



FEDERAÇÃO PAULISTA DE FUTEBOL DE MESA

www.futmesa.com.br - email: futmesa@futmesa.com.br

Founded on June 9, 1983 - Ratified by CND - Published in the State Official Gazette (D.O.E) of July 30, 1983 - Page 36
Registered with the 3rd Civil Registry of Legal Entities under No. 46.396

Reglas Oficiales en Modalidad Baloncito 12 Toques

MEDIDAS OFICIALES (En metros)

MESA DE JUEGO: (LA superficie total, incluida pistas laterales, fondo y alambrados).

Medidas mínimas: 1,66 largo., 1,16 ancho. Y 0,75 alt. (Altura del suelo à superficie).

Medidas máximas: 2,30 largo., 1,35 ancho. Y 0,85 altura.

Medidas ideales: 1,84 largo, 1,20 ancho, 0,78 altura, y 20 mm de espesor.

CAMPO DE JUEGO: (entre las 4 líneas no incluidas pistas laterales y de fondo).

Medidas mínimas: 1,50 largo, 1,00 ancho.

Medidas máximas: 1,80 largo, 1,15 ancho. .

Medidas ideales: 1,67 largo, 1,04 ancho.

ÁREA PENAL O AREA GRANDE: Medidas Mínimas: 0,25 x 0,50.

Medidas máximas: 0,35 x 0,60.

Medidas ideales: 0,30 x 0,60.

PEQUEÑA ÁREA O ÁREA DEL GOLERO: Mínimas: 0,09 x 0,26

Máximas: 0,13 x 0,33.

Ideales: 0,11 x 0,30.

CÍRCULO CENTRAL: Radio, medida única de 0,16.

MEDIA LUNA: Radio único de 0,16 (siendo el punto central la marca del penal).

CUARTOS DE CÍRCULOS (Tiro de esquina): Radio único de 0,031.

MARCA PENAL: Punto demarcado en el punto medio entre las líneas del área grande y área chica.

PISTAS LATERALES (espacio entre línea lateral y alambrado): Ancho mínimo de 0,08 y máximo de 0,10. Lo ideal es 0,09.

PISTA DE FONDO (espacio entre líneas de fondo y alambrado): Ancho mínimo: 0,08. Máximo: 0,25. Ideal: 0,09.

ANCHO DE TRAZO EN LINEAS DEMARCATÓRIAS: Mínimas: 0,0005. Ideal: 0,0015.

ARCOS (medidas internas, entre postes, travesaño y piso):

Largo 12,5 cm. e Altura 5,00 cm.

Espesor de los postes: Mínimo 1,5 mm, Máximo 5mm el Ideal 3,0 mm.

GOLERO: Medida única de 8,0 cm. largo x 3,5 cm. de alto x 1,15 cm. de espesor. Peso entre 50/60 grs.

BOTONES: Diámetro mínimo de 3,5cms, Máximo de 6,0cms y Altura máxima de 8mm.

BALON: 1 cm. de diámetro con tolerancia máxima de 0,2 mm para mas o menos. Peso entre 0,1 e 0,2 grs...

TIEMPO DE JUEGO: 20 minutos en 2 tiempos de 10 minutos cada uno. Eventual prorroga: 10 minutos en 2 tiempos de 5 minutos cada uno.

ARBITRO: Es la autoridad máxima durante la partida y sus desiciones no pueden ser discutidas, salvo errores directos que son aquellos de aplicación equivocada de la regla.

BOTONISTA: Es el practicante del fútbol de mesa. Debe ser educado y respetar al árbitro y adversario!

BALON: El balón es esférico y confeccionado en fieltro. Puede ser de varios colores o de color único.

BOTONES: Deberán ser en forma de discos circulares.

GOLERO: Paralelepípedo homogéneo de lados lisos. Su base y posicionamiento único es sobre el lado de medida de l, 5 x 8 cm. Puede ser de cualquier color o combinación de colores. Si es incoloro, debe contener una faja uniendo las aristas opuestas en el lado frontal. Su espacio de acción va hasta las líneas limítrofes del área grande, pero si en un remate al arco



FEDERAÇÃO PAULISTA DE FUTEBOL DE MESA

www.futmesa.com.br - email: futmesa@futmesa.com.br

Founded on June 9, 1983 - Ratified by CND - Published in the State Official Gazette (D.O.E) of July 30, 1983 - Page 36
Registered with the 3rd Civil Registry of Legal Entities under No. 46.396

su técnico quiere posicionarlo, tendrá obligatoriamente que colocarlo dentro del área chica. Si su técnico opta por permanecer con el, en lugar que este para la defensa, podrá hacerlo desde que no lo toque, mismo que este fuera del área chica. El Golero no puede ser colocado total o parcialmente atrás de línea de gol, o sea, la línea de gol nunca puede aparecer total o parcialmente por delante del golero. Todo balón dentro del área chica solo podrá ser movido por el golero, mediante 1, 2 o 3 movimientos que para el hecho del límite colectivo de toques serán contados como 1 único toque. Si dados los 3 movimientos con el golero y el balón permanece dentro del área chica será tiro libre indirecto contra su equipo con el balón colocado en lugar donde se estaciono. Si el balón tocara en el golero por último y quede fuera del área chica pero dentro del área penal, el golero también podrá moverla con los 3 movimientos que serán contados como uno para el hecho del límite colectivo. El accionamiento del golero es hecho con la mano y el podrá tocar el balón con cualquiera de sus lados, no esta permitido hacer rodar el balón sobre alguno de sus lados lo que determinará en tiro libre indirecto contra su equipo. Siempre que el golero se caiga o quede total o parcialmente fuera del área penal o total o parcialmente dentro de la meta (línea de gol por delante), deberá ser recolocado en la posición más cerca posible de la que ocupaba inmediatamente antes de la jugada que lo descolo. Se puede atrasar el balón para el golero, pero nunca tocarlo, para posicionarlo para el recibimiento del balón, de hacerlo se pena con remate desde el punto penal. Por lo tanto, solo toque el golero cuando sea solicitado el remate al arco, tiro de meta o cobrar alguna falta dentro del área chica; cuando se reciba un balón atrasado (sin haber sido para eso colocado) y esta quede en el área penal o cuando el adversario remata al arco o no haga que el balón golpee en el golero y el balón no toque ningún botón después. El golero puede ser colocado en la posición inicial si se cae o queda en posición irregular.

ACCIONAMIENTO O TOQUE DE LOS BOTONES: Toque o accionamiento de un botón es el hecho de colocar la ficha sobre el mismo y con una suave presión hacer deslizar el botón por debajo de la ficha. El toque o accionamiento es considerado concluido cuando se movió el botón o cuando la ficha toco la mesa. Cada botón podrá ser accionado un máximo de 3 veces consecutivas y nada eliminara sus toques.

Ni el hecho del balón golpear en otro botón o golero, arco, etc. El botón solo tendrá sus toques reiniciados cuando el balón salga de juego, o cuando el turno paso al adversario y este vuelve a perder su turno, o como mas comúnmente sucede, algún otro de su equipo hubiere tocado el balón por accionamiento (o el golero es claro). Si se da un cuarto toque con un botón será determinado tiro libre indirecto contra su equipo. Cada técnico tiene derecho a un límite colectivo de doce toques hasta el remate al arco. Si no remato al arco hasta el decimosegundo toque, será tiro libre indirecto a favor del equipo adversario. Si al rematar al arco, el equipo atacante obtiene un rebote, tendrá solamente el saldo de toques que le resta para un nuevo remate al arco y así sucesivamente. (ej.: remato al arco en el 5º toque y obtiene el rebote. El equipo tiene un saldo de 7 toques para un nuevo remate al arco ($12-5=7$)). Los movimientos deben ser contados en vos clara y audible.

Quien los cuenta es el técnico que esta ejecutando los movimientos y el conteo es obligatorio. Siempre que se accione un botón y el balón toque por ultimo un botón o el golero adversario, el turno de juego pasara al equipo del botón o golero que el balón toco por ultimo y tendrá el derecho del límite colectivo de doce toques, si en el primer accionamiento no toca el balón, el turno pasa al adversario el cual ahora obtiene el límite colectivo de los doce toques. Si al mover un botón el técnico hace que el mismo u otro botón de su equipo mueva uno o mas botones adversarios aunque antes aya tocado el balón, perderá el derecho al límite colectivo de 12 toques para el remate al arco, pasando a tener nada que tres. Claro que si el hecho sucedió en el 10º o 11º toque el técnico tendrá solamente 2 o 1 respectivamente y no 3 para rematar al arco. Asimismo en las jugadas de remate al arco no es permitida la descolocación de botón o



FEDERAÇÃO PAULISTA DE FUTEBOL DE MESA

www.futmesa.com.br - email: futmesa@futmesa.com.br

Founded on June 9, 1983 - Ratified by CND - Published in the State Official Gazette (D.O.E) of July 30, 1983 - Page 36
Registered with the 3rd Civil Registry of Legal Entities under No. 46.396

golero adversario sin pérdida del límite colectivo de 12 toques, pero claro tendrá que acertar el balón antes de impactar el botón adversario. El botón debe deslizar libremente, no siendo permitido sujetarlo con el dedo. Si un botón accionado se recuesta al balón sin moverlo no se considera toque válido. El botón accionado no deberá tocar en nada antes de tocar el balón. Si llegara a tocar en un botón compañero antes de tocar el balón, el turno de juego pasara al adversario, si tocara el botón o golero adversario antes de tocar el balón, habrá cometido falta. El botón accionado también no podrá tocar el balón y el botón adversario simultáneamente, se pena con falta. Si el balón para debajo o encima o dentro de un botón tipo argolla, solo el podrá ser accionado y tendrá los toques que le restan para liberar el balón y si no lo consigue será sancionado con tiro libre indirecto. Todo balón preso, o sea, que estacione tocando dos o mas botones de equipos diferentes al mismo tiempo, se adjudicara el turno de juego al equipo que provoco la situación y solamente el botón en cuestión podrá ser accionado, siendo prohibido el accionamiento de otro botón que no este en la jugada. Si ese botón no posee más toques de su saldo o su equipo no posee mas toques de su limite colectivo o apenas le resta uno, será sancionada con tiro libre indirecto.

Los botones nunca deberán ser retirados con las manos de los lugares que ocupan, excepto en los siguientes casos: **a)** posicionamiento en el inicio de cada fase o luego de algún gol (salidas con balón del centro del campo);

b) para posicionamiento a gusto de cada técnico siempre que hubiere **tiro de meta resultante de un remate al arco.**

c) el botón encargado de reponer el balón en el tiro de meta, tiro de esquina, lateral, faltas directas o indirectas.

d) el botón que golpee en el alambrado debe inmediatamente ser colocado a 0,5cm del lugar donde golpee, quedando en condición de juego.

e) botones compañeros o adversarios que estén a menos de 8 cm del balón en el momento de cobrar una falta directa o indirecta, tiros de meta que no sean resultantes de remates al arco, laterales, tiros de esquina, deberán ser recolocados a 8 cm del balón en sentido balón botón.

f) botones que quedaron dados vuelta deberán inmediatamente ser colocados sobre su base.

g) botones atacantes que estén en el área del golero cuando es anunciado un remate al arco, deberán ser retirados del área del golero (ver fig. 2);

h) botones defensores que estén en el área de su golero cuando es anunciado un remate al arco contra su meta, podrá (no es obligatorio) ser retirados (ver fig. 2).

i) botones que cometen faltas directas contra botones o golero adversario deberán ser colocados en la pista lateral, fuera del campo, próximo a la línea central (ver fig.3).

j) botone que fuesen mal posicionados se sale del centro del campo o en tiros de metas, en la primera vez deberá su técnico ser advertido y si reincide deberán ser retirados para la pista lateral, fuera del campo de juego junto a la línea central (ver fig. 3).

La distancia mínima que debe haber entre los botones, sean compañeros o adversarios es de 8 cm. lo mismo se aplica en relación al golero con los botones compañeros o adversarios. La colocación con espacio inferior debe ser notificada por el técnico adversario o por el árbitro. En la reincidencia el botón deberá ser retirado como esta escrito anteriormente. La única excepción para el posicionamiento con espacio menor a 8 cm. es cuando la defensa pone un botón propio entre dos o mas botones adversarios lo que tendrá siempre derecho de hacer, no cabe acá una corrección ni tampoco el retirar el botón defensor. Cuando se acomodan los botones, lo que siempre es hecho con los técnico que ocupen el lado derecho de su ataque simultáneamente, deberán primeramente ser acomodados los botones de ataque y luego las defensas. Iniciado el acomodamiento de la defensa el técnico no podrá acomodar botones en el ataque ni tampoco retirar del ataque para poner en la defensa. El acomodamiento debe ser en simultáneo por los dos técnicos en 10 segundos.



FEDERAÇÃO PAULISTA DE FUTEBOL DE MESA

www.futmesa.com.br - email: futmesa@futmesa.com.br

Founded on June 9, 1983 - Ratified by CND - Published in the State Official Gazette (D.O.E) of July 30, 1983 - Page 36
Registered with the 3rd Civil Registry of Legal Entities under No. 46.396

El remate al arco solo es permitido estando el balón en campo de ataque. Balón en defensa o en la línea central no da derecho al remate, si ocurriese el hecho en el ultimo toque del equipo, este tendrá derecho a dar el ultimo movimiento, debiendo el técnico adversario reponer el balón en juego con un tiro libre indirecto cobrado en el lugar donde paro el balón. Después de cada salida con balón del centro del campo, lo que se hace siempre con el equipo encargado es colocar 3 botones en su campo dentro del circulo central (sin tocar cualquier línea) y dando el primer toque con el botón del centro, el balón no podrá salir del circulo central, se castiga con reversión de turno con lo que hace que el equipo contrario continúe el juego. Dada la salida con el balón del centro, el técnico encargado solo podrá rematar al arco a partir del tercer toque, siendo que el primero es de salida y el segundo dentro del círculo central sin condición de remate al arco hasta que salga del mismo. Solamente Valera remate al arco anunciado antes del pitazo final del árbitro en cada etapa.

Es obligatorio informar con cual botón se hará el remate al arco. Es valido cualquier gol en contra aun si ocurre de rebote contra la meta adversaria. Una vez colocada la ficha sobre el botón, solamente con el se podrá jugar y si el mismo no esta en condiciones legales de ser accionado o accionar otro botón, hará que su equipo sea sancionado con tiro libre indirecto. Solo se producirá lateral en botón adversario si el balón antes de salir del campo toco visiblemente, de forma clara, el botón adversario, nunca supuestamente, por el simple hecho del balón haber tomado la dirección del botón adversario.

El tiro de meta podrá ser ejecutado con un botón o con el golero mediante un único toque, debiendo el balón salir del área grande. En caso de que no salga, se repite el saque hasta 3 veces, luego se revierte el turno de juego, al igual que en los tiros de esquina y viceversa. No es permitido errarle al balón dos veces consecutivas con el balón obstruido entre dos o mas botones compañeros, o lo mismo alternadamente en un mismo limite de toques. Para ser valido un gol es necesario que el balón ultrapase la línea de gol por lo menos en su punto de apoyo. La penalidad máxima no podrá ser ejecutada con el balón pegado al botón encargado del remate, la distancia mínima es de 0,5 cm.

Federação Paulista de Futebol de Mesa.
Adm Farah