

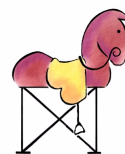
**COLECCIÓN DE JUEGOS INFANTILES:  
EL FUTBOLÍN**



Autor:

Jorge Carreras Guijarro

Año 2010



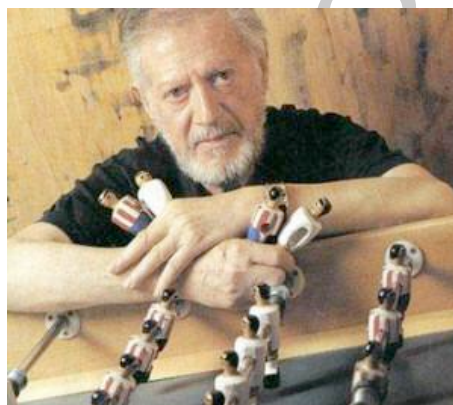
## Índice

1. Introducción: origen e historia del juego
2. Descripción del material
3. Modalidades y reglas del juego
  - 3.1. Modalidades en España
  - 3.2. Reglas del juego
  - 3.3. Terminología según modalidad
    - 3.3.1. Futbolín de una pierna
    - 3.3.2. Futbolín de dos piernas
4. Referencias bibliográficas
  - 4.1. Índice Bibliográfico
  - 4.2. Índice de fotos



### 1. Introducción: origen e historia del juego.

El origen del futbolín es muy confuso tanto es así que la Federación Internacional de Futbolín sitúa la aparición del mismo en Centroeuropa (International Soccer Table Federation, 2010, History Pág. 1), sin tener ningún lugar en concreto, lo que daría lugar al futbolín de una pierna. Pero por otro lado numerosos documentos muestran que fue un español quién inventó el futbolín, Alexandre Finisterre, lo que en la actualidad es el futbolín de dos piernas. Como bien comenta él la idea se le ocurrió tras quedarse cojo por



culpa de una bomba nazi lanzada en Madrid quedándose cojo al haber quedado sepultado entre cascotes y con heridas muy graves. Le llevaron a Valencia y luego al hospital de la Colonia Puig de Montserrat. La mayoría de los que estaban allí eran mutilados de guerra. Él había jugado al fútbol y por tanto ahora no lo podía hacer según un artículo del Xornal. (El Xornal, Viernes 28 de Mayo del 2004)

En la convalecencia en 1936 contactó con un compañero vasco, Francisco Javier Altuna, un carpintero quien le fabricó el primer modelo de futbolín en 1937 que el mismo relata en El País. (El País, 29 de Noviembre del 2006)

El líder de CNT y FAI, Joan Busquets, un anarquista de Monistrol que tenía una fábrica de gaseosas, lo vio y me animó a patentar el invento. Lo patenté a principios de 1937 Con el exilio, en la huida a



los pirineos un enorme lluvia le dejó sin la patente, pero en 1948 en París se enteró de que un compañero suyo del hospital Magi Muntaner, había patentado el futbolín y al parecer le escribió una carta para comunicárselo pero dicha carta se perdió. Consiguió que la compañía que los fabricaba le diese el suficiente dinero como para ir a Ecuador donde fundó la revista Ecuador 00° 0' 0" donde conoció al embajador de Guatemala que le animó a fabricarlos en su país según el Xornal (El Xornal, viernes 28 de mayo del 2004).

### 2. Descripción del material.

En sus orígenes los futbolines en los que jugaba Alexandre Finisterre afirma en Xornal combinada la suavidad del boj y el corcho aglomerado para las pelotas ya que al no ser tan duras permiten dar más efecto alas mismas. (El Xornal, Viernes 28 de Mayo del 2004)

Existen numerosos tipos de mesas que se diferencian en los estilos que se juegan, así para la Federación Internacional de Futbolín son:

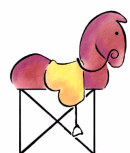
- Bonzini de "baby foot" francés.
- Tornado de "estilo americano".
- Roberto-Sport de "estilo italiano".
- Tecball de "estilo alemán".
- Eurosoccer de "estilo belga".



2. Bonzini

En cambio en España incluyen entre otras marcas importantes incluyen:

- Kicker.
- Garlando.



- Löwen-Soccer.
- Warrior.
- Lehmacher.
- Leonheart.



3. Roberto-Sport

También existe un fútbol de mesa de 7 metros de largo creado por el artista Maurizio Cattelan para una obra llamada Stadium. Se necesitan 11 jugadores por cada lado (Enciclopedia libre Wikipedia, 2010, Fútbolín).

Las diferencias de estos tipos de mesas radican en que los movimientos de los porteros están restringidos al área de meta. En esas mesas el portero no es capaz de coger la bola una vez que se sale fuera del área. Otra diferencia se encuentra en las bolas que pueden ser de corcho, mármol, plástico e incluso metal.

		C. OFICIAL	2 PIERNAS	OTRAS
1	portero			2 o 3
2	defensas			3
3	delanteros			2
4	centrocampo			4 o 6
5	centrocampo			4 o 6
6	delanteros			2
7	defensas			3
8	portero			2 o 3

4. Distribución jugadores

Pero lo que es común a todos los futbolines son el número de barras de metal que son 8 variando la distribución de los jugadores en estas barras.

No hay unas medidas oficiales en cuanto a las dimensiones del fútbolín pero estarían muy próximas a los 120 centímetros de largo y 61 centímetros de ancho según futbolines.com (La web del fútbolín y los futbolines, 2010, tipos de futbolines).

### 3. Modalidades y Reglas del Juego.



### 3.1 Modalidades en España

En España existen dos modalidades de juego del futbolín, el futbolín de 1 pierna y el futbolín de dos piernas. Esto es según como termine el jugador de futbolín si con una o dos protuberancias. Aunque para la International Table Soccer Federation, la Federación Internacional de Futbolín no registra el futbolín de 2 piernas la Federación Española de Futbolín puede presentar uno internacionalmente. Los futbolines tanto de 1 como de 2 piernas son los citados en el apartado anterior.



5. Una Pierna

Se puede jugar tanto individual como por parejas siendo estas homogéneas en cuanto al sexo o mixtas, según el torneo que se organice.



6. Dos Piernas



### 3.2 Reglas del juego.

En cuanto a las reglas del juego pueden ser muy variopintas. Depende de si juegas con tus amigos, si es a nivel de comunidades autónomas o si es a nivel oficial siguiendo las normas de la International Table Soccer Federation (ITSF).

En general las normas se basan en dos pilares fundamentales:

- Bola parada
  - Se pueden hacer cambios en la delantera.
  - Se juega así en Cataluña y Galicia (no toda).
  - Es lo que típicamente se llama: "Vale parar la bola"
- Bola en movimiento
  - No se pueden hacer cambios en la delantera. Si la bola toca a 2 o mas delanteros y entra a portería, el gol no vale.
  - Se juega así en el resto del estado español. (La Página de los aficionados al futbolín, 2010, Normas de juego)

Por otro lado cada comunidad autónoma tiene sus propias normas particulares y variando el juego dependiendo de la zona en la cual lo practiques. Pero más o menos se siguen estas normas que son comunes y populares a todas las zonas:

1. No están permitido los giros de 360° o más grados. Si es posible realizar giros inferiores a 360°.
2. Esta prohibido interceptar y chutar con un delantero un tiro efectuado por un defensa del equipo contrario.



3. No es posible pasar a un delantero desde... (Elijiendo portero, defensa o centrocampistas)
4. No se puede tocar la bola con ningún objeto que no sean los jugadores o muñecos.
5. En el caso de que la bola salga de la mesa, se sacara de nuevo desde la posición (eligiendo esquina de portería, lugar por el que ha salido o el agujero del futbolín)
6. Cada vez que se marque un gol, sacara el equipo goleado desde la posición de defensa. (Una de las esquina de la portería de dicho equipo).
7. El saque inicial se efectuara desde el medio del campo desde el agujero que tiene habilitado la mayoría de los futbolines (La web del futbolín y los futbolines, 2010, reglas del futbolín).

Siguiendo las normas oficiales de la Federación Internacional de Fútbolín (ITSF) que refleja la Asociación Madrileña de Fútbolín podemos encontrar muchas normas en la que salen actitudes descalificativas, palabras oficiales para la práctica del juego, reglas acerca de equipamientos y materiales, según los tiempos fuera que quiera cada equipo, goles anulados, cambio de campos, giro de las barras, la sacudida de mesa, invasiones de campo e incluso apelaciones contra el arbitraje. Aquí muestro algunas reglas en cuanto al juego que se recogen en el reglamento de la ITSF:

- A menos que se halla establecido de otra manera por el Director del Torneo, un partido deberá consistir en 3 de 5 juegos, cada juego deberá consistir de 5 goles. El último juego del partido



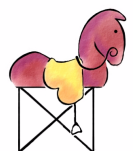


será a 5 goles pero se debe ganar por diferencia de 2 goles, pero no se deberá pasar de un máximo de 8 goles.

- El número de juegos a disputar es responsabilidad del Director del Torneo y deberá ser publicado en el póster del Torneo (publicidad). El Director del Torneo puede reducir el número de juegos y goles por disputar del partido si así fuera conveniente.
- Comienzo del Partido. Se procede a echar un volado. El equipo que gane el volado tiene la opción de escoger:
  - Lado de la cancha
  - Sacar

El equipo que perdió el volado tiene la opción de ejercer la segunda. Cuando el equipo halla escogido su opción (cambio de lado o sacar) ya no se puede cambiar la decisión. El partido comienza oficialmente al momento que la primera bola se ha puesto en juego.

- El saque y protocolo de inicio. Un Servicio se define poner el balón a jugar en la línea de cinco jugadores al comienzo del Juego. Después de que se anota un gol o si el balón es puesto por alguna infracción en la línea de cinco jugadores. El protocolo de inicio o listo debe de ser usado para poder poner en acción al balón. El saque debe iniciar en el jugador del medio de la línea de cinco jugadores. El Jugador que saca la bola debe usar el protocolo de inicio o listo. Si la bola es sacada en otra posición y el oficial marca la violación antes de que se anote un gol, el jugador debe de parar y volver a sacar en el sitio correcto por el mismo equipo. Si el gol se anoto antes de



marcarlo, el gol cuenta y no se permite ningún reclamo. La penalización de subsecuentes violaciones al reglamento será la pérdida de posesión de balón y el equipo contrario sacara (Asociación Madrileña del Fútbolín, 2010, Reglas de la ITSF pág. 4).

### 3.3. Terminología según la modalidad.

#### 3.3.1 Fútbolín de una pierna. Según Enciclopedia Wikipedia

- **Guarra:** Se denomina Guarra porque en el fútbolín madrileño de madera el defensa no cubre toda la portería, se suele cubrir con el defensa más cercano, y hay un hueco directo con el delantero más cercano a jugador que lo maneja y es muy fácil meter gol. En los futbolines internacionales oficiales este hueco no existe o es muy difícil.
- **Empalme:** También llamado pistola o pesca. Se trata de tirar a portería con un delantero sin controlar la bola previamente.
- **Cuchara:** También conocida como chapa. Consiste en rematar un balón que haya sido chutado por un jugador del otro equipo, lanzándolo hacia el otro lado.
- **Muñequilla:** El jugador realiza un giro de muñeca con lo que la pelota se dirige al lado contrario de la portería. Hay dos tipos de muñequillas, la alta (cuando la haces en dirección al oponente) y la baja (cuando la haces hacia ti). La pelota se pisa por la parte posterior del muñeco.
- **Mano abierta:** El tiro con mano abierta es cuando haces rodar el mando por la palma de la mano sin que se te escape. Es un movimiento hacia abajo y después hacia arriba (el muñeco va



- hacia detrás y después hacia delante) que imprime a la bola mucha potencia.
- Latiguillo: Es como la muñequilla pero en vez de golpear a la bola con el movimiento de la muñeca, se hace con la mano abierta. Es un tiro potente y muy efectivo.
  - Vueltas: El jugador hace un amago de tirar latiguillo o muñequilla y el muñeco hace un giro completo sobre sí mismo en el sentido contrario de las agujas el reloj. Se tiene que coger la barra antes de que gire más de 360 grados, sino no es válido. Tampoco es válido si gira 360 grados antes de dar a la bola.
  - Máquina: Es un pase desde el muñeco más alejado de la delantera hasta el jugador del medio y rematar con este, si se hace desde el jugador mas cercano al jugador del medio se la denomina Máquina inversa.
  - Snake: Tiro creado en Alemania, también llamado Jet porque es un tiro muy rápido y difícil de parar. Este tiro es como el tiro de Vueltas pero en vez de coger el mando con la mano, se utiliza la parte del antebrazo, al girarlo hacia arriba se golpea muy fuerte y se termina agarrando el mando con la mano, sin que se despegue la mano-brazo del mando, no como sucede con la vuelta que hay que soltar el mando.
  - Pisado: Se pisa la bola con la parte frontal del muñeco, se mueve hacia un lado u otro y se golpea la bola.
  - Arrastre: La pelota se pone al lateral del muñeco, entonces se arrastrara para ese lado y se golpea con ese mismo muñeco.
  - Rectificado: Se comienza con la bola pisada o de muñequilla se



mueve la bola y se termina arrastrando la bola en la dirección contraria a la que venía.

### 3.3.2 Futbolín de dos piernas.

- Di-señora: Consiste en golpear la bola con poca fuerza buscando colocación. Al ir con poca fuerza este tiro suele tener doble función ser usado como pase o dificultar la actuación del portero rival, ya que este tipo de tiros lentos son difíciles de bloquear por parte de los porteros
- Remachón: Cuando el portero golpea el balón la delantera puede hacer el movimiento de tiro y meter gol.
- Truski: Cuando el jugador de la esquina golpea la bola con un movimiento seco hacia los laterales de la mesa.
- L: El jugador con un giro de muñeca pasará la pelota al lado y tirará en diagonal. Si la dirección a la que lo hace es hacia la izquierda se le denomina L invertida. Es una manera fiable de sacar desde la portería, y para marcar gol desde delante.
- S: El jugador hace el amago de que va a hacer una L y la lanza hacia el otro lado.
- O: El jugador gira rápidamente la bola enganchada en los pies del muñeco hasta lanzarla arrastrándola.
- Arrastre: El jugador debe poner la pelota detrás del muñeco con el cual va a realizar este movimiento, levantando el muñeco lentamente irá pillando la bola con los pies hasta que el muñeco quede inclinado hacia delante y la pelota solo cogida con la punta de los pies, en este momento arrastrará en diagonal soltando la bola.



## EL FUTBOLÍN

---

- Di-arrastre: Es una forma de tirar en diagonal, en vez de pegar un chute fuerte y sin control el jugador esperará que le venga la bola con los jugadores inclinados hacia atrás y cuando ésta le toque arrastrará la bola hacia delante y en diagonal.
- Mascada: La bola se coloca detrás del jugador (defensa preferentemente). Se hace la misma operación que en la arrastrada, el jugador levanta el muñeco y pilla la bola hasta que quede inclinado, entonces fuerza al muñeco a pisar la bola y pasar por encima de ésta, tomará efecto, chocará con la pared e irá hacia delante.
- Vaselina: Se curva el mango de la mano izquierda hacia arriba quedando así la barra de dentro del futbolín curvada hacia abajo. Con los jugadores de la mano derecha pasas la pelota a un jugador que manejes con la mano izquierda y cuando la bola lo toque mueves el mango hacia la izquierda con un giro (no se saldrá del futbolín), la bola se elevará llegando a la otra portería. Otra forma de hacer una vaselina es mascarla y pasarla al portero en la posición antes descrita. Esta jugada está prohibida.
- Tornado: Consiste en dar varios giros alrededor de la bola sin tocarla para despistar al contrario, al final se suelta tirando.
- Tiro Arcadio: Este lanzamiento requiere una gran técnica por parte del jugador que pretende usarla. Para realizarla correctamente debemos golpear con un golpe seco y muy potente la bola de tal forma que el disparo vaya dirigido en sentido contrario a donde el gesto del jugador indica. Esta técnica normalmente sale sin querer al jugador que juega de



defensa y como consecuencia acaba siendo gol en propia

- Tiro BOUM! A la cabeza: Este lanzamiento consiste en golpear fuertemente la bola con uno de los defensas de tal modo que pueda rebotar en la cabeza de uno de los jugadores del medio de tu propio equipo y consiga desviar la bola lo justo para despistar a los jugadores contrarios con lo cual suele ser un tiro de difícil ejecución pero de mucha eficacia si se consigue hacer (Enciclopedia libre Wikipedia, 2010, Fútbolín).

MUSEO DEL JUEGO



## 4. Referencias Bibliográficas

### 4.1 Índice bibliográfico

- <http://clasica.xornal.com/article.php?sid=20040528143022>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Futbol%C3%ADn>
- <http://www.amfutbolin.com/modules.php?name=Content&pa=showpage&pid=1&page=4>
- [http://www.elpais.com/articulo/Galicia/batalla/final/Alejandro/Finisterre/elpepautgal/20061129elpgal\\_19/Tes](http://www.elpais.com/articulo/Galicia/batalla/final/Alejandro/Finisterre/elpepautgal/20061129elpgal_19/Tes)
- <http://www.futbolines.com/reglas-del-futbolin.htm>
- <http://www.futbolines.com/tipos-de-futbolines/>
- <http://www.table-soccer.org/itsf/images/history.pdf>
- <http://www.todofutbolin.com/>

### 4.2 Índice de fotos

1. Alexandre Finisterre:  
[http://www.galiciaespallada.com.ar/alejandro\\_finisterre.jpg](http://www.galiciaespallada.com.ar/alejandro_finisterre.jpg)
2. Fútbolín Bonzini: <http://www.table-soccer.org/partners/>
3. Fútbolín Roberto Sport: <http://www.table-soccer.org/partners/>
4. Distribución Jugadores: <http://www.futbolines.com/tipos-de-futbolines/>
5. Fútbolín dos pierna: [http://www.anuncio.net/images/anuncios/munecos-defutbolin\\_501ceb3dc9aa9d9794e8d2ef482df503.jpg](http://www.anuncio.net/images/anuncios/munecos-defutbolin_501ceb3dc9aa9d9794e8d2ef482df503.jpg)
6. Fútbolín una piernas:  
[http://2.bp.blogspot.com/\\_PV1TDNWat4Y/SCTrfFT4pPI/AAAAAAAAAIU/I0ScT-PM2tvU/s320/futbolin1.jpg](http://2.bp.blogspot.com/_PV1TDNWat4Y/SCTrfFT4pPI/AAAAAAAAAIU/I0ScT-PM2tvU/s320/futbolin1.jpg)

