

FUTBOL BOTONES  
REGLAMENTO DE JUEGO

(Edición en castellano)



© ASSOCIACIÓ CATALANA DE FUTBOL BOTONS

NOVIEMBRE 2019

---



## **I - EL CAMPO DE JUEGO**

### **1.- DIMENSIONES**

El campo de juego tendrá unas dimensiones comprendidas entre 1,50 m. i 1,65 m. de longitud y 1,00 m. a 1,10 m. de ancho.

Alrededor del campo de juego se dejaran unos márgenes de 7 cm como mínimo y el conjunto se rematará con unas protecciones perimetrales de altura suficiente para evitar que los botones caigan al suelo.

El campo de juego tendrá tres zonas paralelas a las líneas de fondo:

- Una “zona central o neutral” de 30 cm. de largo, delimitada por dos líneas paralelas a la línea del centro del campo y tangentes al círculo central
- Dos “zonas de gol” o “zonas de defensa”, según al equipo a que haga referencia, de 60 a 67,7 cm. de largo cada una, delimitadas por la zona neutral y las respectivas líneas de fondo.

### **2.- TRAZADO DEL CAMPO DE JUEGO**

Se realizará con líneas de un grueso aproximado de 2 mm pintadas con un material estable que no forme relieves ni regueros, y de un color que se distinga fácilmente sobre el campo de juego, de acuerdo con el dimensionado del dibujo de la última página de este reglamento.

Las líneas de señalización del campo de juego forman parte de las zonas que delimitan (en las áreas son área y en las zonas neutrales son zona neutral)

### **3.- CARACTERÍSTICAS DEL CAMPO DE JUEGO**

Será una superficie plana y lisa, de un material que permita el correcto y uniforme desplazamiento de los botones y de la pelota. Su acabado será opaco, de manera que no refleje la luz, y a ser posible de color verde hierba.

### **4.- SOPORTE DEL CAMPO DE JUEGO**

El campo de juego estará situado a una altura de entre 75 i 85 cm. sobre un soporte consistente, estable y nivelado

Per encima del campo de juego no habrá ningún obstáculo que esté a menos de 2 m del suelo.

Alrededor del campo de juego habrá un espacio libre mínimo de 60 cm que permita los movimientos de los jugadores.

### **5.- LAS PORTERIAS**

Los palos y el travesaño serán de material rígido, de un grueso de 2 mm. Las dimensiones interiores entre palos serán de 15 cm de largo y 3,5 cm de alto, y dispondrán de una protección adecuada (malla, red, etc.) de manera que la pelota, si entra, pueda quedarse en el interior de la portería.

### **6.- COMPLEMENTOS**

Se dispondrá de un cronómetro para medir el tiempo de juego y siempre que se pueda de un marcador para indicar el resultado del partido.

Habrà iluminación suficiente situada de tal forma que no se proyecten sombras sobre el campo de juego.

## 7.- DURACIÓN DE LOS PARTIDOS

Aunque la duración de los partidos estará fijada por la organización de cada campeonato, se aconseja que sean dos partes de 15 minutos cada una con un descanso intermedio de 5 minutos.

Una vez iniciado un partido, el cronómetro se detendrá en las situaciones siguientes:

- Después de conseguirse un gol.
- Por el lanzamiento de una falta directa o de un penalti.
- Por la pérdida de la pelota.
- Por la sustitución de un botón, sólo cuando la pelota no esté en juego.
- Para hacer anotaciones en el acta del partido.
- Por necesidad manifiesta de uno de los jugadores o del árbitro.
- Por impedimentos ocasionados por agentes externos al juego.
- Para esclarecer una jugada o una duda en la aplicación del Reglamento.

En aquellos campeonatos que para poder cumplir un horario no estuviera permitido la detención del cronómetro, la organización correspondiente tendrá que notificarlo a los participantes en la normativa del campeonato.

## II - LA PELOTA

1. La pelota será un botón regular de material plástico de color blanco, con las dos caras iguales ligeramente convexas y los cantos redondeados; sin manipular, pulir, colorear, ni tener ninguna marca o señal.  
Tendrá 11,45 mm de diámetro y 2 mm de grosor, con cuatro agujeros centrales de 1,5 mm cada uno, con una separación entre ellos de 1 mm.
2. Cada equipo presentará una pelota reglamentaria, se escogerá una de ellas y la otra quedará en reserva. Excepcionalmente se permitirá, si los dos equipos están de acuerdo, que el color de la pelota sea de color amarillo.
3. La pelota no se podrá tocar con las manos cuando esté en juego, excepto en el caso del lanzamiento opcional después de un bloqueo de portero.
4. Se considerará "jugar la pelota" cuando un botón, en su turno de tirada toca la pelota y la mueve.

## III - FORMACIÓN DE LOS EQUIPOS Y SUBSTITUCIONES

1. El partido lo jugarán dos equipos formados cada uno por once botones, uno de los cuales hará de portero. Cada equipo señalará todos sus botones, inclusive los suplentes, con distintivos iguales e numerados.
2. Se denominará jugador a cada una de las dos personas que hagan mover los botones de su respectivo equipo de acuerdo con las normas descritas en este Reglamento de Juego.
3. El mínimo de botones de un equipo será de ocho; de no llegar a este número el partido no se podría jugar, o sería suspendido si ya se hubiera iniciado.
4. La categoría de los botones estará en función de su diámetro :
  - 1ª categoría.: hasta 2,5 cm
  - 2ª categoría.: hasta 3,0 cm
  - 3ª categoría.: hasta 3,5 cm, i
  - 4ª categoría: hasta 4,0 cm.

La altura de los botones de campo será como máximo de 1 cm en todas las categorías.

El portero tendrá 4 cm de diámetro y 1,5 cm de altura, como máximo, para todas las categorías.

La categoría o categorías de los botones para formar un equipo será la reglamentada por la competición a la que corresponda el partido a jugar.

5. Se podrán efectuar sustituciones de acuerdo a los criterios siguientes :
  - a) En partidos oficiales se podrán realizar tres sustituciones por equipo. Si el partido es amistoso, ambos equipos se podrán de acuerdo antes de iniciarlo para decidir el número de sustituciones que deseen realizar.
  - b) El botón sustituido no podrá volver a jugar durante el resto del partido.
  - c) El portero por sus especiales características no podrá sustituir a ningún botón de campo.
  - d) El botón sustituido tendrá de ser de la misma categoría que el botón sustituido, salvo que el reglamento de una determinada competición autorice que pueda ser de categoría distinta.

Para hacer una sustitución, la pelota no deberá estar en juego y se tendrá de avisar previamente al equipo contrario. De no hacerse así no se autorizará la sustitución y el equipo infractor sería sancionado con una falta libre indirecta con derecho a pase, lanzada desde donde estaba ubicado el botón que iba a ser sustituido.

#### **IV - DESPLAZAMIENTO DE LOS BOTONES**

1. Cada equipo, alternativamente, efectuará una tirada y tendrá siete segundos para hacerlo. Si un equipo tarda más de set segundos en hacer su tirada o en colocar el portero, perderá el turno de tirada o el derecho a colocar el portero y el turno pasará al equipo contrario.

Se denominará “turno de tirada” al conjunto de tiradas consecutivas que haga un equipo. El turno de tirada acaba cuando tenga que tirar el equipo contrario de acuerdo con este Reglamento de Juego, o cuando la pelota quede en fuera de juego.

2. Los botones serán accionados por un botón u objeto similar denominado “tirador”, mediante su desplazamiento hacia atrás sobre la superficie superior de los botones. El tirador será de un material que no estropee ni los botones ni el campo de juego al efectuarse la tirada, en caso contrario se procederá de inmediato a sustituir el tirador defectuoso.
3. Después de sacar de centro, de banda, de portería, de falta libre directa o indirecta o de córner, el botón que haya realizado el lanzamiento no podrá volver a jugar la pelota hasta que antes no la haya jugado cualquier otro botón, que estuviera en juego, de ambos equipos.

El portero después de efectuar el lanzamiento opcional por bloca la pelota, si que podrá volver a jugarla porqué la pelota no habrá dejado de estar en juego.

4. Los botones siempre tendrán de permanecer con su base sobre la superficie del campo de juego. Si, por cualquier motivo involuntario los botones estuvieran invertidos, se procederá a su correcta colocación ocupando el mismo lugar, antes de la siguiente jugada.
5. Si, por cualquier motivo se montaran dos o más botones no encima de otro, se procederá a su separación, colocándolos correctamente ocupando el mismo lugar pero uno al lado del otro, retirándolos en dirección al lado que sobresalga del botón que está encima, antes de la siguiente jugada.
6. Una vez se ha cogido o tocado con la mano el botón escogido para poner la pelota en juego, en ningún caso de podrá cambiar por otro. Si ocurriera esto, se expulsaría el segundo botón tocado durante todo el tiempo que estuviera la pelota en juego hasta que el equipo infractor tuviera que efectuar cualquier saque, teniéndolo de hacer con este botón expulsado si se le quiere recuperar para el juego.
7. Para efectuar una tirada, los jugadores sólo podrán apoyar sobre el campo de juego los codos y los antebrazos, estando especialmente prohibido hacerlo con la palma de la mano abierta, y además deberán tener al menos un pie en el suelo.
8. Mientras la pelota esté en movimiento, estando en juego, no se podrá tirar hasta que se pare, tanto si se desplaza plana como si lo hace rodando. Una vez la pelota se haya detenido, tirará el equipo que tuviera el turno de tirada y lo hará tanto si la pelota hubiera quedado plano como de canto.
9. Si en el transcurso de un partido se observa que un botón defectuoso estropea el campo de juego, se detendrá el partido y se sustituirá dicho botó por otro de la misma categoría. Este cambio contará como uno de los tres cambios previstos.

## **V - EL PORTERO**

1. El portero se colocará con la mano: en el saque inicial o después de un gol, en el lanzamiento de una falta directa, cuando el equipo contrario avisa de tiro "a gol" si está situado en el interior de su área de pena, o después de blocaje la pelota si opta por realizar el lanzamiento posterior.

La colocación manual del portero después de un aviso de tiro "a gol", se tendrá que hacer desde detrás de su propia portería.

2. Se entenderá como blocaje :

- a) Que el portero al tirar toque la pelota cuando ésta esté situada en el interior de la propia área de portería, y ambos (pelota y portero) se queden dentro de dicha área. El portero podrá hacer esta jugada desde cualquier lugar del campo de juego, y no necesariamente dentro de su área de penalti.

No se considerará blocaje si después de hacerlo, la pelota rebota en un botón del equipo contrario.

- b) Cuando el portero esté situado en el interior de su área de penalti en el turno de tirada de su equipo y la pelota esté tocando su línea de gol.
- c) Cuando la pelota quede totalmente por encima o por debajo del portero en el interior de su área de penalti.
- d) Cuando el portero reciba un pase estando situado dentro de su área de portería, y la pelota se quede también dentro de dicha área sin que la haya tocado ningún botón del equipo contrario...

Si después de que el portero hiciera el blocaje la pelota rebotara en otro botón de su equipo y volviera a producirse blocaje, éste también sería considerado válido. En este caso la jugada podría seguir opcionalmente entendiéndose como blocaje o como pase, pudiendo jugar, con esta última opción, con cualquier otro jugador del equipo.

Una vez el portero efectúe el blocaje, será opcional realizar el lanzamiento posterior, que siempre tendrá que hacerse con el portero y que no tendrá derecho a pase.

No se podrán mover los botones propios ni contrarios, ni entraran en el campo aquellos que se encuentren fuera de sus límites, ya que no se trata de un servicio de puerta, si no de despejar la pelota que en ningún momento ha dejado de estar en juego.

Para hacer este lanzamiento opcional posterior al blocaje, se podrán coger el portero y la pelota con la mano y situarlos en cualquier punto del área de portería propia. No obstante, si el portero después de su blocaje queda en disposición de hacer un pase y lo hace, su equipo podrá seguir jugando dentro de su turno de tirada.

3. Cuando el portero no se encuentre dentro de su propia área de penalti, perderá el derecho de colocación, convirtiéndose en un botón más de campo hasta se regrese al interior de dicha área.
4. Para el portero y exclusivamente para él, la zona interior de la propia portería se considera área de penalti. A pesar de ello, cuando el portero se introduzca dentro de su portería y la pelota salga fuera del campo de juego, el portero se podrá situar tocando la línea de gol por la parte exterior de la portería, en cualquier lugar entre sus palos.
5. En el caso de que el portero penetre en su portería impulsado por un botón contrario, podrá reintegrarse al juego con las mismas condiciones que cualquier otro botón, situándose tocando la línea de gol por la parte exterior de la portería y entre sus palos, por el lugar por donde había entrado.

## **VI - LOS BOTONES DE CAMPO**

1. Los botones situados totalmente fuera del campo de juego, salvo el portero si está en el interior de su portería, se considerará que están en fuera de juego, y por tanto no podrán participar en el mismo ni molestar o impedir su desarrollo.
2. Los botones que salgan totalmente fuera del campo de juego por su propio impulso después de jugar la pelota o de ser impulsados por un botón contrario sin ser falta, podrán reintegrarse automáticamente al juego con las condiciones siguientes:
  - Se situaran con su diámetro sobre la línea de fuera en el mismo lugar por donde han salido, excepto si han entrado en una portería; en este caso se situaran con su diámetro sobre la línea de fondo, fuera de la portería por el lado del palo más cercano al lugar por donde habían salido, pero totalmente en el interior del área de portería.
  - Se tendrán que dejar preparados 8 cm (4 dedos) del botón contrario en posición atacante más cercano a la pelota, tendrán de estar un turno de tirada de su equipo sin jugar, pero podrán recibir pases, i después podrán volver a entrar en juego.
  - Si el portero sale del campo de juego por la línea de fondo, dentro de su área de penalti, en las mismas condiciones descritas, una vez reintegrado al juego podrá ser colocado manualmente en la primera jugada caso de que recibiera un aviso de tiro “ a gol”.
3. Los botones que salgan totalmente de campo de juego por su propio impulso sin jugar la pelota, podrán reintegrarse al juego con las mismas condiciones descritas en el apartado anterior, pero deberán esperar a que la pelota deje de estar en juego.

## **VII - EL PASE**

1. Se considerará pase cuando en el turno de tirada de un equipo, después de que un botón juegue la pelota, ésta toque a otro u otros botones de su equipo, sin que ningún botón del equipo contrario toque la pelota antes de que se pare. Un botón con la pelota totalmente encima es susceptible de poder hacer un pase.
2. Durante el turno de tirada de un equipo, se permitirá un máximo de cuatro pases consecutivos y una tirada adicional, pero no se autorizará más de un pase con la pelota pegada a un botón. En este último caso, si la pelota después de hacerse el pase vuelve a quedar pegada a alguno de los botones que han intervenido en la jugada (pasador o receptor), se sancionará a este equipo con falta libre indirecta.

En una situación de bloqueo del portero sin despeje posterior, si al seguir jugando se hace pase, éste contará como uno de los cuatro pases autorizados. En el caso que el portero efectúe el despeje posterior al bloqueo no tendrá derecho a pase aún que no se hayan agotado el número de pases autorizado.

Cuando solamente intervengan dos botones haciéndose pases, el número de pases quedará limitado a dos y una tirada adicional. No obstante, si el tercer pase se hace a otro botón que no haya intervenido en los dos primeros pases, se podrá seguir jugando hasta consumir los cuatro pases autorizados y la tirada adicional.

Si después de un pase entre dos botones A y B del mismo equipo la pelota toca a otro botón C también del mismo equipo, sólo contará como pase el primero entre los botones A y B.

3. Consideraciones al pase:
  - El pase siempre es una jugada opcional, nunca obligatoria.
  - Los palos de las porterías son neutrales y el rebote de la pelota en ellos no deshace el pase.
  - Para que un pase sea válido después de una tirada, la pelota se tendrá que mover.
  - No se considerará pase si el botón que hace la tirada no toca inicialmente la pelota.
4. Cuando los servicios de portería, banda o córner sean producto de rebotes en cualquier botón, no habrá derecho de pase. Si la pelota sale impulsada directamente por un botón, si que habrá derecho al pase.

5. En un servicio de portería, sólo se considerará pase si la pelota traspasa totalmente la línea del área de penalti.
6. En un tiro libre indirecto y en los saques de banda o de córner, sólo se considerará pase si el segundo botón en tocar la pelota está a una distancia mínima de 15 cm del lugar del saque.
7. No se considerará pase si la pelota está pegada simultáneamente a dos o más botones de un mismo equipo y al tirar uno de ellos se separa sin que la pelota se mueva.

## **VIII - INICIO DEL JUEGO**

1. El saque inicial lo efectuará el equipo considerado visitante, mientras que el equipo local lo hará en la segunda parte. En el caso de que no hubieran equipos considerados como local ni visitante se sorteará la tirada inicial. La pelota se colocará en el centro geométrico del campo de juego y el saque se hará lanzándola en dirección al campo contrario, con derecho opcional a pase y tirando la pelota más allá del círculo central. No será válido el gol directo ni de rebote, y para poder tirar a gol hará falta que el equipo contrario haya realizado su primer turno de tirada.
2. Antes de un saque de centro se posicionaran todos los botones de ambos equipos totalmente en el interior del campo de juego y además los botones del equipo que no realice dicho saque se colocaran en primer lugar y en exterior del círculo central. Con el fin de poder efectuar el pase en dirección al campo contrario, se autorizará al equipo que realice el saque a colocar los botones pasador y receptor a ser situados, como máximo, con su diámetro sobre la línea central y con una separación mínima entre ellos de 8 cm (4 dedos), siendo este posicionamiento exclusivo para el saque de centro con pase.
3. Después de marcarse un gol, el juego se reanuda de la misma forma por parte del equipo que lo ha encajado.
4. En el caso de paro accidental del partido, se reiniciará el juego con a un bote neutral en el lugar donde estaba la pelota, sin permitirse tirar a gol en la primera jugada posterior de cada equipo. Hará la primera tirada el equipo al que le haya quedado la pelota más cerca de uno de sus botones, y la podrá hacer cualquier botón de éste equipo.
5. Antes del inicio de la segunda parte de un partido, los equipos cambian su posición en el campo, ocupando la mitad del campo de juego que en la primera parte ocupaba el equipo contrario.

## **IX - PELOTA EN JUEGO O EN FUERA DE JUEGO**

1. **La pelota estará en fuera de juego:** Cuando traspase completamente la línea de gol  
 Cuando toque o traspase las líneas de fondo o de banda.  
 Cuando se produzca una falta.  
 Si queda encima de un botón sin derecho a tirada  
 Cuando el árbitro detenga el partido.  
 Cuando toque cualquier persona u objeto no participante.  
 Si toca en el árbitro.
2. **La pelota continuará en juego:** Cuando toque la línea de gol, sin cruzarla.  
 Después de un bloqueo del portero.  
 Cuando se aplique la "ley de la ventaja".  
 Si rebota en los palos de las porterías y vuelve al campo de juego.  
 Cuando quede encima de un botón con derecho a tirada.
3. Cuando el partido tenga que ser interrumpido por motivos que hayan alterado el partido, se detendrá el cronómetro, y para reiniciar el juego el árbitro lanzará un bote neutral en el lugar donde se encontraba la pelota en el momento de la interrupción. Si los motivos de la interrupción no hubieran alterado el partido, se detendrá el cronómetro igualmente pero el juego se reanuda en las mismas condiciones existentes en el momento de la interrupción.



4. La pelota para estar en juego después de los servicios de banda, córner y faltas se tendrá que desplazar más allá de 15 cm y no tocar ningún botón antes de recorrer ésta distancia. El equipo que no lo haga así perderá el servicio, pasando éste al equipo contrario que lo lanzará desde el mismo lugar sin derecho a pase, pudiendo si se quiere, continuar la jugada amparándose en la "ley de la ventaja". En el caso de córner el servicio pasaría a ser de portería.  
En los servicios de banda y de córner la pelota después del lanzamiento, tendrá que entrar completamente en el campo de juego. El equipo que no lo haga así perderá también el servicio.
5. Un botón con la pelota encima es susceptible de tirar a gol per impulso propio y el gol se considerará válido.
6. En cualquier saque no se podrán realizar más de dos servicios consecutivos cuando, una vez realizados, la pelota rebote en un botón del equipo contrario y vuelva a salir fuera del campo. En este caso el turno de tirada pasará al equipo contrario y el saque será sin derecho a pase.

## **X - GOL MARCADO**

1. Se consigue gol cuando la pelota, estando en juego, cruce completamente la línea de gol entre los palos y el travesaño de la portería de forma reglamentaria, de acuerdo con la regla IX de este reglamento.
2. El equipo que marque más goles válidos ganará el partido. Si los dos equipos consiguen el mismo número de goles, el partido quedará empatado.
3. Si se produce gol en portería propia del equipo que ha jugado la pelota, se concederá gol solamente en el caso de que la pelota estuviera situada completamente dentro de la zona defensiva de este equipo. Si la pelota sale de esta zona y después de rebotar en cualquier botón o de rodar sobre si misma se introduce en la portería del equipo que ha efectuado la tirada, el gol también será válido.
4. No será válido el gol conseguido directamente ni de rebote en los servicios de portería, centro, banda, faltas directas y córners indirectos. En el caso de que la pelota entrara en la portería propia se lanzaría un córner y si entrara en la portería contraria se lanzaría un saque de portería.

## **XI - TIRO A GOL**

1. Cuando un equipo quiera tirar a portería contraria para lograr un gol, deberá avisar previamente de su intención diciendo: "A gol". Después de este aviso, el equipo contrario si tuviera el portero situado en el interior o sobre las líneas de su área de penal, dispondrá de siete segundos para colocarlo manualmente y lo tendrá de hacer desde detrás de su portería.

Estos siete segundos el árbitro los señalará físicamente con los dedos de la mano, y en el momento de cumplirse el séptimo segundo dirá: ¡Tiempo! En ese momento el jugador que está colocando su portero lo deberá soltar inmediatamente y el equipo contrario podrá tirar a gol. En el caso de que el partido se jugara sin árbitro, contaría los siete segundos el equipo que tire a gol.

Si el portero se coloca antes, el equipo defensor podrá dar la conformidad verbal del tiro a gol, que será obligatoriamente cualquiera de las palabras: "Adelante", "Tira", o "Vale".

Esta regla también se aplicará con el tiempo de juego terminado, si el aviso de tiro a gol se hubiera dado con anterioridad, y no afecta a los goles directos en portería propia (ver regla X-3) pero si a las faltas directas y córners directos.

El tiro a gol se podrá realizar con cualquier botón del equipo que lo haya solicitado, que esté situado dentro del campo de juego y con turno de tirada, excepto un botón acabado de reintegrarse que no lo podrá hacer hasta después de esperar un turno de tirada de su equipo.

2. Sólo se podrá tirar "a gol" cuando la pelota, estando en juego, esté situada completamente en la zona de gol del equipo atacante. Si la pelota después de tirar a gol sale de esta zona, rebota en cualquier botón o rueda sobre sí misma, vuelve a entrar en esta zona de gol y se introduce en la portería contraria, el gol también será legal.
3. Sólo se podrá tirar a gol después de un pase cuando el botón que haya recibido el último pase esté situado en la zona neutral o en la zona de gol de su equipo. Las líneas que delimitan la zona neutral se consideran zona neutral i por tanto si un botón está situado sobre una de estas líneas, podrá tirar a gol.
4. No tendrá validez avisar de tiro a gol hasta que la pelota no esté totalmente parada.
5. Aunque no haya sonado el final del partido, si hay una situación previa de: penalti, falta directa o córner directo, el lanzamiento correspondiente se efectuará igualmente aun que no se hubiera avisado de tiro a gol, porque se entiende que son jugadas de gol por sí mismas. En todas estas situaciones, sólo se considerará gol si se consigue en primera jugada.
6. Estando la pelota en juego, en todas las jugadas de tiro a gol, esté donde esté situada la pelota, y después de recibir el aviso pertinente del equipo contrario, el portero, si está dentro de su área de penal, podrá ser colocado con la mano en cualquier punto del interior de su área de portería.  
 En el caso de que la pelota, antes del tiro a gol, estuviera situada dentro de ésta área de portería, el portero se tendría de situar por detrás de una línea imaginaria paralela a la línea de gol que formarían las partes del portero y de la pelota más alejadas de la portería.  
 El portero siempre se podrá dejar en el lugar donde estuviera ubicado antes del aviso de tiro a gol.
7. Cuando un equipo aviso de tiro a gol, no está obligado ni a tirar a portería ni a indicar con que botón lo hará, a excepción de los penaltis y tiros libres directos en los cuales se tendrá que especificar que botón los lanzará.
8. Cuando se avisa de tiro "a gol", y una vez colocado el portero e acuerdo con el primer párrafo de este artículo, estará prohibido volver a tocar el portero. Si se volviera a tocar, el equipo infractor sería sancionado con penalti.  
 Si en la mencionada jugada, después del tiro a gol, la pelota tocara cualquier parte del cuerpo del jugador defensor situada dentro de los límites del campo de juego, se concederá gol.

## **XII - FALTAS**

### **1. FALTAS DIRECTAS**

Estando la pelota en juego, serán consideradas faltas directas si han sucedido dentro de la zona defensiva del equipo infractor y sancionadas con tiro libre directo desde el lugar donde se hayan cometido (con derecho opcional a pase) y por tanto con penalti si han tenido lugar dentro de su área de penalti: las siguientes acciones:

- Un botón, sin jugar previamente la pelota, toca un botón del equipo contrario.
- Un botón, sin jugar previamente la pelota, toca a otro botón de su mismo equipo y éste a un botón del equipo contrario.
- La pelota parada o en movimiento, estando en juego, es tocada voluntariamente con el tirador o cualquier parte del cuerpo de un jugador.
- Mover voluntariamente cualquier botón propio o contrario.
- Tocar o jugar la pilota cuando no se tenga el turno de hacerlo, si el equipo contrario ha avisado de tiro a gol.
- Volver a tocar el portero una vez dada la conformidad del tiro a gol.

También será considerada falta directa pero castigada con tiro libre directo desde el lugar donde se encuentre la pelota, la acción siguiente:

- No colocar el portero desde detrás de su propia portería después de un aviso de tiro a gol del equipo contrario.

## 2. FALTAS INDIRECTAS

Estando la pelota en juego, serán consideradas faltas indirectas sancionadas con un tiro libre indirecto desde el lugar donde se hayan cometido (con derecho opcional a pase y para poder tirar a gol hará falta una segundo pase), las siguientes acciones:

### a) Faltas cometidas fuera de la zona defensiva del equipo infractor o sobre la línea que la delimita:

- Un botón, sin jugar previamente la pelota, toca un botón del equipo contrario.
- Un botón, sin jugar previamente la pelota, toca a otro botón de su mismo equipo y éste a un botón del equipo contrario.
- La pelota parada o en movimiento, estando en juego, es tocada voluntariamente con el tirador o cualquier parte del cuerpo de un jugador.
- Mover voluntariamente cualquier botón propio o contrario.

### b) Faltas cometidas en cualquier lugar del campo de juego:

- Tocar o jugar la pelota cuando no se tenga el turno de hacerlo.
- Empujar a un botón del propio equipo que tiene la pelota encima para hacérsela caer.
- Tirar cuando no se tenga el turno de hacerlo, tirar con un botón situado fuera del campo de juego, o tirar con un botón recién reintegrado sin esperar el turno sin jugar.
- Volver a jugar la pelota el mismo botón que ha efectuado un saque, sin que la haya jugado otro botón, aunque sea como consecuencia de ser empujado por otro botón de su mismo equipo.
- Hacer una sustitución en condiciones no autorizadas.
- La pelota estando en juego, rebota involuntariamente en el tirador o cualquier parte del cuerpo del jugador después de haber tirado.
- Interponerse entre la pelota y el botón contrario situado en posición atacante más cercano a la pelota, sin haberla jugado previamente e impidiendo que éste pueda jugarla porque “no ve la pelota”, a menos que el botón que haga la obstrucción quede en posición paralela o de ataque respecto a la línea de fondo de la portería contraria. La posición de ataque de un botón queda determinada por la dirección y sentido que tenga la línea imaginaria que formen los centros del botón y de la pelota respecto a la línea de fondo de la portería contraria.

No obstante, el portero podrá hacer obstrucción a cualquier botón cuando la pelota esté situada en su área de portería y él se quede también en ésta área.

Si el botón contrario situado en posición atacante más cercano a la pelota ya estuviera obstruido, se podrá obstruir cualquier otro botón. Tampoco será falta obstruir un botón cuando ya esté obstruido.

- Cuando la pelota quede totalmente encima de un botón sólo se considerará falta cuando el turno de tirada siguiente sea del equipo contrario, excepto en el caso de los porteros dentro de su área de portería ya que se considerará bloqueo de la pelota. Esta falta será con derecho a pase pero sin poder tirar a gol hasta que el equipo contrario no haya jugado.

También se considerará falta indirecta si al botón que le ha quedado la pelota encima, al tirar no consigue que la pelota se deposite sobre el campo de juego, i en el caso que al efectuar esta tirada la pelota quedara encima de otro botón de su mismo equipo, se aplicaría el mismo criterio.

- Cuando la pelota quede totalmente debajo de un botón, salvo el portero en su área de penalti. (Ver V-2c)
- Parte de la pelota queda sobre o debajo de uno o más botones del mismo equipo y en la tirada siguiente el equipo que le pasa esto no coloca la pelota en su posición normal.
- Obstruir per bloqueo el acceso a la pelota de un botón contrario de 4 cm de diámetro en su turno de tirada. Se exceptúa el posicionamiento del portero dentro de su propia área de portería, salvo en su colocación con la mano por un aviso de tiro a gol.

- En los servicios de centro la pelota no sale del círculo central. La falta se sacará desde el lugar donde hubiera quedado la pelota.
  - En los servicios de puerta la pelota no sale del área de penalti. La falta se sacará desde el lugar donde hubiera quedado la pelota.
  - Al poner cualquier pelota en juego la pelota no se toca y al repetir el saque se vuelve a fallar.
  - Un botón juega la pelota cuando ésta aún está en movimiento.
  - Hacer dos blocajes de portero consecutivos.
  - Hacer dos pases consecutivos con la pelota pegada a un botón que ya haya participado en la jugada anterior (pasador o receptor).
  - Tirar a gol sin haber recibido la conformidad verbal del equipo contrario.
  - Hacer el lanzamiento posterior a un bloqueo del portero desde fuera de su área de penalti.
3. Todas las faltas y sanciones que beneficien al equipo que no las cometa, podrán ser substituidas por la "Ley de la ventaja", incluyendo los saques mal efectuados. Esta decisión corresponderá al equipo que no haya cometido la falta. En el caso de que se cometa más de una falta en la misma jugada, sólo se sancionará la primera de ellas.
  4. Un botón no podrá ser objeto ni ocasionar una falta si no está dentro del campo de juego.  
Si un botón después de tirar sale fuera del campo y vuelve a entrar después de rebotar en las protecciones perimetrales y mueve cualquier botón o la pelota, no se considerará falta. El botón que ha salido se dejará fuera del campo de juego, cerca de donde ha salido si no hubiera jugado la pelota o sobre la línea perimetral por donde ha salido si la hubiera jugado. El botón movido y la pelota se volverán a dejar en el lugar donde estaban.
  5. Si se empuja a un botón situado sobre las líneas perimetrales por la parte exterior del campo de juego, cuando el botón que empuja ya está fuera de los límites del campo, no será considerada falta; el botón desplazado se deberá volver a colocar en el lugar donde estaba y podrá jugar inmediatamente si ya había cumplido el turno sin jugar, si fuera el caso.

### XIII - TIROS LIBRES

1. Los tiros libre se clasifican en dos categorías:
  - a) **Directos**, en los cuales se puede conseguir gol directamente. El pase es opcional.
  - b) **Indirectos con derecho a pase** pero que para tirar a gol hará falta un segundo pase. Se exceptúa cuando la pelota quede encima de un botón si el turno de tirada lo tiene el otro equipo. En este caso será falta con derecho a pase pero no se podrá tirar a gol hasta que el equipo contrario no haya jugado.
2. Cuando se produzca un tiro libre directo se podrán recolocar todos los botones en cualquier lugar del campo de juego, incluidos los que están fuera, y lo deberán hacer con el orden siguiente::
  - 1º) Todos los botones del equipo atacante, a excepción de su portero y del botón que ejecute la falta.
  - 2º) Todos los botones del equipo defensor, a excepción del portero, que se situaran como mínimo a 15 cm del lugar de la falta.
  - 3º) El botón lance la falta y el portero del equipo atacante.
  - 4º) El portero del equipo defensor, que podrá estar situado en la barrera, siempre y cuando ésta esté situada dentro de su área de penalti.
3. En el lanzamiento de un tiro libre indirecto, si el equipo que haga el lanzamiento o cree necesario, la separación de los botones tendrá de ser de 8 cm. (4 dedos) de la pelota, en la dirección que tiene el botón que se retira con respecto a la pelota. En los casos de obstrucción o cuando la pelota quede encima o debajo de un botón, el botón infractor se retirará en dirección al centro de su portería.
4. Las faltas indirectas cometidas en el interior del área de portería, se lanzaran desde el punto de la frontal de dicha área más cercano al lugar donde se ha cometido la falta.

#### **XIV - PENALTI**

1. Si un botón comete una falta directa dentro el área de penalti propia o sobre las líneas que la delimitan, su equipo será sancionado con penalti.
2. El lanzamiento se realizará situando la pelota en el punto de penalti del área donde se ha cometido la infracción, y a excepción del botón que ejecute el lanzamiento y del portero adversario los demás botones deberán de estar fuera de esta área y a 15 cm de la pelota.
3. Una vez esté colocado el botón que lanzará el penalti, se colocará es portero adversario que se situará tocando la línea de gol propia.
4. Cuando se produzca un penalti, el equipo que tenga de lanzarlo no será necesario que avise de tiro a gol ya que éste aviso se da por sobreentendido.

#### **XV - SERVICIO DE BANDA**

1. Cuando la pelota toque o cruce la línea de banda, se pondrá nuevamente en juego por un botón del equipo contrario del que la ha tocado por última vez antes de salir del campo de juego.  
La pelota se colocará tocando la línea de banda en el lugar por donde haya salido y se lanzará hacia el interior del campo de juego en cualquier dirección. En el caso de no ejecutarse así, el lanzamiento pasaría al equipo contrario, sin derecho a pase.  
Si el equipo que efectúa el lanzamiento lo cree necesario, la separación de los botones tendrá de ser de 8 cm. (4 dedos) de la pilota, en la dirección que tiene cada botón que se retire con respecto a la pelota.
2. Los servicios de banda podrán ser:
  - a) **Con derecho a pase** cuando la pelota salga directamente impulsada por un botón. El rebote de la pelota en los palos de la portería no deshace el derecho de pase.
  - b) **Sin derecho a pase** cuando la pelota salga después de un rebote en un botón de cualquiera de ambos equipos.
3. No se podrá hacer gol directamente ni de rebote de un servicio de banda.
4. En los servicios de banda con derecho a pase, se necesitará un mínimo de dos pases para poder tirar a gol. Si no se consigue efectuar el segundo pase y el equipo contrario no rechaza la pelota, también se podrá tirar a gol.

#### **XVI - SERVICIO DE PORTERIA**

1. Cuando la pelota toque o cruce la línea de fondo, o cruce la línea de gol entre los palos de la portería sin que fuera gol válido, después de haber sido tocada en último término por un botón del equipo atacante, se concederá servicio de portería al equipo defensor.
2. El servicio de portería podrá efectuarse desde cualquier lugar del área de portería y con cualquier botón del equipo defensor. Solamente se podrá mover el botón que realice el saque.  
Si el equipo que efectúa el lanzamiento lo cree necesario, la separación de los botones tendrá de ser de 8 cm. (4 dedos) de la pilota, en la dirección que tiene cada botón que se retire con respecto a la pelota.
3. Los servicios de portería podrán ser:
  - a) **Con derecho a pase** cuando la pelota salga directamente impulsada por un botón atacante. El rebote de la pelota en los palos de la portería no deshace el derecho de pase.
  - b) **Sin derecho a pase** cuando la pelota haya salido después de un rebote en botón atacante.
4. En los servicios de puerta con derecho a pase, se necesitará un mínimo de dos pases para poder tirar a gol. Si no se consigue efectuar el segundo pase y el equipo contrario no rechaza la pelota, también se podrá tirar a gol.

## **XVII - CÓRNER**

1. Cuando la pelota toque o cruce la línea de fondo o la línea de gol entre los palos de la portería sin que fuera gol válido, después de haber estado tocada en último término por un botón del equipo defensor, se concederá servicio de córner al equipo atacante.  
Si el equipo que efectúa el lanzamiento lo cree necesario, la separación de los botones tendrá de ser de 8 cm. (4 dedos) de la pilota, en la dirección que tiene cada botón que se retire con respecto a la pelota.
2. El servicio de córner lo efectuará cualquier botón del equipo atacante y la pelota se colocará tocando las líneas de banda y de fondo en la esquina el lado por donde haya salido la pelota. En el caso de no ejecutarse así, el lanzamiento pasaría al equipo contrario que realizaría un saque de portería sin derecho a pase.
3. Los servicios de córner podrán ser:
  - a) **Directos:** Con derecho a pase y posibilidad de tirar a gol una vez realizado el primer pase.
    - Si la pelota sale directamente impulsada por un botón del equipo defensor. El rebote de la pelota en los palos de la portería no deshace el derecho de pase.
    - Si como consecuencia de un tiro a gol la pelota sale después de rebotar en último término en un botón del equipo defensor situado en su área de portería.
  - b) **Indirectos:** Sin derecho a pase ni posibilidad de gol:
    - Cualquier otra situación originada un último rebote de la pelota en un botón del equipo defensor.
4. Sacada de córner :
  - a) **Directo:**
    - Se podrá conseguir gol de lanzamiento directo o de primer rebote en un botón del equipo atacante.
    - No valdrá el gol conseguido de rebote en un botón del equipo defensor, aun que posteriormente la pelota rebotara en un botón del equipo atacante. En éste caso el juego continuaría con un servicio de portería sin derecho a pase por tratarse de un rebote.
    - Si la pelota rebota en un botón del equipo defensor situado en su área de portería y vuelve a salir a córner, se volverá a lanzar córner directo por tratarse de un tiro a gol. El saque de éste córner se podrá repetir hasta dos veces consecutivas, después, el equipo atacante perdería el turno de juego y pasaría a lanzarse un servicio de portería sin derecho a pase por tratarse de un rebote.
    - Si la pelota rebota en un botón del equipo defensor situado fuera de su área de portería y volviera a salir a córner, se volverá a lanzar córner pero sin derecho a pase. El servicio de éste córner se podrá repetir hasta dos veces consecutivas, después, el equipo atacante perdería el turno de juego y pasaría a lanzarse un servicio de portería sin derecho a pase por tratarse de un rebote.
  - b) **Indirecto:**
    - No valdrá el gol directo ni de rebote en cualquier botón. En este caso el juego continuaría con un servicio de portería con derecho a pase si ha sido gol directo, o sin derecho a pase si lo ha sido de rebote.
    - Si la pelota rebota en un botón del equipo defensor situado en cualquier lugar del campo de juego y vuelve a salir a córner, se volverá a lanzar el córner sin derecho a pase. En el caso de que volviera a suceder lo mismo en éste segundo lanzamiento, el equipo atacante perdería el turno de juego y pasaría a ser un servicio de portería sin derecho a pase por tratarse de un rebote.

## **XVIII – LOS JUGADORES**

1. Cada uno de los equipos que disputen un partido será conducido sólo por un jugador, excepto en aquellos campeonatos en que sus normas autoricen otro número de jugadores (por parejas, por líneas, etc.).
2. El comportamiento de estos jugadores será en todo momento correcto y deportivo, colaborando con el árbitro y con el jugador del equipo contrario para conseguir el buen desarrollo del juego.
3. Durante la celebración de un partido oficial, y es recomendable que también en los amistosos, los jugadores no podrán comer, beber ni fumar.
4. Cuando un jugador efectúe una tirada, el otro jugador deberá estar quieto, callado y retirado sin tocar el campo de juego, ni interferir en la acción del otro jugador.
5. No se podrán desaprobar con gestos o palabras las decisiones arbitrales, ni se podrá buscar la complicidad de los espectadores respecto a estas decisiones, ni dirigirse al jugador contrario para reclamar o discutir.
6. No estará permitido apoyarse sobre el campo de juego con la palma abierta de la mano con la que no se efectúa la tirada, salvo que se lleve puesto un guante, y además se tendrá que tener al menos un pie en el suelo.
7. Los jugadores no infringirán permanentemente las reglas del juego.
8. No se aceptará ningún sistema de pérdida deliberada del tiempo de juego (tirar pelotas al suelo, retrasar las puestas de pelota en juego, entretenerse antes de tirar, etc.)
9. No se podrá cambiar el número o identificación de los botones con ánimo de confundir o sacar ventaja.
10. Estará prohibido abandonar el partido sin una causa justificada.
11. Ningún jugador podrá tomarse prerrogativas propias del árbitro.

Todos estos comportamientos inadecuados no serán sancionados con ningún tipo de falta con el fin de no alterar el reglamento de juego, pero serán valorados inmediatamente por el árbitro, que dará oportunidad al jugador infractor de corregir su actitud comportamiento amonestándolo verbalmente.

12. Será motivo de expulsión inmediata del jugador infractor y suspensión del partido::
  - a) Comportarse de forma violenta ya sea personalmente o con el juego.
  - b) Actuar de forma injuriosa o grosera.
  - c) Reincidir después de haber estado amonestado por el árbitro.

## **XIX – EL ÀRBITRO**

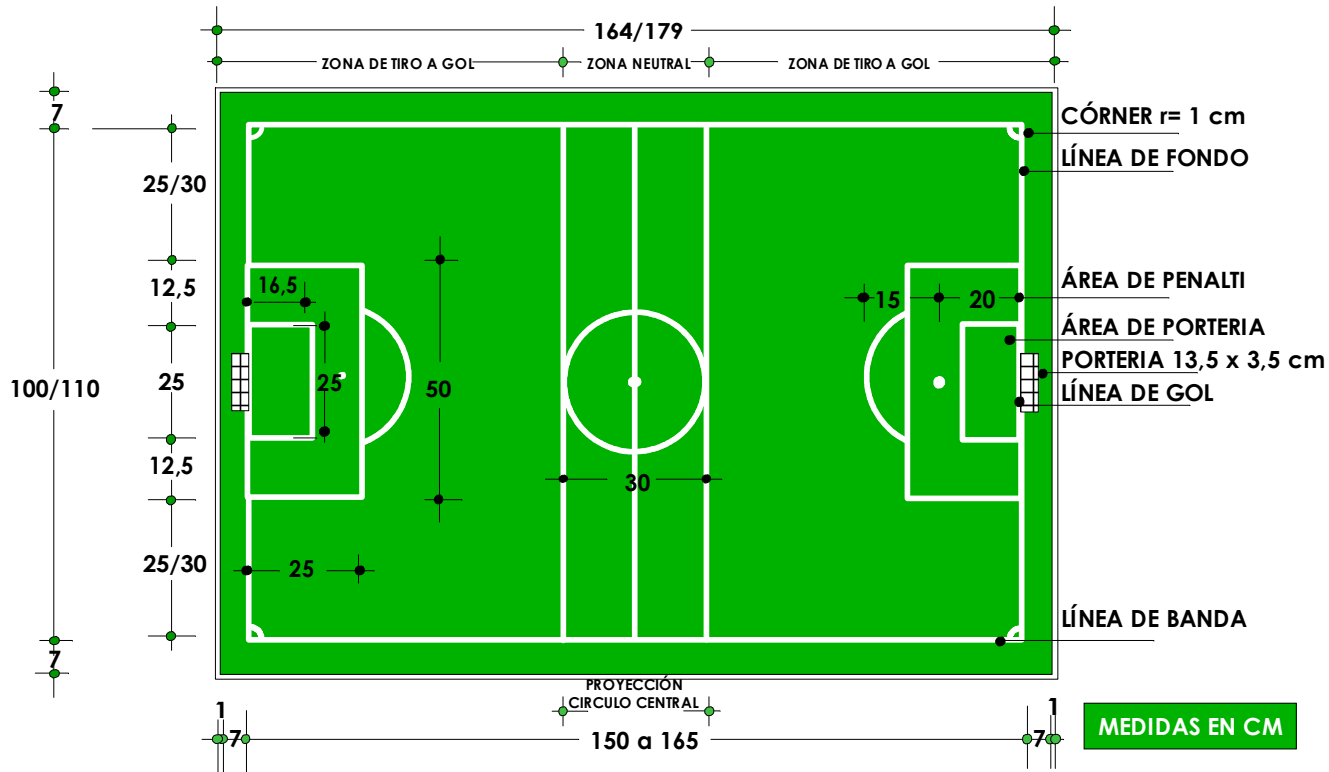
1. En todos los partidos oficiales será obligatoria la actuación de un árbitro, caso de que lo solicitara como mínimo uno de los contrincantes, que será escogido de acuerdo con las normas específicas de cada campeonato.  
Seguirá el partido retirado de la vertical del campo de juego, sin estorbar los movimientos de los jugadores, y sólo se acercará cuando el juego esté detenido.
2. El árbitro será el único responsable de controlar el partido y actuará en las situaciones siguientes:
  - a) En el caso de que los jugadores no se pongan de acuerdo en una situación de apreciación. Será una tercera opinión vinculante, es decir, en cualquier momento del partido podrá ser consultado por uno de los dos contrincantes y sólo en ese momento podrá decidir. Una vez consultado, su decisión será irrevocable.
  - b) Cuando no se cumplan las reglas de juego y ninguno de los dos jugadores se dé cuenta de ello. El árbitro tendrá la obligación de avisar a los contrincantes del error producido, y éstos de aplicar correctamente el reglamento.
3. En un partido sólo habrán tres opiniones: la de los dos contrincantes y la del árbitro de acuerdo al párrafo anterior. No tendrá ninguna validez la opinión de otras personas que en aquel momento pudieran ser espectadores a los cuales el árbitro podrá pedirles silencio, y en caso de persistir, solicitar-les que se retiren de las proximidades del campo de juego. Al mismo tiempo, ni los jugadores, ni el árbitro podrán consultar a terceras personas ninguna decisión. En caso de duda, se detendrá el cronómetro y se consultará el reglamento de juego.
4. El árbitro será el único responsable de escribir el acta del partido en las competiciones que la requieran, tanto las alineaciones de ambos equipos con el desarrollo del juego. Ninguno de los dos jugadores podrá tocar el acta ni para apuntar un gol, ya que es importante que el árbitro controle todo los hechos del partido.
5. El árbitro podrá informar al Comité de Competición, mediante un escrito en la misma acta, sobre los incidentes que puedan suceder durante un partido. Sólo a requerimiento del Comité de Competición se escucharán las alegaciones de las dos partes afectadas.
6. El árbitro será el único encargado de controlar la duración del partido, poniendo en marcha y parando el cronómetro cuando él lo crea conveniente de acuerdo con el reglamento.
7. También deberá de controlar el tiempo que tarda cada jugador en efectuar su tirada, sancionándolo con un cambio de turno sin tirar si considera que de forma voluntaria y con la finalidad de perder tiempo un jugador sobrepasa siete segundos para hacer su tirada. También avisará al jugador que por lentitud permanente en su forma de jugar infringe de forma continuada esta norma, avisándolo previamente y aplicándole el reglamento si persiste en su actitud.
8. Vigilará que todos los botones lleven la correspondiente identificación antes de empezar el partido, así como las medidas de los botones que deberán cumplir la normativa de la competición. Si no se cumpliera alguna de estas dos normas, el árbitro obligará a substituir los botones irreglamentarios por otros que las cumplan.
9. Amonestará o expulsará a los jugadores de acuerdo al artículo XVIII-12 de éste reglamento.
10. Si el árbitro considera que el partido ha llegado a una situación en que el juego está alterado i no se dan las condiciones necesarias para su correcto desarrollo, lo suspenderá y expondrá los hechos en el acta.



## INDICE DEL ARTICULADO

I -	EL CAMPO DE JUEGO _____	1
II -	LA PELOTA _____	2
III -	FORMACIÓN DE LOS EQUIPOS Y SUBSTITUCIONES ___	2
IV -	DESPLAZAMIENTO DE LOS BOTONES _____	3
V -	EL PORTERO _____	4
VI -	LOS BOTONES DE CAMPO _____	5
VII -	EL PASE _____	5
VIII -	INICIO DEL JOC _____	6
IX -	PELOTA EN JUEGO O EN FUERA DE JUEGO _____	6
X -	GOL MARCADO _____	7
XI -	TIRO A GOL _____	7
XII -	FALTAS _____	8
XIII -	TIROS LIBRES _____	10
XIV -	PENALTI _____	11
XV -	SERVICIO DE BANDA _____	11
XVI -	SERVICIO DE PORTERIA _____	11
XVII -	CÓRNER _____	12
XVIII -	LOS JUGADORES _____	13
XIX -	EL ÁRBITRO _____	14
	INDICE DEL ARTICULADO _____	15
	TRAZADO DEL CAMPO DE JEGO _____	16

Barcelona, Noviembre 2019





© ASSOCIACIÓ CATALANA DE FUTBOL BOTONS

Casal Mossèn Lluís Vidal - C/. Bigai, 12 - 08022 BARCELONA

NOVIEMBRE 2019

---