta cuando: el balón esté completamente dentro de su propia zona de tiro, y toque en último lugar una figura del defensor situada enteramente en la misma zona, antes de salir por la línea de fondo. Ver regla 7.2. y 7.3.
- 15.1.3. Si accidentalmente el defensor, en un toque defensivo, toca la pelota enviándola más allá de la línea de fondo del atacante, éste puede aceptar el saque de puerta.
- 15.1.4. No se puede forzar un saque de puerta sobre una figura situada fuera del área de juego.
- 15.1.5. No se puede marcar un gol directamente desde un saque de puerta. Ver regla 7.3.

15.2. Procedimiento para el saque de puerta.

15.2.1. Ambos jugadores pueden coger con las manos sus figuras y situarlas respetando las condiciones siguientes:

15.2.1.1. El atacante debe colocar en primer lugar las figuras y el balón, pero no la figura que va a efectuar el saque. Cuando haya terminado, no le está permitido cambiarlas de posición, y el defensor puede colocar sus figuras como desee.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Manipulación ilegal---Cambio
Sanción: El derecho a efectuar el saque pasa al adversario.

15.2.1.2. Ninguna figura de ningún jugador puede situarse dentro del área del atacante, excepto el portero de barra y/o la figura que va a efectuar el saque.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Posición incorrecta
Sanción: El árbitro corregirá las posiciones incorrectas.

15.2.1.3. Las figura deben estar a más de 20 mm. unas de otras.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Posición incorrecta
Sanción: El árbitro corregirá las posiciones incorrectas.

15.2.1.4. El atacante coloca como desee la figura que va a efectuar el saque y el balón. Cualquier figura puede utilizarse para sacar de puerta, incluyendo al portero saliente y al portero de barra. La figura en cuestión y la pelota deben estar totalmente dentro del área pequeña o en su prolongación tras la línea de fondo.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Golpe ilegal---Falta
Sanción: Libre indirecto desde el punto de penalty contra el jugador que sacaba de puerta. Ver regla 11.

15.2.1.5. Cada jugador dispondrá de 10 segundos como máximo para colocar sus figuras.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Pérdida de tiempo---Cambio del derecho a sacar de puerta
Sanción: a. Si el atacante viola esta regla, el derecho a ejecutar el saque de puerta pasa al adversario. Ver regla 10.
b. Si el defensor viola esta regla, ver regla 10.

15.2.2. El árbitro dará la señal para continuar el juego cuando ambos jugadores estén preparados.

15.2.3. Cuando se ejecute el saque, el balón ha de salir del área de penalty.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Golpe ilegal---Repetición/Cambio
Sanción: a. La primera vez se repetirá el saque de puerta.
b. Si después de la repetición, el balón todavía no ha salido del área, el derecho a sacar de puerta pasa al adversario.

15.2.4. La figura que efectúe el saque no podrá volver a tocar el balón hasta que:

- a. El balón haya sido jugado por otra figura atacante.
- b. Otra figura atacante haya sido tocada por el balón.
- c. Cambie la posesión del balón.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Golpe ilegal---Falta
Sanción: a. Falta en el lugar donde el jugador ha movido la figura Ver regla 11.
b. Libre indirecto desde el punto de penalty si la infracción se ha cometido en una de las áreas. Ver regla 11.1.

Regla 16: Saque de esquina

16.1. Definición.

16.1.1. Se concederá un saque de esquina si el balón sobrepasa la línea de fondo en los casos siguientes:

16.1.1.1. El atacante puede forzar un saque de esquina si el balón, situado inicialmente en la zona de tiro del defensor, ha sido tocado en último lugar por una figura o el portero del defensor, y el balón supere la línea de fondo del defensor.

16.1.1.2. El atacante impulse la pelota de manera que atraviese su propia línea de fondo.

16.1.1.3. Si accidentalmente el defensor, en un movimiento defensivo, impulsa la pelota sobre su propia línea de fondo, el atacante puede aceptar el saque de esquina.

16.1.2. No se puede forzar un saque de esquina sobre una figura situada fuera del área de juego.

16.1.3. Se puede marcar un gol directamente desde un saque de esquina.

16.2. Procedimiento para el saque de esquina.

16.2.1. El balón debe situarse sobre o en el interior del cuarto de círculo del lado donde ha salido la pelota. No puede sobrepasar el cuarto de círculo más de la mitad del balón, observándolo desde lo alto, perpendicularmente al tapete.

16.2.2. El atacante debe designar la figura que va a efectuar el saque antes de que sea hecho ningún golpe de posicionamiento. La figura puede ser colocada como desee.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Manipulación ilegal---saque de banda para el adversario
Sanción: El atacante pierde el derecho a sacar el corner, y se concede un saque de banda al adversario en el mismo.

16.2.3. Entonces, cada jugador puede hacer tres golpes de posicionamiento, el atacante en primer lugar. Ver regla 11.2.2.

16.2.4. El atacante puede pedir que se las figuras del defensor se sitúen a *distancia*, si se encuentran a menos de 90 mm. del balón una vez efectuados los golpes de posicionamiento.

16.2.5. El árbitro dará la señal para el saque cuando ambos jugadores estén preparados.

16.2.6. La figura que efectúe el saque no podrá volver a tocar el balón hasta que:

- a. El balón haya sido jugado por otra figura atacante.
- b. Otra figura atacante haya sido tocada por el balón.
- c. Cambie la posesión del balón.

En caso de infracción:

Expresión del árbitro: Golpe ilegal---Falta
Sanción: a. Falta en el lugar donde el jugador ha movido la figura Ver regla 11.
b. Libre indirecto desde el punto de penalty si la infracción se ha cometido en una de las áreas. Ver regla 11.1.

Regla 17: Tiros de desempate

17.1. Definición.

17.1.1. Si en un partido que necesite imperiosamente un vencedor, en una competición individual o por equipos, acaba en empate tras la prórroga, y la diferencia de goles entre los equipos es nula, se deben lanzar tiros de desempate. En el caso de equipos, el capitán del equipo designará a uno de los cuatro jugadores que haya acabado el partido para representar a su equipo.

17.1.2. El árbitro decidirá en qué portería y eventualmente en cual de los cuatro campos se efectuarán los tiros. Sorteará con una moneda, y el que gane el sorteo elegirá quién lanza en primer lugar.

- 17.1.3. Se lanzarán cinco tiros por jugador alternativamente, comenzando por el costado que elija el árbitro, en las posiciones siguientes:
- 17.1.3.1. Se sitúa el balón completamente en la zona de tiro, lo más cerca posible de las líneas de banda y de tiro, sin tocarlas.
- 17.1.3.2. Se sitúa el balón completamente en la zona de tiro, lo más cerca posible de la línea de tiro, sin tocarla, de tal manera que una línea imaginaria trazada desde la línea vertical del área pase exactamente por el centro del balón.
- 17.1.3.3. Se sitúa el balón completamente en la zona de tiro, lo más cerca posible de la línea de tiro, sin tocarla, de tal manera que una línea imaginaria perpendicular a la línea de gol y que pasa por el punto de penalty, pase exactamente por el centro del balón.
- 17.1.3.4. Como la posición 17.1.3.2., pero en el lado opuesto del campo.
- 17.1.3.5. Como la posición 17.1.3.1., pero en el lado opuesto del campo.
- 17.1.4. Si tras los cinco tiros no hay vencedor, se continuará desde la posición 17.1.3.1. Si después de un número par de tiros, uno de los dos jugadores ha marcado más goles que su adversario, será el ganador.

17.2. Procedimiento para los tiros de desempate.

- 17.2.1. El árbitro colocará el balón según las condiciones anteriores.
- 17.2.2. El atacante dispone de 10 segundos para colocar la figura que va a lanzar el tiro y anunciará que está preparado. Si supera ese tiempo, el árbitro considerará el tiro como fallado. Si el atacante cambia la posición de la figura después de anunciar que estaba preparado, el tiro se considerará fallado.
- 17.2.3. El árbitro pedirá al portero que se prepare. Ninguna parte del defensor puede superar la línea de gol por ninguna razón. El defensor dispone de 10 segundos para colocar su portero y anunciará que está preparado. Si supera ese tiempo, el árbitro considerará el tiro como gol.
- 17.2.4. El árbitro dará la señal de tiro.
- 17.2.5. El atacante dispone de 10 segundos para efectuar el tiro. Si supera ese tiempo, el árbitro considerará el tiro como fallado.

PARTE III. REGLAMENTACIÓN DE LOS MATERIALES

Regla 1: El tablero de juego

1.1. La superficie de juego.

- 1.1.1. La superficie de juego o tapete se rá fijada oportunamente a un tablero de aglomerado o similar. Se situará a una altura de entre 70 y 90 cm. del suelo. El tablero será totalmente horizontal. Ningún objeto que pueda entorpecer la práctica del juego será fijada al tablero o al soporte.
- 1.1.2. La superficie de juego y la tabla se prolongarán de 4 a 10 cm. en los cuatro costados. El tablero no puede extenderse más de 10 cm. por detrás de las porterías.
- 1.1.3. El tablero estará rodeado por una barrera cuya altura podrá oscilar entre 2 y 10 cm. y el espesor máximo de 10 cm. Esta barrera se interrumpirá tras las porterías entre 15 y 25 cm.
- 1.1.4. Deberá haber un espacio libre alrededor de la mesa en todas las direcciones de al menos 100 cm., para permitir el movimiento de los jugadores, el árbitro y el juez de línea.
- 1.1.5. La superficie de juego deberá estar lisa y libre de elementos que puedan molestar el normal movimiento del balón y las figuras.
- 1.1.6. El espesor de las líneas delimitantes no sobrepasará los 3 mm. y no podrá modificar el curso del balón o las figuras.

1.2. Área de juego.

- 1.2.1. El área de juego será un rectángulo cuyas dimensiones serán: de 90 a 140 cm. de longitud, y de 60 a 100 cm. de anchura. La longitud deberá ser, al menos 30 cm. superiores a la anchura. Los límites longitudinales los representan las líneas de banda, y las líneas de fondo representan los límites de la anchura. El área de juego se dividirá en dos mitades iguales por una línea central paralela a las líneas de fondo. Sobre esta línea habrá un punto central equidistante a las líneas de banda, y un círculo central de un radio entre 6 y 12 cm. cuyo centro será el punto central.
- 1.2.2. Cada mitad del terreno se dividirá en dos zonas iguales por una *línea de tiro* paralela a las líneas de fondo. La zona comprendida entre la línea de fondo y la línea de tiro se llamará *zona de tiro*.
- 1.2.3. En cada zona de tiro habrá un *área de penalty* adyacente a la línea de fondo. Cada área de penalty estará formada por dos líneas paralelas a las líneas de banda, de entre 12 y 18 cm. y distantes entre ellas de 30 a 48 cm., equidistantes del centro de la línea de fondo. Estas líneas serán perpendiculares a la línea de fondo y en su extremo se unirán por una línea paralela a la línea de tiro para formar un rectángulo. Habrá un *punto de penalty* en cada área, equidistante de las líneas de banda y situado entre 8 y 14 cm. de la línea de fondo. Tomando como centro el punto de penalty se trazará un semicírculo, en la frontal del área, de un radio de 9 cm.
- 1.2.4. En cada área de penalty habrá un *área pequeña* adyacente a la línea de fondo. Cada área estará formada por dos líneas paralelas a las líneas de banda, de 5 a 7 cm. de largo, separadas entre sí de 22 a 26 cm., que serán equidistantes al centro de la línea de fondo. Estas líneas serán perpendiculares a la línea de fondo y en su extremo se unirán por una línea paralela a la línea de tiro para formar un rectángulo. Las líneas verticales se pueden prolongar al exterior del área de juego, para permitir la colocación precisa del portero saliente cuando entre en acción.

- 1.2.5. En cada esquina del área de juego habrá un cuarto de círculo de un radio entre 2 y 3 cm. cuyo centro será la intersección de las líneas de fondo y de banda.

Regla 2: Las porterías

- 2.1. Cada portería se colocará centralmente sobre la línea de fondo, de manera que los postes anteriores descansen sobre la propia línea. Las porterías deben estar construidas con materiales sólidos que aseguren que no se deformen ni se rompan por las circunstancias del juego. Las porterías serán fijadas sólidamente al tablero a fin de que no se puedan mover.
- 2.2. La portería consiste en dos palos, un larguero, dos barras laterales a cada costado, una o dos barras traseras y la red, la cual debe atarse a los palos y las barras transversales de manera que no interfieran en el juego.
- 2.3. Los palos serán verticales y paralelos, de 6 cm. de alto y distantes entre sí de 12,5 cm. El larguero unirá superiormente los dos palos. La barra o las barras posteriores serán paralelas al larguero. El espesor máximo de los postes y el larguero es de 5 mm. La distancia entre la línea de gol y la parte posterior de la portería será de 6 a 9 cm.

Regla 3: El balón

- 3.1. El balón será una esfera de plástico vaciada de un diámetro de 2,2 cm. y un peso de 1,5 g. Si los jugadores no se ponen de acuerdo respecto a la pelota a utilizar, se usará un de modelo "tango" de color blanco.
- 3.2. Una pelota de color o con marcas pintadas sólo se puede usar si ambos jugadores lo aceptan. El árbitro debe cambiar un balón roto en cuanto se detenga.

Regla 4: Las figuras

4.1. Dimensiones.

Las figuras de campo y el portero saliente deben estar formadas por una base redondeada y una figurita que firmemente fijada a la base, cumpliendo las condiciones siguientes:

- 4.1.1. La base tendrá una altura entre 0,5 y 0,7 cm. y un diámetro comprendido entre 1,6 y 2,1 cm.
- 4.1.2. La figurita fijada a la base tendrá una altura entre 0,6 y 1,3 cm. en su punto más alto, y su espesor máximo será de 0,6 cm. La figura simbolizará un cuerpo humano.
- 4.1.3. La altura de la figura (base+figurita) estará entre 2,7 y 3,9 cm.

4.2. Composición.

Cada jugador utilizará once figuras, de las cuales diez serán de campo y una el portero saliente. Las figuras utilizadas por el jugador deben ser del mismo tipo. Todas las figuritas deben estar pintadas del mismo modo, y las bases deben ser del mismo color, excepto la base del portero saliente, que será diferente al resto de figuras del partido.

4.3. Homologación.

- 4.3.1. Antes de poder utilizar un nuevo tipo de figuras de juego, es necesario pedir la homologación oficial a la FISTF (Comisión de Reglas y Arbitraje). El productor de las nuevas figuras deberá enviar un ejemplar de su producto, con un memorándum donde certifique que es capaz de cumplir la regla 4.3.3.
- 4.3.2. La FISTF ha homologado el empleo de las siguientes figuras de juego. Cualquier otro tipo de figura debe ser presentada oficialmente a la FISTF antes de ser utilizada.
 - 4.3.2.1. *Flats*, producidas desde los años 40: diámetro de la base entre 17 y 18 mm., altura total de la figura entre 35 y 39 mm. Hay diversos tipos: tipo *subbuteo* (cartón), *alemán* (cartón), *inglés* (plástico), *suizo* (cartón), y *newfooty*.
 - 4.3.2.2. *En relieve a escala 00 de subbuteo*: diámetro de la base entre 18 y 21 mm., altura total de la figura entre 28 y 31 mm. Se distinguen los tipos *molded* (años 60-70 donde la figurita y la plataforma son una misma pieza), *walker* (años 50-60, también de una pieza, pero la figurita parece que camine), *de barra* (años 60-70, la figurita está fijada a la plataforma por una barrita), *plug* (años 80-90, donde la figurita, con un saliente redondeado, se encaja a la plataforma a presión).
 - 4.3.2.3. *Figuras sport*, producidas desde septiembre de 1.993: diámetro de la base 21 mm., altura total de la figura entre 35 y 37 mm.
 - 4.3.2.4. *Figuras toccer*, producidas desde 1.994: diámetro de la base cilíndrica 21 mm., altura total de la figura entre 34 y 36 mm.
 - 4.3.2.5. Bases *profibase*, producidas desde 1.995, similares a las bases escala 00 o toccer, se pueden utilizar con figuritas de escala 00.
 - 4.3.2.6. Figuras *woodentop*, producidas desde 1.995, formadas por una figurita de madera (sin base), de altura entre 30 y 32 mm. pueden usarse con bases escala 00, profibase o sports.
 - 4.3.2.7. Figuras *zeugo*, producidas desde 1.998, similares a las figuritas escala 00.
- 4.3.3. Para poder ser homologado un nuevo tipo de figurita deberá poder ser fabricada en serie y distribuida de manera que pueda satisfacer a toda la demanda posible.

Regla 5: El portero

5.1. Dimensiones de la figurita del portero.

La figura del portero de barra consistirá en una figurita y eventualmente una base. La figurita debe estar firmemente fijada a una barra, ser tridimensional y tener un volumen máximo de 2700 mm³ sin contar la barra y respetar las condiciones siguientes:

- 5.1.1. Altura máxima 39 mm.
- 5.1.2. Espesor máximo 6 mm.
- 5.1.3. Anchura máxima 21 mm.
- 5.1.4. Simbolizar un cuerpo humano.

5.2. Dimensiones de la barra del portero.

La barra debe estar fijada a la figura o a la base del portero y se considera como parte de él. La barra deberá respetar las condiciones siguientes:

- 5.2.1. Ser una barra recta de 150 mm. máximo de largo y de un diámetro máximo de 4 mm., excepto el mango.
- 5.2.2. El mango no sobrepasará los 100 mm. de largo.

5.3. Homologación.

- 5.3.1. Antes de poder utilizar un nuevo tipo de portero, es necesario pedir la homologación oficial a la FISTF (Comisión de Reglas y Arbitraje). El productor de las nuevas figuras deberá enviar un ejemplar de su producto, con un memorándum donde certifique que es capaz de cumplir la regla 5.3.3.
- 5.3.2. La FISTF ha homologado el empleo de los porteros siguientes. Cualquier otro tipo de portero debe ser presentado a la FISTF antes de poder ser utilizado.
 - 5.3.2.1. Porteros *flat*, producidos desde 1.940. Se distingue el tipo *Subbuteo* (cartón), tipo *alemán* (cartón), *inglés* (plástico), y *suizo* (cartón).
 - 5.3.2.2. Porteros *en relieve a escala 00*. Se distinguen los tipos: *Jockey* (intercambiable o no), *brazos extendidos*, y *agachados*. Las figuras de plástico y de metal están autorizadas.
 - 5.3.2.3. Porteros *Sport*, formados por una figurita tipo sport y una base de la cual parte la barra. Las figuras de poliestireno y de madera están autorizadas.
 - 5.3.2.4. Porteros *Toccer*, formados por una figura especial desprovista de base, La barra parte de los pies de la figura. Las figuras de plástico y de metal están autorizadas.
 - 5.3.2.5. Porteros *Woodentop*, formados por una figura Woodentop montada sobre una base normal y con barra.
 - 5.3.2.6. Porteros *Zeugo*, similares a los porteros a escala 00.
 - 5.3.2.7. Para poder ser homologado un nuevo tipo de portero deberá poder ser fabricado en serie y distribuido de manera que pueda satisfacer a toda la demanda posible.

PARTE IV. GUÍA DEL ARBITRAJE

Regla 1: Obligaciones del árbitro

- 1.1. Un árbitro será designado para dirigir cada partido. Mantendrá el control total durante el partido y el periodo de descanso. Anunciará cualquier infracción y dará instrucciones claras y rápidas, según las normas internacionales, utilizando el vocabulario de arbitraje, preferentemente en inglés.
- 1.2. El árbitro hará respetar las reglas de juego, pero puede abstenerse de sancionar faltas en caso que el jugador que ha sufrido una falta así lo expresara (ley de la ventaja). Si el jugador pide *ley de la ventaja* no puede volver atrás su decisión.
- 1.3. El árbitro interrumpirá el juego en los momentos especificados en las reglas, y en todo momento que considere necesario para comprobar o clarificar una situación poco clara. Si en una situación confusa, el atacante continúa jugando sin dejar tiempo al árbitro de interrumpir el juego, el árbitro decidirá a favor del defensor.
- 1.4. Las decisiones del árbitro son definitivas. Si el árbitro tuviera una duda, puede interrumpir el partido y consultar al juez-árbitro de la competición.
- 1.5. Antes del inicio del partido, se asegurará que todo el material cumple las normas y verificará la identidad de los contendientes.
- 1.6. El árbitro será el único cronometrador, con su propio reloj-cronómetro. En caso de la sustitución de una figura o del portero, de una interrupción del partido, o en caso de pérdida de tiempo por parte de uno de los jugadores, el árbitro añadirá el tiempo perdido al fin del periodo correspondiente.
- 1.7. El árbitro rellenará el acta y la entregará al juez-árbitro de la competición al final del partido.
- 1.8. El árbitro llevará una vestimenta de árbitro o un peto durante el encuentro. El organizador de la competición puede obligar al árbitro a utilizar calzado deportivo.

Regla 2: El juez de línea

Un juez de línea puede ser designado para ayudar al árbitro. Puede avisar al árbitro de cualquier infracción y ayudar al árbitro cuando éste lo requiera.

Traducción de Fernando Gómez.
Asociación Española de Jugadores de Fútbol de Mesa

PARTE V. REGLAS SUPLEMENTARIAS PARA EL FÚTBOL DE MESA “INDOOR”

1. La duración del partido será de dos partes de 7 minutos.
2. Cinco figuras de juego y un portero de barra utiliza cada jugador. No es necesario el portero saliente.
3. Colocar las figuras de juego.
 - 3.1. Una figura que salga del tablero, se colocará sobre la línea de banda o de fondo en el punto donde hubiera abandonado el tablero.
 - 3.2. Si una figura queda en el interior del área pequeña o dentro de la portería, se colocará hacia delante 1 mm. fuera del área pequeña.
 - 3.3. Si una figura sobrepasa la línea de banda y queda más cerca de la barrera que de la línea, se puede colocar sobre la misma línea para jugar.
4. Las barreras de la mesa pueden ser utilizadas para hacer rebotar la pelota y las figuras.
5. El atacante puede jugar el balón en movimiento. Si el balón se para, debe permitir al defensor hacer un toque defensivo. Mientras el atacante juegue con el balón en movimiento, el defensor no está autorizado a mover sus figuras.
6. Cuando el portero toque el balón, el atacante debe esperar a que se pare para volver a jugar.
7. No existe el fuera de juego ni el tick.
8. Saque de banda:
 - 8.1. Para que se produzca un saque de banda, el balón debe salir del tablero por un lateral.
 - 8.2. Se puede forzar el saque de banda sobre cualquier figura o portero sin tener en cuenta su posición sobre el campo. Pero el balón debe salir por la mitad de campo donde estén las figuras implicadas.
9. Saque de puerta:
 - 9.1. Para que se produzca un saque de puerta, el balón debe salir del tablero por la línea de fondo.
 - 9.2. Se puede forzar el saque de puerta sobre cualquier figura o portero sin tener en cuenta su posición sobre el campo.
10. Saque de esquina:
 - 10.1. Para que se produzca un saque de esquina, el balón debe salir del tablero por la línea de fondo.

- 10.2. Se puede forzar un saque de esquina sobre cualquier figura o portero sin tener en cuenta su posición sobre el campo. Pero el balón debe salir por la mitad del campo donde estén las figuras implicadas.
11. En el saque de centro, de banda, de esquina, o de puerta, el atacante debe esperar a que el balón se detenga y permitir al defensor que efectúe su movimiento defensivo.
12. Las medidas standard del área de juego es de 60x 90 cm.
13. Salvo en estos casos específicos, las reglas del fútbol de mesa son totalmente aplicables.

Reglas Indoor por Willie Hofmann.

INDICE

Parte I. LÉXICO Y DEFINICIONES.....	1
1. Área de juego.....	1
2. Balón en juego o no en juego.....	1
3. Base.....	1
4. Equipo.....	1
5. Figurita.....	1
6. Figura de campo.....	1
7. Figura de juego.....	2
8. Jugador.....	2
9. Partido.....	2
10. Distancias en el juego.....	2
11. Sobrepasar una línea.....	2
12. Fase parada.....	2
13. Superficie de juego.....	2
14. Campo o tablero.....	2
Parte II. REGLAS DE JUEGO.....	3
Regla 1: Manipulación de las figuras.....	3
1.1. Golpeo de las figuras.....	3
1.2. Golpeos ilegales.....	3
1.3. Posición del jugador.....	3
1.4. Encerar las figuras.....	4
1.5. Número de figuras.....	4
Regla 2: Colocar, levantar y sustituir las figuras de juego.....	4
2.1. Colocación de las figuras que hayan sobrepasado las líneas del área de juego.....	5
2.2. Colocación de las figuras en el área pequeña.....	6
2.3. Colocación de las figuras que deberían estar en el mismo sitio en el área de juego.....	7
2.4. Levantamiento de figuras.....	7
2.5. Sustitución de figuras.....	7
Regla 3: Duración del partido.....	7

3.1.	Tiempo de juego.....	7
3.2.	Tiempo añadido.....	8
3.3.	Prórroga, muerte súbita/tiros de desempate.....	8
Regla 4: Saque de centro.....		8
4.1.	Definición.....	8
4.2.	Procedimiento en el saque de centro.....	9
Regla 5: Juego de ataque.....		10
5.1.	Posesión del balón.....	10
5.2.	Juego de ataque.....	10
5.3.	Falta del atacante.....	10
5.4.	Imposibilidad de efectuar un golpe.....	11
Regla 6: Juego de defensa.....		12
6.1.	El defensor.....	12
6.2.	Golpe defensivo.....	12
Regla 7: Marcar un gol.....		14
7.1.	Gol correcto.....	14
7.2.	Gol Incorrecto.....	14
7.3.	Autogol.....	14
7.4.		
Regla 8: El Portero.....		14
8.1.	Manipulación.....	14
8.2.	Posicionamiento.....	15
8.3.	Sustitución.....	16
Regla 9: El Portero saliente.....		16
9.1.	Utilización.....	16
9.2.	Retirar el portero saliente.....	17
Regla 10: Tipos de falta y comportamiento incorrecto.....		18
10.1.	Tarjeta amarilla.....	18
10.2.	Tarjeta naranja.....	18
10.3.	Tarjeta roja.....	18
10.4.	Falta de dedo.....	18
10.5.	Falta de mano.....	19
10.6.	Obstrucción.....	19
10.7.	Conducta incorrecta.....	19
10.8.	Pérdida de tiempo.....	20
10.9.	Comportamiento incorrecto.....	21
Regla 11: La falta.....		21
11.1.	Definición.....	21
11.2.	Procedimiento de ejecución de una falta.....	21
Regla 12: El Penalty.....		22
12.1.	Definición.....	22
12.2.	Procedimiento de ejecución de un penalty.....	22

Regla 13: Fuera de juego.....	23
13.1. Definición.....	23
13.2. Fuera de juego pasivo.....	24
13.3. Sacar figuras de la posición de fuera de juego.....	24
13.4. Procedimiento de ejecución de un “tick”.....	24
Regla 14: El saque de banda.....	26
14.1. Definición.....	26
14.2. Procedimiento para el saque de banda.....	26
Regla 15: Saque de puerta.....	27
15.1. Definición.....	27
15.2. Procedimiento para el saque de puerta.....	28
Regla 16: Saque de esquina.....	29
16.1. Definición.....	29
16.2. Procedimiento para el saque de esquina.....	30
Regla 17: Tiros de desempate.....	30
17.1. Definición.....	30
17.2. Procedimiento para los tiros de desempate.....	31
Parte III. REGLAMENTACIÓN DE LOS MATERIALES.....	32
Regla 1: El tablero de juego.....	32
1.1. La superficie de juego.....	32
1.2. Área de juego.....	32
Regla 2: Las porterías.....	33
Regla 3: El balón.....	33
Regla 4: Las figuras.....	33
4.1. Dimensiones.....	33
4.2. Composición.....	33
4.3. Homologación.....	34
Regla 5: El portero.....	34
5.1. Dimensiones de la figurita del portero.....	34
5.2. Dimensiones de la barra del portero.....	35
5.3. Homologación.....	35
Parte IV. GUÍA DEL ARBITRAJE.....	36
Regla 1: Obligaciones del árbitro.....	36
Regla 2: El juez de línea.....	36
Parte V. REGLA SUPLEMENTARIAS PARA EL FÚTBOL DE MESA “INDOOR”.....	37
INDICE.....	38

