



REGLAS DEL FUTBOL DE MESA - ITSF

REGLAS DE JUEGO ESTÁNDAR

Traducción: Santiago Diaz

Versión 2.0

Enero 2026



Contenido

1. INTRODUCCIÓN	4
1.1 Antecedentes	4
1.2 Filosofía	4
1.3 Estructura del Documento	4
1.4 Interpretación de las Reglas	5
1.5 Alcance.....	5
2. DEFINICIONES.....	6
3. ESTRUCTURA DEL MATCH	12
4. PRELUDIO	13
4.1 Stock de Bolas.....	13
5. PUESTA EN JUEGO DE LA BOLA	15
5.1 Reinicio.....	15
5.1.1 Agarrar y Posicionar la Bola	15
5.1.2 Protocolo de Inicio.....	16
5.2 Secuencia Inicial	16
5.3 Demora del Juego	17
6. POSESIÓN	19
6.1 Cesión de la Posesión de una Bola Crítica	20
7. DETENCIONES DEL JUEGO.....	21
7.1 Pausas	21
7.1.1 Gol Convertido	22
7.1.2 Tiempo Muerto	23
7.2 Bola Muerta	26
7.3 Bola Fuera de la Mesa	27
7.4 Interrupciones.....	28
7.4.1 Interrupción de Jugador.....	29
7.4.2 Disrupción	29
7.4.3 Interrupción por Infracción.....	30
7.5 Solicitud de Tiempo Médico.....	31
7.6 Práctica	32
8. CONTROL DE TIEMPO	33
9. ÁRBITRO.....	34
9.1 Instrucciones del Árbitro	34
9.2 Solicitud de Árbitro	35
9.3 Apelación al Árbitro	36

10. MOLINETE.....	37
11. PASES	38
12. CONTACTOS CON LA PARED	40
13. INTRODUCIR LA MANO EN EL ÁREA DE JUEGO	42
14. CAMBIO DE POSICIONES	44
15. OBSTRUCCIÓN DEL JUEGO	45
15.1 Distracción.....	45
15.2 Reset	47
15.3 Jar	49
15.4 Conducta del Jugador.....	49
15.5 Conducta de los Espectadores	51
16. CAMBIOS EN LA MESA	52
16.1 Mantenimiento Rutinario	52
16.2 Mantenimiento de la Mesa	52
16.3 Modificación Ilegal.....	53
17. FALTA TÉCNICA.....	55
18. PENALIDADES.....	57

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Antecedentes

El Reglamento de Juego Estándar (RJE) representa un cambio significativo en la forma en que se conciben y presentan las reglas del fútbol de mesa, o metegol.

El proyecto nació a partir del reconocimiento de que el reglamento ITSF de 2016 mostraba signos de antigüedad; partiendo del conjunto original de reglas adoptado por la ITSF, los cambios sucesivos dieron como resultado un documento que necesitaba una actualización.

Para cumplir con estos objetivos se creó un nuevo esquema; el RJE introdujo una terminología novedosa aplicada de manera consistente en la descripción de los procesos de juego y de las reglas prescriptivas.

El RJE versión 1.0 fue el primer entregable de este proyecto, una “traducción” estricta del reglamento 2016 que no incluía ningún cambio en las reglas. Evitar cambios permitió que los errores y omisiones pudieran identificarse con mayor facilidad, de modo que las correcciones y aclaraciones resultantes de la retroalimentación pudieran aplicarse y publicarse como RJE versión 1.1. Ninguno de los documentos de la versión 1 incluyó cambios en las reglas.

Ahora que el RJE se ha estabilizado, pueden introducirse cambios en las reglas, y el RJE versión 2.0 es el primer documento de esta serie que incluye modificaciones reglamentarias.

1.2 Filosofía

La base de las reglas de juego es un conjunto de definiciones que se referencian a lo largo de todo el documento. El uso consistente de un conjunto coherente de definiciones encapsula la complejidad, lo que permite que las reglas sean precisas y breves. También minimiza la ambigüedad, la subjetividad, la redundancia y las contradicciones dentro del documento.

El objetivo del enfoque del RJE es facilitar:

- La interpretación de las reglas y el arbitraje
- La traducción precisa a otros idiomas
- La creación de reglamentos ITSF de juego para otros tipos de eventos
- La introducción de una terminología estándar de metegol

1.3 Estructura del Documento

Las palabras o frases en cursiva son términos definidos, que se recopilan y ordenan alfabéticamente en la sección de Definiciones.

Las secciones generalmente siguen un patrón común, cuya primera parte describe lo que los jugadores pueden o deben hacer. La parte siguiente contiene reglas prescriptivas, que establecen lo que un jugador no debe hacer y la sanción correspondiente a la infracción.

Las reglas y sanciones se nombran, en lugar de numerarse. Los detalles del procedimiento a seguir para cada sanción se recopilan en una sección separada de Penalizaciones.

Las reglas a veces contienen interpretaciones. Si bien las interpretaciones no son reglas formales, resultan útiles para comunicar cómo se manejan los casos habituales o límites.

1.4 Interpretación de las Reglas

Si se encuentra alguna ambigüedad o conflicto en las reglas, deberá utilizarse el siguiente proceso para intentar resolverlo:

1. La versión en idioma inglés de este documento tiene prioridad sobre las traducciones.
2. Debe asumirse que las reglas y definiciones son completas y cubren el caso, incluso por omisión.
3. Consultar las interpretaciones.
4. Solicitar una interpretación a la Comisión de Reglas de la ITSF.

1.5 Alcance

Este documento define las Reglas de Juego Estándar de la ITSF para el fútbol de mesa, o metegol, y cubre las reglas de juego tanto para eventos estándar de individuales como de dobles, jugados en una sola mesa.

Las reglas de juego para otros tipos de eventos no se describen en este documento.

Las Reglas de Juego Estándar definen cómo se juegan los encuentros; no cubren todos los aspectos de la conducta en torneos, el uso de sustancias ni el código de vestimenta.

2. DEFINICIONES

Algunas definiciones se mantienen en su idioma original para evitar traducciones inexactas.

Árbitro: Es la persona cualificada en un *match* para oficializarlo y hacer cumplir las reglas de juego estándar.

Área de juego: Es cualquier parte del volumen interno de la mesa, desde la *superficie de juego* hasta el alto del *gabinete* excluyendo los *contadores*.

Arquero: Es la *figura* en la *barra del arquero* que cubre el arco.

Barra: Es la *barra del arquero*, la barra de 2, la barra de 5 o la barra de 3.

Barra del arquero: Es la *barra* más cercana al arco.

Barras defensivas: Son la *barra del arquero* y la barra de 2 adyacente, consideradas una única.

Bola ajustada: Se produce cuando se mueve la bola lateralmente en una dirección y luego en la dirección opuesta, en un único *contacto* con la parte delantera de una figura – o, un *contacto* luego del *contacto* inicial en la *posesión activa*, en la parte frontal o posterior de la *figura*, seguido por otro *contacto* con la misma *figura*.

Bola alcanzable: Una bola es *alcanzable* por una *barra*, si una *figura* de esa *barra* puede hacer *contacto* con la bola sin *doblar la barra*.

Bola atrapada: Es una *bola alcanzable*, que está *detenida* en o cerca de la pared.

Bola crítica: Es una *bola detenida* en la que cualquier parte de la bola está por detrás de la *barra del arquero* y directamente frente al arco.

Bola detenida: Es una *bola estacionaria* que no ha sido inmediatamente jugada.

Bola estacionaria: Es una *bola* que no está *en movimiento*.

Bola en balanceo: Es una bola que se balancea ligeramente en su lugar. Una bola en balanceo no es una *bola en movimiento*.

Bola en movimiento: Es una bola en estado de movimiento, sea lineal o rotacional.

Bola fuera de la mesa: Es una bola que abandona el *área de juego* y golpea un objeto del *gabinete* o fuera de la mesa, o se detiene sobre el borde del *gabinete*.

Bola inalcanzable: Es una *bola* que no es *alcanzable* por ninguna *barra*.

Bola liberada: Es una *bola alcanzable* que está suficientemente alejada de la *pared* más cercana como para que quepa una *figura* entre la bola y la *pared*.

Bola muerta: Es una *bola estacionaria* en el *área de juego*, la cual es una *bola inalcanzable*.

Bola pisada: Es una bola que está pisada por una *figura* en cualquier parte del *área de juego*, y no fue inmediatamente jugada. Una bola pisada puede ser una *bola en movimiento* o una *bola detenida*.

Bola restringida: En el contexto de un *pase*, es una *bola detenida*, *ajustada* o *pisada*.

Bola retenida: Es una *bola alcanzable* que está *detenida* y no es jugada.

Cantidad de contactos con la pared: Es el número de *contactos con la pared* en la barra de 5, hechos en una misma *pared* en una *posesión activa*.

Cantidad de partidos: Es la cantidad de *partidos* necesarios para ganar un *match*.

Colisión: Se produce cuando cualquier parte del cuerpo de un *jugador* toca cualquier parte de cualquier *barra* del oponente.

Contacto: Es cuando la bola toca una *figura* en una *barra*, o cualquier parte de una *barra* que es interna al *área de juego*.

Contadores: Son una parte de la mesa que sirve para contar la cantidad de goles, de *partidos*, o de *tiempos muertos* de un equipo.

Contacto con la pared: Es un *movimiento*, que no sea una *transición*, que causa que la bola toque la *pared*.

Desplazamiento de mesa: Es cuando un *jugador* causa que la mesa se desplace de su posición original.

Detención: Puede ser o una *bola muerta*, o una *bola fuera de la mesa*, o una *pausa*, o una *interrupción*.

Director del torneo: Es la persona que planea y controla la administración del torneo.

Disrupción: Es una *interrupción* en el juego que no es iniciada por un *jugador* o un *árbitro*. Por ejemplo, una falla espontánea de algún componente de la mesa, o un evento externo no relacionado al juego.

Distracción: Se produce cuando un jugador hace algún acto que saca la atención del oponente del juego durante el *juego activo*.

Doblar la barra: Se produce cuando se aplica fuerza lateralmente en el mango.

Entre goles: Es una *pausa* que comienza cuando se hace un gol que no termina el *partido*.

Entre partidos: Es una *pausa* que comienza cuando se hace un gol que termina el *partido*.

Equipo: Es uno o dos *jugadores* que están en el mismo lado de la mesa.

Equipo defensivo: Es el *equipo* que no tiene la *posesión* de la bola.

Equipo ofensivo: Es el *equipo* que tiene la *posesión* de la bola.

Espectador: Es un observador que no está oficializando ni jugando un *match*.

Figura: Es el muñeco de cualquier *barra*, usado para controlar la bola durante el juego.

Figura de inicio de tiempo de posesión: Durante la *secuencia inicial*, la siguiente *figura* con la que hace *contacto* la bola luego de hacer un *movimiento* por la *figura de reinicio*.

Figura de reinicio: Cuando la bola se está queriendo poner en juego, es la *figura* desde la cual comienza la *secuencia inicial*.

Gabinete: Es cualquier parte del armazón de la mesa que es externa al *área de juego*.

Golpe fuerte: Es cuando un *jugador* golpea la *pared* con mucha fuerza.

Golpe intermedio: Es cuando un *jugador* golpea la *pared* con fuerza media.

Interrupción: Es un corte excepcional. Puede ser una *interrupción por infracción*, una *interrupción del jugador*, o una *disrupción*.

Interrupción del jugador: Es un corte excepcional del *juego activo*, iniciado por algún *jugador*.

Interrupción por infracción: Es una corta *interrupción* del *juego activo* para declarar y procesar una *infracción*.

Jar: Es cualquier *colisión*, *desplazamiento de mesa*, *golpe fuerte*, *golpe intermedio*, o *temblor de mesa*, que afecta la habilidad del *equipo rival* de mantener o conseguir la *posesión controlada* de la bola.

Jefe de árbitros: Es el *árbitro* designado por el *director del torneo*, para ser responsable de oficializar el torneo y dirigir a los *árbitros*.

Jugador: Es la persona jugando para uno de los dos *equipos*.

Jugador ofensivo: Es el *jugador* que tiene la *posesión controlada* de la bola.

Jugador opuesto: Es el *jugador* que controla la *barra* que está directamente en frente de la barra de *posesión*.

Juego activo: Son periodos de juego en el cual la bola está en *posesión activa* o en *movimiento* entre las barras.

Limitado por tiempo: Es un período de un *match* el cual no debe exceder un tiempo determinado, el cual puede ser controlado por un *árbitro*. Por ejemplo, la *posesión activa*, el *tiempo muerto*, el tiempo *entre goles*, o el tiempo *entre partidos*.

Mantenimiento de mesa: Es una *interrupción del jugador* durante la cual se resuelve un problema con la mesa.

Match: Es una competencia que termina cuando un *equipo* llega a la *cantidad de partidos* requeridos para ganar.

Mesa de organización del torneo: Es el lugar al que los *jugadores* deben ir para hablar con los organizadores del torneo.

Molinete en contacto: Se produce cuando la *barra* con *posesión activa* rota más de 360° antes o después del *contacto*.

Movimiento: Es un *contacto* que causa que una *bola estacionaria* se mueva, o una *bola en movimiento* que cambie su dirección o velocidad.

Objetivo de goles: Es la cantidad de goles necesarios para ganar un *partido*.

Pared: Es una superficie interna vertical que rodea un lado del *área de juego*, incluyendo cualquier tira lateral de la mesa que borde el *área de juego*.

Partido: Es una competencia que termina cuando un *equipo* alcanza el *objetivo de goles*.

Pase: Es una *transición controlada* que pasa a través de una *barra* del *equipo* rival, seguido de una *posesión controlada* en una *barra* del mismo *equipo*.

Pase directo: Es un *pase* en el cual no hay *contacto* con las *barras* del rival.

Pase indirecto: Es un *pase* en el cual hay *contacto* con las *barras* del rival, y el *contacto* no es una *posesión controlada*.

Pase mordido: Es una *bola estacionaria* o una *bola en movimiento* que es pasada como resultado de una fuerza aplicada hacia abajo, en una *bola pisada* momentáneamente.

Pausa: Es un corte con *limitado por tiempo*, sea en un *tiempo muerto*, o *entre goles*, o *entre partidos*.

Pausa médica: Es una *interrupción* aprobada para permitirle a un *jugador* recuperarse de su lesión o dolor.

Posesión: La *barra*, y por extensión el *jugador* y el *equipo*, que tiene la tenencia de la bola en un momento determinado. La *posesión* puede ser una *posesión activa*, una *posesión pausada*, o una *posesión implícita*.

Posesión activa: Es un período de *juego activo* durante el cual la *bola* es *alcanzable* por alguna *barra*.

Posesión controlada: Es una *posesión activa* en la que la bola es controlada luego de un *contacto*, o también es una *bola detenida*.

Posesión implícita: Se da en la *barra* en la cual la bola debe ponerse en juego luego de que sea declarada *bola muerta*, *bola fuera de la mesa*, *entre goles*, *entre partidos*, o posterior a una *interrupción por infracción*.

Posesión incontrolada: Es una *posesión activa* en la que el *contacto* o no ocurre, o es momentáneo y no controlado.

Posesión pausada: Se da en la *barra* en la cual la *bola* es *alcanzable* durante una *pausa* o una *interrupción*.

Preludio: Es un proceso preliminar que se completa antes de que comience el primer *partido*.

Protocolo de inicio: Es el proceso utilizado para poner la bola en juego. La pregunta “¿Listo?” y la respuesta “¡Listo!”.

Reinicio: Es la primera parte del proceso para poner la bola en juego, que consiste en agarrar y posicionar la bola, seguido del *protocolo de inicio*.

Reloj de posesión: Es un dispositivo de tiempo, que cuenta la duración de cada *posesión activa*.

Reset: Cualquier *topetazo*, *golpe intermedio*, o *temblor de la mesa* realizado por el *equipo defensivo* que afecta la habilidad del *jugador ofensivo* de controlar o jugar la bola.

Saque: Es un *reinicio* desde la *figura* central de la *barra* de 5, realizado por el *equipo* al que le convirtieron el último gol, o si no hay ningún gol, por el *equipo* que ganó el primer saque en el *sorteo inicial*.

Secuencia inicial: Es una serie de *contactos* que deben contener en orden: Un *movimiento* por la *figura de reinicio*, un *contacto* por la *figura de inicio de tiempo de posesión*, y un *contacto* con cualquier otra *figura* además de la *figura de inicio de tiempo de posesión*.

Sorteo inicial: Es un proceso que determina qué *equipo* tiene la opción del primer *saque* o del lado de la mesa.

Stock de bolas: Es el conjunto de bolas en uso para el *match* entero.

Superficie de juego: Es la superficie interna de la mesa, sobre la cual la bola es jugada.

Temblor de mesa: Es cuando un *jugador* hace que la mesa tiemble.

Tiempo muerto: Es una *pausa* durante o *entre partidos*, en la cual los *jugadores* pueden conversar y alejarse de la mesa.

Topetazo: Es cuando la *barra* de un *jugador* golpea la *pared* con poca fuerza.

Transferencia: Es un *movimiento* seguido de un *contacto* en otra *figura* en la misma *barra*.

Transición: Es un *movimiento* que causa que la bola abandone la *barra* de *posesión activa*.

Transición controlada: Es una *transición* que sigue directamente luego de una *posesión controlada*.

Ubicación actual: Es la ubicación en la que la bola está en ese momento. Puede ser en *posesión activa* o en *posesión pausada*, en una *barra* o *figura*, en una *bola muerta*, en una *bola fuera de la mesa*, o en un gol.

3. ESTRUCTURA DEL MATCH

En los eventos estándar de individuales y de dobles, un *match* consiste en un proceso preliminar denominado *preludio*, seguido de uno o más *partidos*, separados por una *pausa* entre *partidos*.

Cada *partido* consiste en períodos de *juego activo* interrumpidos por *detenciones*. El *juego activo* se reanuda poniendo la bola nuevamente en juego mediante un *reinicio*, seguido por la *secuencia inicial*.

El *juego activo* consiste en períodos *limitados por tiempo* en los que la bola es una *bola alcanzable* por una *barra*, denominados *posesión activa*, y en períodos que no están sujetos a control de tiempo cuando la bola está teniendo un *movimiento* entre las *barras*.

4. PRELUDIO

Un *match* comienza con el *preludio*, un proceso que incluye la siguiente secuencia de eventos:

- Realizar el *sorteo inicial*
- Elegir el primer *saque* o el lado de la mesa
- Cada *equipo* adopta su lado de la mesa
- Cada *equipo* adopta sus posiciones iniciales de juego
- Acordar el *stock de bolas*
- Acordar comenzar el juego

El *preludio* comienza con el *sorteo inicial*, típicamente un lanzamiento de moneda entre un *jugador* de cada *equipo*. El ganador del *sorteo inicial* tiene la opción de tomar el primer *saque* o de elegir el lado de la mesa para el primer *partido*, quedando la opción restante para el perdedor del *sorteo inicial*. Una vez que el *equipo* ganador realiza su elección, no puede cambiar su decisión.

El *equipo* con la opción de elegir el lado de la mesa debe hacerlo a continuación, y cada *equipo* debe adoptar el lado designado. En dobles estándar, el *equipo* con el primer *saque* debe adoptar sus respectivas posiciones de juego antes que el otro *equipo*; un jugador controla la *barra del arquero* y la barra de 2, y el otro jugador controla la barra de 5 y la barra de 3.

Durante el *preludio*, cualquiera de los *equipos* puede practicar con el fin de evaluar el estado de la mesa, verificar que la mesa esté nivelada y probar los lados de la mesa y las bolas.

El *preludio* también es una oportunidad para realizar *mantenimiento de mesa* de rutina y, si es necesario, solicitar *mantenimiento de mesa*; una vez que el *juego activo* ha comenzado, el *mantenimiento de mesa* solo puede solicitarse ante una alteración repentina de la mesa. Cualquiera de los *equipos* puede solicitar un *árbitro* durante el *preludio*.

Los *jugadores* deben iniciar y completar el *preludio* de manera oportuna. No se permiten *tiempos muertos* durante el *preludio*. Un *árbitro* tiene la autoridad para sancionar infracciones de conducta durante el *preludio*.

Cuando ambos *equipos* acuerdan que están listos para jugar, el *equipo* que tiene el *saque* inicia el *protocolo de inicio*. El *preludio* finaliza cuando el *jugador* con la *posesión* pregunta “¿Listo?”, momento a partir del cual todas las reglas de juego entran en vigor.

4.1 Stock de Bolas

Durante el *preludio*, los *jugadores* deben acordar el conjunto de bolas que se utilizarán durante el *match*. Si existe desacuerdo, deberán utilizarse bolas

nuevas. Este conjunto de bolas constituye el *stock de bolas*. Una vez que ha comenzado la primera *secuencia inicial* del *match*, debe obtenerse permiso para agregar o retirar una bola del *stock de bolas*.

El jugador que tiene el *saque* tiene la opción de elegir qué bola se selecciona del *stock de bolas*. Una vez que el *protocolo de inicio* ha comenzado, la bola puede intercambiarse con permiso durante el *reinicio* o una *detención*.

Regla: Intercambio de Bola

Un *jugador* no debe intercambiar la bola en juego por otra del *stock de bolas* sin permiso.

Penalización: A discreción del *árbitro*, posible **Falta Técnica**.

Regla: Modificación del Stock de Bolas

Un *jugador* no debe agregar una bola ni retirar una bola del *stock de bolas* sin permiso.

Penalización: A discreción del *árbitro*, posible **Falta Técnica**.

Regla: Solicitud de Reemplazo de Bola Rechazada

Durante el *juego activo*, si un *jugador* realiza una solicitud para reemplazar la bola, el *árbitro* deberá determinar si la bola es apta para el juego. Si la bola es declarada no apta para el juego, deberá ser reemplazada; de lo contrario, no será reemplazada y se aplicará una penalización al *equipo* solicitante.

Penalización: *Tiempo muerto* cargado al *equipo* solicitante.

5. PUESTA EN JUEGO DE LA BOLA

El *match* comienza con un *saque* desde la *figura* central de la *barra* de 5 por parte del *equipo* que obtuvo el *saque* en el *sorteo inicial* durante el *preludio*. Cada *saque* posterior es realizado por el *equipo* que a continuación concede un gol. La bola también se pone en juego después de una *detención*, desde la *barra* especificada por las reglas.

La bola siempre se pone en juego mediante un *reinicio* seguido de una *secuencia inicial*. Durante el *reinicio*, la bola es agarrada y posicionada en la ubicación de reinicio, tras lo cual el *jugador* que pone la bola en juego inicia el *protocolo de inicio*, el cual confirma que el *equipo* rival está listo para jugar.

El paso final es la *secuencia inicial*, una serie de *contactos* que da inicio al *juego activo* y que debe completarse antes de que la bola pueda ser *transicionada* legalmente.

El proceso se resume de la siguiente manera:

- *Reinicio*
 - Agarrar y posicionar la bola
 - *Protocolo de inicio*
- *Secuencia inicial*

Si la bola es puesta en juego por el *equipo* incorrecto y el error se detecta antes de que el *equipo* rival realice la siguiente *transición controlada*, la bola deberá entregarse al *equipo* correcto para el *reinicio*. Una vez que el *equipo* rival realiza una *transición controlada*, no se permitirá ninguna protesta y el juego continuará como si no se hubiera cometido ningún error.

5.1 Reinicio

La primera parte de la puesta de la bola en juego es el *reinicio*, un proceso que comienza inmediatamente después del *preludio*, de una *detención* o cuando el *árbitro* anuncia que los jugadores deben “¡Jugar!”.

El proceso de *reinicio* consiste en agarrar la bola y posicionarla en la ubicación de reinicio si fuera necesario, seguido por el *protocolo de inicio*, que confirma que el *equipo* rival está listo para que comience el juego.

Durante el proceso de *reinicio*, los *jugadores* están sujetos a control de tiempo; cualquier demora queda sujeta a la regla de **Demora del Juego**.

5.1.1 Agarrar y Posicionar la Bola

Si la bola no se encuentra en la *superficie de juego*, deberá ser recuperada y entregada al *jugador* que pone la bola en juego. Este *jugador* es responsable de

asegurarse de que la bola sea posicionada en la ubicación de *reinicio*. La bola puede ser jugada hasta la ubicación de *reinicio* o colocada allí con la mano.

Dependiendo de la situación, puede haber una o más ubicaciones legales de *reinicio*. Si la bola ya se encuentra en la única ubicación legal de *reinicio*, el juego continúa desde ese punto; por ejemplo, luego de un *tiempo muerto* o de una *interrupción* que ocurra durante el *juego activo*.

Suceso	Posición de reinicio legal
<i>Tiempo muerto</i> durante el <i>juego activo</i>	<i>Ubicación actual</i> de la bola
<i>Interrupción</i> durante el <i>juego activo</i>	<i>Ubicación actual</i> de la bola
Empezar el <i>partido</i> o después de un gol	<i>Saque</i>
<i>Bola muerta</i> entre barras de 5	<i>Saque</i>
<i>Bola muerta</i> detrás de la barra de 5	Cualquier <i>figura</i> en las <i>barras defensivas</i> más cercanas
<i>Bola fuera de la mesa</i>	Cualquier <i>figura</i> en las <i>barras defensivas</i> relevantes
<i>Posesión</i> otorgada en barra de 5	<i>Figura</i> central de la barra de 5 del <i>equipo</i> no infractor
<i>Posesión</i> otorgada en <i>barras defensivas</i>	Cualquier <i>figura</i> en las <i>barras defensivas</i> del <i>equipo</i> no infractor
Un <i>equipo</i> elige “continuar” en una falta	<i>Ubicación actual</i> de la bola
Un <i>equipo</i> elige “reiniciar” en una falta	Ubicación de la bola en el punto de la infracción
Falta técnica	Cualquier <i>figura</i> en la barra de 3 del <i>equipo</i> no infractor

5.1.2 Protocolo de Inicio

El *protocolo de inicio* no puede comenzar hasta que todos los *jugadores* estén en posición en la mesa y en control de sus *barras*.

El *jugador* que pone la bola en juego le pregunta al *jugador opuesto* si está “¿Listo?”, tras lo cual el *jugador opuesto* responde “¡Listo!”. En dobles estándar, el *jugador opuesto* puede consultar con su compañero antes de dar la respuesta de “¡Listo!”.

El *protocolo de inicio* finaliza y el *juego activo* comienza cuando el *jugador* con la *posesión* mueve la bola e inicia la *secuencia inicial*.

5.2 Secuencia Inicial

Después de la respuesta “¡Listo!”, el *jugador* que pone la bola en juego debe completar una *secuencia inicial* antes de que la bola pueda ser *transicionada* legalmente.

La *secuencia inicial* es una serie de *contactos* que comienza con un *movimiento* realizado por la *figura de reinicio*, momento en el cual comienza el *juego activo*. Luego debe producirse un *contacto* por parte de otra *figura*, lo que inicia el *reloj de posesión*. La *secuencia inicial* finaliza con un *contacto* adicional realizado por cualquier *figura* distinta de la *figura de inicio de tiempo de posesión*.

En la barra de 5, la *cantidad de contactos con la pared* permanece en cero hasta que se produce el primer *contacto* por parte de la *figura de inicio de tiempo de posesión*.

Regla: Inicio en Falso

Después de que comienza el *protocolo de inicio*, la bola no debe moverse antes de que se dé la respuesta “¡Listo!”.

Penalización:

- Primera vez en el *match*: Advertencia, el mismo *equipo* realiza el *reinicio*.
- Sigüientes veces en el *match*: *Posesión* otorgada en la barra de 5 rival.

Regla: Inicio con Figura Incorrecta

Durante un *saque*, un *jugador* no debe iniciar la *secuencia inicial* desde una *figura* incorrecta.

Penalización:

- Primera vez en el *match*: Advertencia, el mismo *equipo* realiza el *reinicio*.
- Sigüientes veces en el *match*: *Posesión* otorgada en la barra de 5 rival.

Regla: Secuencia Inicial Incompleta

Un *jugador* no debe realizar una *transición* antes de completar la *secuencia inicial*.

Penalización: *Posesión* otorgada en la barra de 5 rival.

5.3 Demora del Juego

Al poner la bola en juego, los *jugadores* disponen de 3 segundos para completar cada etapa del proceso, es decir: agarrar y posicionar la bola, preguntarle al *jugador opuesto* si está “¿Listo?”, responder “¡Listo!”, o realizar un *contacto* con la *figura de inicio de tiempo de posesión* después de iniciar la *secuencia inicial*.

Un *jugador* que provoque una demora durante este proceso puede recibir una advertencia por **Demora del Juego** por parte del *árbitro*, tras lo cual cualquier demora posterior superior a 5 segundos por parte del mismo *equipo* durante el

mismo *reinicio* puede resultar en una infracción por **Demora del Juego**, cuya penalización es un *tiempo muerto* cargado.

Evento	Evento termina cuando	Duración máxima
Agarrar y posicionar la bola	La bola se posiciona en la posición de reinicio	3 segundos
Preguntar “¿Listo?”	Se pregunta “¿Listo?”	3 segundos
Responder “¡Listo!”	Se responde “¡Listo!”	3 segundos
Se responde “¡Listo!”	Se hace <i>contacto</i> con la <i>figura de inicio de tiempo de posesión</i>	3 segundos

Las advertencias y las infracciones por **Demora del Juego** se declaran a discreción del *árbitro* y pueden aplicarse en casos distintos de aquellos identificados explícitamente anteriormente.

Regla: Demora del Juego

Después de que el *árbitro* indique a los jugadores “¡Jugar!”, un *jugador* no debe provocar demoras al poner la bola en juego.

Penalización:

- Primera vez durante el *reinicio*: Advertencia por **Demora del Juego**.
- Sigüientes veces durante el mismo *reinicio*: *Tiempo muerto* cargado.

6. POSESIÓN

El concepto de *posesión* se refiere a qué *barra* y, por extensión, qué *jugador* y *equipo*, tiene la propiedad de la bola en un momento dado. La *posesión* puede ser *posesión activa*, *posesión pausada* o *posesión implícita*.

La *posesión activa* en una *barra* comienza cuando la bola es una *bola alcanzable* por esa *barra* durante el *juego activo*, y finaliza cuando la bola deja de ser una *bola alcanzable*. La *posesión activa* está *limitada por tiempo*; la duración de la posesión se mide mediante el *reloj de posesión* y está limitada por las reglas.

La *posesión pausada* ocurre cuando un *jugador* tiene la *posesión* de la bola en una *barra* durante una *pausa* o una *interrupción*.

La *posesión implícita* ocurre cuando la bola está a punto de ser entregada a una *barra* específica para ser puesta en juego luego de una *bola muerta*, una *bola fuera de la mesa*, un gol marcado o una *interrupción por infracción*.

En un *match* con *árbitro*, los límites de tiempo de la *posesión activa* son controlados por el *árbitro*; los *jugadores* no pueden declarar infracciones de tiempo de posesión. En un *match* sin *árbitro*, un *jugador* que considere que se está excediendo un límite de tiempo de posesión puede interrumpir el juego para solicitar un *árbitro*. El *jugador* con la *posesión* reanudará luego el juego, quedando el *match* bajo control de tiempo del *árbitro*.

Si una bola que está girando, se vuelve una *bola inalcanzable* en cualquier lugar detrás de la *barra* de 2, y el *reloj de posesión* se suspende hasta que la bola vuelva a ser una *bola alcanzable* o se convierta en una *bola muerta*.

Regla: Límite de Tiempo en la Barra de 3

Una única *posesión activa* en la *barra* de 3 no debe exceder los 15 segundos.

Penalización: *Posesión* otorgada en las *barras defensivas* del rival.

Regla: Límite de Tiempo en la Barra de 5

Una única *posesión activa* en la *barra* de 5 no debe exceder los 10 segundos.

Penalización: *Posesión* otorgada en la *barra* de 5 rival.

Regla: Límite de Tiempo en las Barras Defensivas

Una única *posesión activa* en las *barras defensivas* no debe exceder los 15 segundos.

Penalización: *Posesión* otorgada en la *barra* de 5 rival.

6.1 Cesión de la Posesión de una Bola Crítica

Un *jugador* con *posesión* de una *bola* que está *detenida* y peligrosamente cerca del arco tiene la opción de ceder la *posesión* a la *barra* de 5 del *equipo* rival antes de que expire el tiempo de *posesión* de las *barras defensivas*.

Se considera que la bola es una *bola crítica* si está *detenida* y si cualquier parte de la bola se encuentra detrás de la *barra del arquero* y directamente frente a la boca del arco, por ejemplo, si es:

- Una bola que está sobre la línea de gol
- Una *bola alcanzable* detrás del arquero
- Una *bola pisada* contra el borde de la boca del arco, un palo o el travesaño

Un *jugador* que desee ceder la *posesión* de una *bola crítica* debe iniciar una *interrupción del jugador* y declarar que desea ceder la bola. Si la bola es una *bola crítica*, el consentimiento para introducir la mano en el *área de juego* se considera implícito, y la bola es entonces agarrada y colocada en la *figura* central de la *barra* de 5 del *equipo* rival para un *reinicio*.

Si el jugador considera que una *bola crítica* es una *bola muerta*, recae sobre él la responsabilidad de demostrar que la bola es una *bola inalcanzable* antes de introducir la mano en el *área de juego*.

La bola debe estar detenida para ser considerada una *bola crítica*; por lo tanto, si un *jugador* declara legalmente su intención de ceder una *bola crítica* y la bola posteriormente cae dentro del arco, el gol no será válido; la bola será agarrada y entregada a la *barra* de 5 del *equipo* rival.

Si un jugador declara la intención de ceder una *bola en movimiento*, entonces ha incurrido en una infracción por **Distracción**, y el *equipo* rival tiene la opción de continuar desde la *ubicación actual* de la bola o de tomar *posesión* en su *barra* de 5.

7. DETENCIONES DEL JUEGO

Una *detención* es una suspensión temporal del *juego activo*, e incluye cualquiera de las siguientes:

- *Pausa*
 - *Entre goles*
 - *Entre partidos*
 - *Tiempo muerto*
- *Bola muerta*
- *Bola fuera de la mesa*
- *Interrupción*
 - *Interrupción del jugador*
 - *Interrupción por infracción*
 - *Disrupción*

Las *pausas* son: *entre goles*, *entre partidos* y *tiempo muerto*. Todas las *pausas* están *limitadas por tiempo*, es decir, tienen una duración máxima especificada.

Una *interrupción* es una *detención* excepcional del juego que puede ocurrir en cualquier momento, es decir, durante el *juego activo*, durante una *detención* o durante el *reinicio* que sigue a una *detención*.

Aunque algunas *detenciones* no están *limitadas por tiempo*, la bola siempre debe volver a ponerse en juego lo antes posible. Si el *árbitro* anuncia “¡Jueguen!”, debe comenzar el proceso de *reinicio* y el *jugador* con la *posesión* debe poner la bola nuevamente en juego sin demora.

7.1 Pausas

Una *pausa* es una *detención* rutinaria del *juego activo* que está *limitada por tiempo*, lo que significa que no debe exceder una duración máxima especificada de la siguiente manera:

Pausa	Comienza cuando	Duración Máxima
<i>Entre goles</i>	Se convierte un gol que no finaliza el <i>partido</i>	5 segundos
<i>Entre partidos</i>	Se convierte un gol que finaliza el <i>partido</i>	90 segundos
<i>Tiempo Muerto</i>	Un <i>jugador</i> lo pide	30 segundos

El *árbitro* puede utilizar un temporizador para hacer cumplir los límites durante una *pausa*. Las *pausas* pueden finalizar antes de que expire el *límite de tiempo* mediante el acuerdo verbal de ambos *equipos*. Cuando finaliza la *pausa*, la bola debe ponerse en juego mediante un *reinicio*.

7.1.1 Gol Convertido

Se considera que se ha convertido un gol cuando la bola cruza completamente la línea de gol. Si el gol es convertido de manera legal, se otorga un punto al *equipo* correspondiente, quien debe registrarlo en los *contadores* correspondientes.

El *equipo* que concedió el gol debe entonces poner la bola en juego mediante un *saque*.

Si ambos *equipos* acuerdan que un punto correspondiente a un gol convertido anteriormente en el mismo *partido* no fue registrado, entonces el punto deberá concederse. Si los *equipos* no están de acuerdo, no se concederá ningún punto.

Regla: Marcación ilegal

Un *jugador* no debe marcar un punto por un gol que no haya sido convertido de manera legal.

Penalidad:

- Primera en el partido: A discreción del *árbitro*, posible falta técnica.
- Subsecuentes en el partido: a discreción del *árbitro*, posible falta técnica. A discreción del *jefe de árbitros*, posible pérdida del *partido* o del *match*.

Interpretación

1. Si la bola cruza completamente la línea de gol y luego sale del arco, igualmente es un gol.
2. Los errores involuntarios en la marcación del tanteador no están sujetos a penalidad.
3. Un gol en contra convertido como resultado de una *infracción* cometida por el mismo *equipo* contará efectivamente, ya que el *equipo* rival tiene la opción de continuar el juego desde la posición actual.

7.1.1.1 Entre Goles

La duración máxima de la *pausa entre goles* es de 5 segundos, período que puede finalizar antes por acuerdo de los *equipos*.

Entre goles, ambos *equipos* pueden:

- Cambiar posiciones de juego (en dobles estándar)
- Solicitar un *tiempo muerto*

7.1.1.2 Entre Partidos

La duración máxima de la *pausa entre partidos* es de 90 segundos, período que puede finalizar antes por acuerdo de los *equipos*.

Entre partidos, ambos *equipos* pueden:

- Practicar
- Solicitar un *tiempo muerto*
- Cambiar lados de mesa (cuando esté permitido)
- Cambiar posiciones de juego (en dobles estándar)
- Cambiar manijas (cuando esté permitido)

Un *tiempo muerto* tomado *entre partidos* cuenta para el total del *partido* siguiente.

Una vez completado el primer *partido* jugado, cualquiera de los *equipos* puede solicitar un cambio de lado de mesa, en cuyo caso los *equipos* deben cambiar de lado. Si los *equipos* cambian de lado, deberán hacerlo posteriormente después de cada *partido* del *match*; pero si no cambian de lado después del primer *partido* jugado, entonces los *equipos* deberán permanecer en los mismos lados durante todo el *match*.

En algunas circunstancias, el *director del torneo* puede prohibir de manera general el cambio de lados de mesa.

7.1.2 Tiempo Muerto

Un *tiempo muerto* es una *pausa* durante la cual los *jugadores* pueden alejarse de la mesa y conversar entre sí y con otras personas. La duración máxima de un *tiempo muerto* es de 30 segundos.

Cada *equipo* dispone de dos *tiempos muertos* por *partido*. El número de *tiempos muertos* disponibles disminuye cuando un *equipo* solicita legalmente un *tiempo muerto* o cuando el *árbitro* carga un *tiempo muerto* a un *equipo*. Un *tiempo muerto* tomado *entre juegos* cuenta para el total del *partido* siguiente.

Un *equipo* puede solicitar un *tiempo muerto*:

- Durante el *juego activo* si tiene *posesión activa* de la bola.
- Durante cualquiera de las siguientes *detenciones* y el *reinicio* posterior:
 - Una *pausa*, es decir:
 - *Entre goles*
 - *Entre juegos*
 - *Tiempo muerto*
 - *Bola muerta*

- *Bola fuera de la mesa*

No está permitido que los *equipos* soliciten *tiempos muertos* durante *interrupciones*, ni durante el *reinicio* que sigue a una *interrupción* del *juego activo*, salvo que tengan *posesión*.

Si el *equipo* solicitante tiene *posesión activa* de una *bola detenida*, el *tiempo muerto* comienza inmediatamente. Sin embargo, si la bola está en movimiento, el *juego activo* continúa y el *tiempo muerto* comienza únicamente cuando la bola se detiene bajo *posesión* de la misma barra.

Se considera que un *equipo* ha solicitado un *tiempo muerto* si un *jugador* de ese *equipo* suelta ambos mangos durante más de tres segundos, o suelta ambos mangos y se da vuelta alejándose de la mesa.

El *equipo* que solicita el *tiempo muerto* debe registrarlo en el *contador* correspondiente si la mesa dispone de ellos.

Durante un *tiempo muerto*, cualquier *jugador* puede introducir la mano en el área de juego para lubricar sus barras o limpiar el campo de juego. La bola solo puede ser manipulada con permiso, tras lo cual debe colocarse nuevamente en la misma posición. No está permitido practicar durante un *tiempo muerto*.

El *tiempo muerto* finaliza cuando expira el período de 30 segundos, o antes por acuerdo de ambos *equipos*. Si hay un *árbitro* presente, este indicará a los *equipos* cuándo debe reiniciarse el juego; cualquier demora posterior quedará sujeta a una infracción por **Demora del Juego**. En dobles estándar, los *jugadores* de cualquiera de los *equipos* pueden intercambiar posiciones al regresar a la mesa. Una vez finalizado el *tiempo muerto*, el juego se reinicia por el *jugador* con *posesión*.

Regla: Límite de Tiempo Muerto

Un *equipo* no debe solicitar un *tiempo muerto* cuando no le quedan *tiempos muertos* disponibles en el *partido*.

Penalidad:

- **Primera en el partido:**
 - Durante *juego activo*: *Posesión* a la barra de 5 del rival.
 - Durante una *pausa* o *reinicio*: Advertencia
- **Subsecuente en el partido:** Falta técnica

Regla: Tiempo Muerto Cargado sin Remanentes

Un *equipo* no debe ser cargado con un *tiempo muerto* cuando no le quedan *tiempos muertos* disponibles.

Penalidad: Falta técnica

Regla: Tiempo Muerto Ilegal

Un *equipo* no debe solicitar un *tiempo muerto* durante el *juego activo* si no tiene *posesión* de la bola.

Un *equipo* no debe realizar una *transferencia* ni una *transición* inmediatamente después de solicitar un *tiempo muerto*.

Penalidad: Distracción

Regla: Doble Tiempo Muerto

Una vez que un *equipo* inicia la *secuencia de inicio* luego de un *tiempo muerto* que solicitó durante el *juego activo*, no debe solicitar otro *tiempo muerto* antes de realizar una *transición*.

Penalidad: *Posesión* a las *barras defensivas* para el oponente.

Regla: Tiempo Muerto No Permitido

Un *jugador* no debe solicitar un *tiempo muerto*:

- Durante una *interrupción*.
- Durante el *reinicio* que sigue a una *interrupción* del *juego activo* si su *equipo* no tiene *posesión*.

Penalidad: *Tiempo muerto* no permitido.

Regla: Transición Prematura

Al reiniciar el juego después de un *tiempo muerto* solicitado durante el *juego activo*, una vez que el *jugador* con *posesión* asume el control de la barra de posesión, la bola no debe ser *transicionada* antes de que comience el *protocolo de inicio*.

Penalidad: *Posesión* a la barra de 5 del rival.

Interpretación

1. En dobles estándar constituye una distracción que un *jugador* realice una *transición* al mismo tiempo que, o inmediatamente después, de que su compañero solicite un *tiempo muerto*.
2. Constituye una distracción que un *jugador* solicite un *tiempo muerto* y luego pierda la *posesión* antes de que la bola deje de moverse.
3. Después de solicitar un *tiempo muerto*, el *juego activo* continúa hasta que la *bola se detiene*. Por lo tanto, antes de que la bola se detenga, un *jugador* corre el riesgo de, por ejemplo, exceder el límite de tiempo de *posesión* o marcar un gol en contra.
4. Una vez que comienza el *tiempo muerto*, una *transferencia* o *transición* involuntaria no constituye una infracción; la bola se devuelve a su ubicación original.
5. Un *jugador* en *posesión* de una *bola detenida* puede soltar ambas manijas por hasta tres segundos, por ejemplo, para secarse el sudor.

7.2 Bola Muerta

Una *bola* está *muerta* si está *detenida* y no es *alcanzable*. Una *bola muerta* es declarada por el *árbitro* o, en ausencia de un *árbitro*, por acuerdo de los *equipos*.

Una *bola muerta* se pone nuevamente en juego sin demora mediante un *reinicio* desde la ubicación especificada:

Ubicación de la Bola Muerta	Donde Reiniciar
Entre barras de 5	Saque del <i>equipo</i> que corresponde
Detrás de barras de 5	Cualquier <i>figura</i> en las <i>barras defensivas</i> más cercanas

Regla: Jugar una Bola Muerta

Un *jugador* no debe jugar intencionalmente la *bola muerta*.

Penalidad: *Posesión* a la barra de 5 del rival.

Regla: Infracción por Flexión

Un *jugador* no debe hacer *contacto* con una bola que de otro modo sería *inalcanzable doblando la barra*.

Penalidad: *Posesión* a la barra de 5 del rival.

Interpretación

1. Una bola atascada en un orificio de servicio o sobre la *barra del arquero* es una *bola muerta*.
2. Un *jugador* no debe jugar la *bola muerta* moviendo la bola fuera de alcance mediante movimientos hacia adelante de la *figura*.

7.3 Bola Fuera de la Mesa

La bola es declarada *fuera de la mesa* por el *árbitro* o, en ausencia de un *árbitro*, por acuerdo de los *equipos*. Se identifica al *equipo* responsable de la *transición controlada* que hizo que la bola saliera de la mesa, y la bola se pone nuevamente en juego sin demora desde las *barras defensivas* del *equipo* rival.

Si la bola no puede ser recuperada dentro de un tiempo razonable, debe abandonarse y tomarse una bola nueva del *stock de bolas*.

En general, si la bola golpea un componente de la mesa que es de juego, el *juego activo* continúa sin interrupciones; si golpea un componente de la mesa que no es de juego, la bola está *fuera de la mesa* y el *juego activo* se detiene.

Un componente de juego es cualquier elemento de la mesa interno a la misma que sea necesario para el juego, incluyendo la *superficie de juego*, las *figuras*, los topes, resortes, bandas laterales, rampas, paredes laterales, paredes de fondo y la longitud de las barras dentro del *área de juego*. Los palos del arco y los travesaños se consideran componentes de juego incluso si partes de ellos se encuentran fuera del *área de juego*.

Los componentes que no son de juego incluyen los *contadores*, accesorios de la mesa, objetos colocados sobre el gabinete, y cualquier elemento externo al armazón de la mesa, por ejemplo, las partes externas de las barras, los mangos y cualquier copa de servicio.

Las partes del arco y la parte superior del *gabinete* son casos límite; aunque no son componentes de juego, la bola permanece en juego si los golpea y regresa al *área de juego*. Sin embargo, los *contadores* siempre se consideran fuera de juego, incluso si forman parte del arco.

La bola está *fuera de la mesa* si sale del *área de juego* y:

- Golpea a una persona o a cualquier objeto fuera de la mesa (por ejemplo, el piso, el techo o una pared de la sala)
- Golpea un *contador*
- Golpea cualquier accesorio fijado a la mesa, excluyendo partes del arco como el techo
- Golpea un objeto extraño apoyado sobre el *gabinete*
- Queda en reposo sobre la parte superior del *gabinete*

La bola **no** está *fuera de la mesa* y el *juego activo* continúa sin interrupciones si regresa al *área de juego* después de:

- Golpear un palo del arco o el travesaño
- Golpear cualquier parte del arco, excluyendo un *contador*
- Rebotar o rodar sobre la parte superior del *gabinete*
- Ingresar en un orificio de servicio desde el *área de juego*
- Quedar en el aire directamente sobre el *área de juego* o sobre el *gabinete*

Regla: Captura Aérea

Un *jugador* no debe atrapar ni interactuar intencionalmente de ningún otro modo con una bola que esté en el aire sobre el *área de juego* o sobre el *gabinete*.

Penalidad: Falta técnica; si el tiro penal no se convierte: *Posesión* a la barra de 5 rival.

Regla: Tiro Aéreo Ilegal

Un *jugador* no debe realizar una *transición controlada* que haga que la bola sobrevuele directamente una *barra* del oponente.

Penalidad: *Posesión* a la barra de 5 del rival.

Interpretación

1. Un bloqueo defensivo o una reacción defensiva inmediata no constituyen una *transición controlada*.
2. Ejemplos de accesorios del *gabinete* incluyen: una luminaria, una cámara o un micrófono.

7.4 Interrupciones

Una *interrupción* es una *detención* excepcional del juego que no está *limitada por tiempo*, y puede ser una de las siguientes:

- *Interrupción de jugador*
- *Interrupción por infracción*
- *Disrupción*

Una *interrupción de jugador* es una *detención* iniciada por uno de los *jugadores* en la mesa. Una *interrupción por infracción* es iniciada por el *árbitro* si hay uno

presente o, si no hay *árbitro*, por uno de los *jugadores*. Una *disrupción* es una *interrupción* del juego que no es iniciada ni por un *jugador* ni por un *árbitro*.

Si ocurre una *interrupción* durante el *juego activo*, la *bola* debe ser *retenida* por el *jugador* que tenga o que a continuación obtenga *posesión controlada* de la bola. El *juego activo* queda suspendido mientras se procesa la *interrupción*.

Una vez resuelta la *interrupción*, o cuando el *árbitro* anuncia “¡Jueguen!”, el *jugador* con *posesión* debe poner la bola nuevamente en juego mediante un *reinicio*.

7.4.1 Interrupción de Jugador

En situaciones excepcionales, un *jugador* puede interrumpir el *juego activo*, por ejemplo, para:

- Declarar una *infracción* de reglas en ausencia de un *árbitro*
- Solicitar permiso para limpiar la bola o el *área de juego*
- Solicitar *mantenimiento de mesa*
- Renunciar a la *posesión* de una *bola crítica*
- Solicitar un *árbitro*
- Apelar una decisión del *árbitro*
- Solicitar una *pausa médica*
- Ajustar un mango flojo

Es responsabilidad del *jugador* asegurarse de que una *interrupción de jugador* se inicie de manera oportuna; de lo contrario, puede incurrir en una de las reglas de distracción.

Los *jugadores* pueden realizar una pregunta breve al *árbitro* u a otros *jugadores* durante una *detención* del juego o durante el *reinicio*, por ejemplo, para consultar el formato del evento o la cantidad de *tiempos muertos* restantes. El control de tiempo continúa vigente.

7.4.2 Disrupción

Una *disrupción* es una interrupción del juego que no es iniciada por un *jugador* ni por un *árbitro*, por ejemplo, una falla repentina de un componente de la mesa o un evento externo no relacionado con el juego. Ejemplos de *disrupciones* incluyen:

- La rotura de una *figura*
- Una falla de iluminación

- La entrada de un objeto extraño en el *área de juego*
- Una interferencia consecuente por parte de un espectador
- Que un organizador del torneo solicite detener el juego

Si ocurre una *disrupción* que afecta materialmente el resultado de una jugada, la jugada interrumpida no será válida y deberá repetirse mediante un *reinicio* desde la *barra* que tuvo por última vez *posesión controlada*.

7.4.3 Interrupción por Infracción

Una *interrupción por infracción* es una *interrupción* breve que ocurre cuando se declara una *infracción*, durante la cual se procesa la *infracción* y se determina y aplica la penalidad correspondiente, si la hubiera.

Una *infracción* se procesa de acuerdo con los siguientes pasos:

- Se declara la *infracción* y el juego queda suspendido
- La *bola* se *retiene* tan pronto como sea posible
- Se registra la *ubicación actual* de la bola
- Se registra la ubicación de la bola en el momento en que ocurrió la *infracción*
- Se determina y aplica la penalidad correspondiente, si la hubiera

Una vez procesada la *infracción*, el juego continúa de acuerdo con las reglas.

Cuando se declara una *infracción*, el *juego activo* queda suspendido y la *bola* debe ser *detenida* y *retenida* por el *jugador* que a continuación obtenga *posesión controlada* de la bola. Esta es la *ubicación actual* para el procesamiento de la *infracción*.

Si un *equipo* comete una *infracción* durante el *juego activo*, cualquier jugada de ese *equipo* que resulte de la *infracción* o que ocurra directamente a continuación de ella no contará. Sin embargo, el *equipo* no infractor tendrá además la opción de continuar el juego desde la *ubicación actual* de la bola, a menos que la penalidad indicada por la regla sea únicamente una advertencia.

Interpretación

1. Si un *equipo* marca un gol directamente después de su *infracción*, el gol no contará; pero si marca un gol en contra, el *equipo* no infractor tiene la opción de continuar desde la *ubicación actual*, por lo que el gol contará.

7.4.3.1 Sin Árbitro

En un *match* sin *árbitro*, cualquier *jugador* puede declarar una infracción diciendo “¡Alto!”.

Las infracciones de reglas deben declararse tan pronto como sea posible después de que ocurran. En el caso de una infracción durante el *juego activo*, el *equipo* no infractor perderá la opción de declarar la infracción una vez que posteriormente realice una *transición controlada*, en cuyo caso se considera que ha tomado implícitamente su opción de continuar el juego desde la *ubicación actual* de la bola.

Si el *juego activo* finaliza después de una infracción, por ejemplo, si se marca un gol, el *equipo* no infractor deberá declarar cualquier infracción tan pronto como sea posible.

Los *jugadores* deben resolver cualquier desacuerdo de manera amistosa y pueden utilizar compromisos para hacerlo. Si los *jugadores* no pueden resolver el desacuerdo, debe solicitarse un *árbitro*.

7.4.3.2 Con Árbitro

En un *match* con *árbitro*, los *jugadores* no están autorizados a declarar infracciones. El *árbitro* declarará una infracción diciendo “¡Alto!”. En determinadas circunstancias, el *árbitro* puede demorar la interrupción del juego hasta que el resultado de una *transición* sea claro.

La decisión de un *árbitro* puede basarse en información obtenida de los *jugadores*, de los espectadores, de otros *árbitros* y de cualquier grabación de video disponible.

7.5 Solicitud de Tiempo Médico

Un *jugador* puede solicitar un *tiempo médico* en cualquier momento fuera del *juego activo*, o durante el *juego activo* realizando una *interrupción de jugador* cuando la *bola* esté *detenida*.

El resultado de la solicitud será determinado por el *árbitro*, quien también puede involucrar al *director del torneo*. En un *match* sin *árbitro*, la solicitud debe dirigirse directamente al *director del torneo*.

Si la solicitud es aprobada, la duración máxima de la *pausa médica* será comunicada a los *jugadores*.

Regla: Solicitud de Tiempo Médico Rechazada

Existe una penalidad si la solicitud de un tiempo médico es rechazada.

Penalidad: *Tiempo muerto cargado*.

Regla: Vencimiento del Tiempo Médico

El *jugador* debe estar listo para jugar una vez que haya expirado el período del tiempo médico.

Penalidad: Pérdida del *match*.

7.6 Práctica

La práctica está permitida en cualquier mesa durante el *preludio* y *entre juegos*. La práctica no está permitida durante ninguna otra *detención* del juego. Realizar una *transferencia* o una *transición* fuera del *juego activo* se considera práctica, excepto cuando esté permitido para posicionar la bola al ponerla en juego.

Regla: Práctica Ilegal

Un *jugador* no debe realizar una *transferencia* ni una *transición* durante una *detención* del juego, salvo *entre juegos* y cuando esté permitido para posicionar la bola al ponerla en juego.

Penalidad:

- **Primera en el *match*:**
 - Si el *equipo* infractor tiene *posesión*: *Posesión* a la barra de 5 del rival.
 - Si el *equipo* infractor no tiene *posesión*: Advertencia.
- **Subsecuente en el *match*:** Falta técnica.

Interpretación

1. Mover la bola de manera involuntaria no constituye práctica ilegal; el *árbitro* actuará a su discreción.

8. CONTROL DE TIEMPO

La *posesión activa* y las *pausas* están *limitadas por tiempo*; el *árbitro* puede utilizar un temporizador para hacer cumplir los límites de tiempo.

El proceso de *reinicio* está sujeto a una infracción por **Demora del Juego**.

La siguiente tabla resume los límites de tiempo y lo que ocurre cuando estos expiran.

Período	Detalle	Tiempo Límite	Cuando el límite de tiempo expira
<i>Posesión activa</i>	<i>En barras defensivas</i>	15s	Penalidad: <i>Posesión</i> a la barra de 5 del rival
<i>Posesión activa</i>	<i>En barra de 5</i>	10s	Penalidad: <i>Posesión</i> a la barra de 5 del rival
<i>Posesión activa</i>	<i>En barra de 3</i>	15s	Penalidad: <i>Posesión</i> a las <i>barras defensivas</i> del rival
<i>Posesión activa</i>	<i>Soltar ambos mangos</i>	3s	<i>Tiempo muerto</i> implícito
<i>Pausa</i>	<i>Tiempo muerto</i>	30s	Comenzar el <i>protocolo de inicio</i>
<i>Pausa</i>	<i>Entre goles</i>	5s	Comenzar el <i>protocolo de inicio</i>
<i>Pausa</i>	<i>Entre partidos</i>	90s	Comenzar el <i>protocolo de inicio</i>
<i>Reinicio</i>	Agarrar y posicionar la bola	3s	Advertencia: Demora del Juego
<i>Reinicio</i> – <i>Protocolo de inicio</i>	Preguntar “¿Listo?”	3s	Advertencia: Demora del Juego
<i>Reinicio</i> – <i>Protocolo de inicio</i>	Responder “¡Listo!”	3s	Advertencia: Demora del Juego
<i>Secuencia inicial</i>	Hacer el primer <i>contacto</i> con la <i>figura de inicio de tiempo de posesión</i>	3s	Advertencia: Demora del Juego
Advertencia por demora del juego	<i>Reinicio</i>	5s	Penalidad: <i>Tiempo muerto</i> cargado

9. ÁRBITRO

Las reglas de juego deben respetarse independientemente de la presencia de un *árbitro*; sin embargo, si un *árbitro* está oficiando, las infracciones no pueden ser declaradas por los *jugadores*, sino únicamente por el *árbitro*.

La autoridad del *árbitro* debe ser respetada en todo momento durante el *match* y comienza cuando ambos *equipos* se encuentran en la mesa. Las instrucciones de un *árbitro* deben obedecerse durante un *match*. Las decisiones del *árbitro* no deben ser cuestionadas, y se recuerda a los *jugadores* que el error humano es parte del juego.

Regla: Discutir

Un *jugador* no debe discutir con un *árbitro* que esté oficiando.

Penalidad: A discreción del *árbitro*, posible violación de conducta.

9.1 Instrucciones del Árbitro

Los *jugadores* deben estar familiarizados con las siguientes instrucciones que un *árbitro* puede emitir para indicar el final de una *detención* del juego:

Anuncio del <i>árbitro</i>	Razón	Acción del <i>jugador</i>
“¡Tiempo!”	El máximo tiempo permitido de una <i>pausa</i> ha expirado	<i>Reinicio</i>
“¡Jueguen!”	El juego debe comenzar	<i>Reinicio</i>

Los *jugadores* también deben estar familiarizados con los siguientes anuncios que un *árbitro* puede realizar durante el *juego activo*:

Anuncio del <i>árbitro</i>	Razón	Acción del <i>jugador</i>
“¡Alto!”	El <i>árbitro</i> va a emitir una decisión	La <i>bola</i> debe ser <i>detenida y retenida</i>
“¡Tiempo!”	<i>Infracción</i> de tiempo de <i>posesión</i>	La <i>bola</i> debe ser <i>detenida y retenida</i>
“¡Reset!”	<i>Infracción</i> de <i>reset</i>	Continuar con el <i>juego activo</i>
“¡Advertencia de <i>reset</i> !”	<i>Infracción</i> de <i>reset</i>	Continuar con el <i>juego activo</i>

9.2 Solicitud de Árbitro

Se puede solicitar un *árbitro* para:

- Proporcionar una interpretación de regla
- Resolver una controversia
- Continuar el *match* con *árbitro*

En un *match* sin *árbitro*, un *jugador* puede solicitar un *árbitro* en cualquier momento fuera del *juego activo*, o durante el *juego activo* luego de decir “¡Alto!” cuando la *bola* esté *detenida*.

En un *match* con *árbitro*, un *jugador* no puede interrumpir el *juego activo* para solicitar un segundo *árbitro* o un *árbitro* de reemplazo. A un *equipo* que solicite un segundo *árbitro* o un *árbitro* de reemplazo se le cargará un *tiempo muerto*, a menos que la solicitud haya sido realizada durante un *tiempo muerto* que ese *equipo* haya solicitado.

Si hay dos *árbitros* presentes, el resultado de cualquier solicitud de reemplazo será decidido por el *jefe de árbitros* o, si no está disponible, por el *director del torneo*.

Regla: Solicitud de Árbitro Ilegal

Un *jugador* no debe solicitar un segundo *árbitro* o un *árbitro* de reemplazo salvo que lo haga durante un *tiempo muerto* solicitado por su *equipo*.

Penalidad:

- Si la solicitud se realizó cuando el *equipo* estaba autorizado a solicitar un *tiempo muerto*: *Tiempo muerto* cargado.
- Si la solicitud se realizó en cualquier otro momento: **Falta Técnica**.

Regla: Solicitud de Árbitro de Reemplazo Rechazada

En un *partido* en el que hay dos *árbitros* presentes, habrá una penalidad si se rechaza una solicitud de *árbitro* de reemplazo.

Penalidad: Falta Técnica

Interpretación

1. En un *match* sin *árbitro*, un *jugador* que no tiene *posesión* puede solicitar un *árbitro* si la *bola* está *detenida*, por ejemplo, si considera que se está excediendo el límite de tiempo de *posesión* de una *barra*.

2. Se considera una *distracción* que el *equipo defensivo* solicite un *árbitro* al mismo tiempo que el *equipo ofensivo* realiza una *transición*.

9.3 Apelación al Árbitro

Una apelación al *árbitro* es una *interrupción* durante la cual un *jugador* apela ante el *jefe de árbitros* para que emita una decisión.

Si un *jugador* considera que un *árbitro* en la mesa ha aplicado incorrectamente una regla o penalidad, o no la ha aplicado cuando correspondía, puede apelar formalmente al *jefe de árbitros* para obtener una decisión. El *jugador* debe informar al *árbitro* su intención de presentar una apelación al *jefe de árbitros*, momento en el cual el *match* quedará *interrumpido* hasta que se emita una decisión.

Cualquier apelación debe presentarse antes de que la bola sea puesta nuevamente en juego. Una apelación relacionada con el resultado de un *match* debe presentarse antes de que el *equipo* ganador haya comenzado su siguiente *match*.

El *jefe de árbitros* deberá consultar las reglas de juego y, si están disponibles, al menos a otros dos *árbitros* para determinar si la decisión del *árbitro* debe ser confirmada o revertida.

Regla: Apelación Irrazonable

Un *jugador* no debe cuestionar la decisión de un *árbitro* ni realizar apelaciones infundadas o irrazonables.

Penalidad: *Tiempo muerto* cargado.

10. MOLINETE

Es ilegal hacer una *transición* de la bola, girando una barra más de 360° ya sea antes o después de hacer *contacto* con la bola.

Regla: Molinete Ilegal

Un *jugador* no debe realizar una *transición* que resulte de un *molinete en contacto*.

Penalidad: *Posesión* a la barra de 5 del rival.

Interpretación

1. Un giro que no resulta en una *transición* no constituye un molinete ilegal.
2. No es un giro ilegal si una *barra* que no está bajo control del *jugador* gira debido a la fuerza del impacto de la bola contra una *figura*.
3. Un gol en contra marcado como resultado de un molinete cuenta efectivamente, ya que la penalidad permite al *equipo* no infractor continuar desde la *ubicación actual*.

11. PASES

Se considera que ha ocurrido un *pase* si la *barra* que recibe retiene *posesión activa* de la bola o realiza una *transición controlada* inmediata.

Existen algunas restricciones al pasar la bola hacia adelante desde la *barra* de 5 y las *barras defensivas*. En términos simples, la bola debe estar en *movimiento* para que un *pase* sea legal. Para comprender los detalles más finos es necesario entender la definición de *bola restringida*.

En el contexto de los *pases*, una bola que está *detenida*, *pisada* o *ajustada* se convierte en una *bola restringida*. Al pasar desde la *barra* de 5 hacia la *barra* de 3, una *bola restringida* no puede ser pasada ni mediante un *pase directo* ni mediante un *pase indirecto*. Al pasar desde las *barras defensivas* hacia la *barra* de 5, una *bola restringida* no puede ser pasada mediante un *pase directo*, pero sí puede ser pasada mediante un *pase indirecto*. La restricción se elimina al realizar una *transferencia*, tras lo cual la bola puede ser pasada de manera legal.

No existen restricciones para los *pases* entre otras barras, ni para los *pases* hacia atrás entre barras.

Pase en	Barra que recepciona	El pase es ilegal si la bola está...	... Y el pase es...
Barra de 5	Barra de 3	<i>Detenida, pisada, o ajustada</i>	Directo o indirecto
<i>Barras defensivas</i>	Barra de 5	<i>Detenida, pisada, o ajustada</i>	Directo

Regla: Pase Restringido

Un *jugador* no debe realizar un *pase directo* ni un *pase indirecto* de una *bola restringida* desde la barra de 5 hacia la barra de 3. Un *jugador* no debe realizar un *pase directo* de una *bola restringida* desde las *barras defensivas* hacia la barra de 5.

Penalidad: *Posesión* a la barra de 5 del rival.

Interpretación

1. Es legal pasar una *bola estacionaria* porque, si el *pase* es inmediato, la bola no se considera *detenida*.
2. Un *pase* de la barra de 5 a la de 3 con la *bola detenida* es ilegal incluso si se desvía en la barra de 5 del rival (*pase indirecto*).
3. Una *bola en balanceo* se considera una *bola detenida*.

4. Un *pase mordido* es legal.
5. Incluso si la *barra* receptora realiza una *transición controlada* inmediata, sigue considerándose un *pase*.
6. No existen restricciones para pasar una bola si ésta atraviesa más de una de las barras del *equipo* rival, por ejemplo, si rebota en cualquiera de las paredes del fondo de la mesa.

12. CONTACTOS CON LA PARED

Existen restricciones que regulan el contacto entre la bola y la *pared*, y también entre las barras y la *pared*.

Si la bola queda *atrapada* sobre o cerca de la *pared*, debe ser liberada mediante *contacto* con una *figura*; es ilegal intentar influir la bola por cualquier otro medio, por ejemplo, golpeando una barra contra la *pared*.

En la barra de 5, la *cantidad de contactos con la pared* no puede exceder dos durante una sola *posesión activa*. Sin embargo, si la bola queda *atrapada*, pueden utilizarse múltiples *contactos* consecutivos con la *pared* hasta que la bola sea *liberada*, todos los cuales contarán como un solo *contacto con la pared*.

Si la bola queda *atrapada* tocando la *pared*, la *cantidad de contactos con la pared* se incrementa en uno; pero si la bola queda *atrapada* antes de tocar la *pared*, el siguiente *contacto* con la *pared* incrementa la *cantidad de contactos con la pared* en uno. En ambos casos, cualquier *contacto* posterior con la *pared* no incrementa el conteo hasta que la *bola* sea *liberada*. Una vez que la *bola* es *liberada*, cada *contacto* posterior con la *pared* incrementará la *cantidad de contactos con la pared*.

Si se utilizan dos o más *contactos con la pared* para liberar una bola *atrapada*, el *jugador* debe realizar una *transferencia* antes de *transicionar* la bola.

La *cantidad de contactos con la pared* no se incrementa si la bola queda *atrapada* por la *barra de 5* inmediatamente después de una *transición*.

Los *contactos con la pared* se cuentan por separado en cada lado de la mesa; sin embargo, el primer *contacto con la pared* en un lado de la mesa reinicia la *cantidad de contactos con la pared* del otro lado.

Regla: Influencia Sobre Bola Atrapada

Un *jugador* del *equipo* con *posesión activa* de una bola *atrapada* no debe influir ni intentar influir la bola golpeando una *barra* contra la *pared*.

Penalidad:

- **Primera en el match:** Advertencia.
- **Subsecuente en el match:** *Posesión* a la barra de 5 del rival.

Regla: Tres Paredes

La *cantidad de contactos con la pared* no debe exceder dos durante una sola *posesión activa* en la *barra de 5*.

Penalidad: *Posesión* a la barra de 5 del rival.

Regla: Transición con Bola Atrapada

Si un *jugador* realiza dos o más *contactos con la pared* para liberar una bola *atrapada* en la *barra* de 5, no debe *transicionar* la bola sin antes realizar una *transferencia*.

Penalidad: *Posesión* a la barra de 5 del rival.

13. INTRODUCIR LA MANO EN EL ÁREA DE JUEGO

Puede requerirse consentimiento para introducir la mano en el *área de juego*, por ejemplo, para limpiar la bola, limpiar la *superficie de juego* o recoger una *bola muerta*.

El consentimiento es otorgado por el *árbitro* o, en un *match* sin *árbitro*, por el *equipo* rival. El consentimiento solicitado durante el *juego activo* se trata como una *interrupción de jugador*; el *juego activo* se suspende y la *interrupción* se procesa.

Se requiere consentimiento para introducir la mano en el *área de juego* y tocar la bola, excepto al posicionar la bola cuando esté permitido durante un *reinicio*. Si se demuestra que la *bola* está *muerta* o es *crítica*, entonces el consentimiento es implícito y la bola puede ser recogida. En otros casos, por ejemplo, para retirar vaselina o suciedad de la bola, el consentimiento debe otorgarse de manera explícita.

Un *jugador* que desee introducir la mano en el *área de juego* durante el *juego activo* debe primero solicitar consentimiento. Fuera del *juego activo*, cualquier *jugador* puede introducir la mano en el *área de juego* sin consentimiento, siempre que no toque la bola.

Regla: Introducir la Mano Durante el Juego Activo

Durante el *juego activo*, un *jugador* no debe introducir la mano en el *área de juego* sin consentimiento.

Penalidad:

- Si se impide que una *bola en movimiento* ingrese al arco de su *equipo*: Gol otorgado.
- Si el *jugador* toca una *bola crítica* en el arco de su *equipo*: Gol otorgado.
- Si la *bola* está *detenida* y no es tocada durante la *posesión* de su *equipo*: *Posesión* a la barra de 5 del rival.
- En todos los demás casos: **Falta Técnica**.

Regla: Manipulación de la Bola Durante una Detención

Durante una *detención* del juego, un *jugador* no debe introducir la mano en el *área de juego* y tocar la bola sin consentimiento, salvo *entre partidos*.

Penalidad:

- Si la bola es *crítica* en el arco de su *equipo*: *Gol otorgado*.
- Si su *equipo* tiene *posesión pausada*: *Posesión* a la barra de 5 del rival.
- Si el otro *equipo* tiene *posesión pausada*: **Falta Técnica**.

Interpretación

1. Fuera del *juego activo*, un *jugador* puede retirar suciedad o limpiar marcas de la *superficie de juego* sin consentimiento.
2. Para ajustar una manija que se afloja durante el *juego activo*, un *jugador* debe interrumpir el juego y obtener consentimiento antes de introducir la mano en el *área de juego*.
3. El *árbitro* puede rechazar una solicitud para tocar la bola, por ejemplo, si la bola es *crítica* o de control dudoso.

14. CAMBIO DE POSICIONES

En dobles estándar, los dos *jugadores* de un *equipo* pueden cambiar sus posiciones de juego durante un *tiempo muerto*, *entre goles*, *entre partidos* y antes y después de una falta técnica.

Durante estas *pausas*, ambos *equipos* pueden cambiar posiciones libremente hasta que comience el *protocolo de inicio* en el *reinicio* siguiente. El *equipo ofensivo* puede cambiar posiciones hasta que emita la indicación “¿Listo?”, y el *equipo defensivo* puede cambiar posiciones hasta que responda “¡Listo!”.

Después de que se da la respuesta “¡Listo!” y antes de que comience el *juego activo*, ninguno de los *equipos* puede cambiar posiciones a menos que se pida un *tiempo muerto*.

Cambiar posiciones durante el *juego activo* constituye una infracción.

Los *jugadores* no pueden cambiar posiciones durante el *protocolo de inicio* en contradicción con la fórmula anterior, ni durante una *bola muerta*, una *bola fuera de la mesa* o durante cualquier *interrupción*; estos casos no son infracciones, pero cualquier cambio realizado está prohibido y debe revertirse. Una vez que el *juego activo* ha comenzado, un cambio que debió haberse prohibido no se revierte.

Los *jugadores* no pueden cambiar posiciones durante el *reinicio* que sigue a una *interrupción*, a menos que hubieran estado legalmente autorizados a hacerlo en el momento en que ocurrió dicha *interrupción*.

Si el *protocolo de inicio* es interrumpido en cualquier momento, la indicación “¿Listo?” se emitirá nuevamente. Cualquier *interrupción* de este tipo no restaura los derechos de cambio de posiciones para ninguno de los *equipos*; el *equipo ofensivo* no puede cambiar posiciones antes de volver a emitir la indicación “¿Listo?”.

El cambio de posiciones debe completarse respetando el límite de tiempo de la *pausa* durante la cual se realiza; cualquier demora o cambio no permitido puede ser motivo de una infracción por **Demora del Juego**.

Regla: Cambio ilegal

Los *jugadores* de un *equipo* en dobles no deben cambiar posiciones durante el *juego activo*.

Penalidad: Distracción.

15. OBSTRUCCIÓN DEL JUEGO

Las acciones de *distracción*, *reset* y *jar* son comportamientos que afectan la capacidad del *equipo* rival para jugar, y son ilegales. Estas acciones pueden clasificarse según el tipo de interferencia que producen, de la siguiente manera:

Nombre	Obstrucción de...	Descripción
<i>Distracción</i>	Atención	Llamar la atención del <i>equipo</i> rival
<i>Reset</i>	Control	Interferir en la habilidad del <i>jugador</i> de controlar la bola
<i>Jar</i>	Posesión	Impedir que un <i>jugador</i> mantenga o gane la <i>posesión</i> de la bola

15.1 Distracción

Un *jugador* no debe desviar la atención del *equipo* rival del juego durante el *juego activo*. Cualquier acción que afecte la atención se considera una *distracción*.

El *árbitro* puede sancionar la primera *distracción* del *match* con una advertencia; cualquier infracción posterior del mismo *equipo* en el mismo *match* conllevará una sanción más severa. Las distracciones no se limitan únicamente a las aquí enumeradas; otras acciones también pueden ser consideradas *distracción*, a discreción del *árbitro*.

La forma en que los *jugadores* toman y sueltan el control de las *barras* puede resultar distractora. En general, los jugadores deben mantener sus *barras* bajo control durante el *juego activo*. Pueden soltar los mangos, por ejemplo, para secarse las manos, cambiar el agarre o desplazarse entre *barras*, pero deben hacerlo conforme a las reglas.

Una *barra* se considera bajo control cuando un jugador sostiene el mango usando cualquier parte del brazo desde el codo hasta los dedos. Esto permite una variedad de agarres utilizando distintas partes del brazo, incluidos los dedos, la mano, la palma, la muñeca, el antebrazo y el codo.

Regla: Actividad Distractora

Durante el *juego activo*, y a discreción del *árbitro*, las siguientes acciones pueden ser consideradas *distracciones*:

- Emitir sonidos, por ejemplo, hablar o gritar
- Permitir que un dispositivo electrónico que el jugador lleve encima emita sonidos
- Movimiento excesivo de las manos entre los mangos

- Movimiento excesivo de una *barra* que no forma parte de una acción ofensiva o defensiva
- Cualquier movimiento corporal o gesto que no sea parte de una acción ofensiva o defensiva, por ejemplo, golpear el mueble en señal de disculpa o aprobación
- *Colisionar* con una barra del equipo rival

Penalización: *Distracción.*

Regla: Control Ilegal de la Barra

Durante el *juego activo*, un *jugador* no debe:

- Controlar una barra utilizando cualquier parte del cuerpo más allá del codo
- En dobles estándar, controlar una barra que no esté asignada a su posición

Penalización: *Distracción.*

Regla: Movimiento de Otra Barra

Cuando un *jugador* tiene *posesión activa* en una *barra*, otra *barra* del mismo *equipo* no debe golpear la pared ni moverse de forma excesiva.

Penalización: *Distracción.*

Regla: Alejarse de la Mesa

Un *jugador* con *posesión activa* no debe soltar ambos mangos y agacharse o irse de la mesa.

Penalización: *Distracción.*

Regla: Transición Distractora

En dobles estándar, un *jugador* no debe realizar una *transición controlada* cuando él o su compañero no están controlando cada *barra* con un mano.

En individuales estándar, un *jugador* no debe realizar una *transición controlada* en la barra de 3 cuando su otra mano no está controlando otra *barra*.

Penalización: *Distracción.*

Regla: Juego Repentino

En dobles estándar, un *jugador* no debe realizar una *transición controlada* dentro de un segundo desde que cualquiera de los *jugadores* del *equipo* toma el mango de cualquier *barra*.

En individual estándar, un *jugador* no debe realizar una *transición controlada* en la barra de 3 dentro de un segundo desde que toma el mango de cualquier *barra*.

Penalización: *Distracción*.

La liberación momentánea del mango al cambiar el tipo de agarre antes de una *transición* no constituye por sí misma una infracción de juego repentino.

Interpretación

1. Mover la *barra* receptora al realizar un *pase* no es una *distracción*, salvo que dicho movimiento sea excesivo.
2. Girar una *barra* puede considerarse movimiento excesivo.
3. Un susurro breve por parte de un *jugador* de un *equipo* con *posesión activa* de una *bola detenida* está permitido.

15.2 Reset

Impedir la capacidad de un *jugador* para controlar la bola es ilegal. Una infracción de *reset* es *hacer temblar la mesa*, dar un *golpe intermedio*, o dar un *topetazo* realizado por un *jugador* del *equipo defensivo* que afecte el control de la bola por parte del *jugador ofensivo*.

Ante la primera infracción en un *partido*, el árbitro anuncia “reset”, indicando que el *equipo defensivo* ha cometido una infracción de *reset*. Esto significa que el *reloj de posesión* del *equipo* no infractor y la *cantidad de contactos con la pared* en la barra de 5 se reinician. El *juego activo* no se detiene cuando el árbitro hace el llamado de *reset*.

Después de su primer llamado de *reset* en un *partido*, la siguiente infracción del mismo *equipo* será un llamado de advertencia de reset, y cualquier infracción posterior del mismo *equipo* durante la misma bola, resultará en una **Falta Técnica**. Luego de una falta técnica, la siguiente infracción del mismo *equipo* vuelve a ser una advertencia de *reset*.

Para cada equipo, la secuencia de infracciones de *reset* es la siguiente:

Secuencia de infracción	Voz del árbitro	Juego activo
Primera en el <i>partido</i>	“Reset”	Continúa
Siguiente en el <i>partido</i>	“Advertencia de reset”	Continúa
Subsiguiente en el <i>partido</i> , segunda en la misma bola	“Alto”	Se detiene – Falta Técnica

En caso de *reset* en la *barra* de 5, el *árbitro* tiene la facultad discrecional de otorgar una *posesión* a la *barra* de 5 del rival.

Ocurre un *reset* cuando una *bola detenida* pasa a moverse, aunque el *árbitro* puede juzgar que ocurrió incluso si la bola está *pisada* o *en movimiento*. Una bola que oscila suavemente no se considera *reset*; sin embargo, una bola que vibra de manera excesiva en el mismo lugar puede ser juzgada como *reset*.

Regla: Reset

Un *jugador* del *equipo defensivo* no debe *hacer temblar la mesa*, dar un *golpe intermedio*, o dar un *topetazo* que afecte la capacidad del *jugador ofensivo* para controlar o jugar la bola.

Penalidad:

- Primera en el *partido*: *Reset*.
- Siguiente en el *partido*: Advertencia de *reset*.
- Siguiente en el *partido* y segundo en la misma bola: **Falta Técnica**.

Regla: Reset en la Barra de 5

Un *jugador* del *equipo defensivo* no debe provocar un *reset* que impida que el *jugador ofensivo* complete con éxito un *pase* desde la *barra* de 5 a la *barra* de 3.

Penalidad: *Reset* y *posesión* a la *barra* de 5 rival.

Regla: Auto-Reset

Un *jugador* del *equipo* con *posesión controlada* no debe *hacer temblar la mesa*, dar un *golpe intermedio*, o dar un *topetazo* con el objetivo de inducir un *reset* por parte del *árbitro*.

Penalidad: *Posesión* a la *barra* de 5 rival.

Interpretación

1. El *juego activo* continúa después de un llamado de *reset*, por lo que el *equipo defensivo* debe mantenerse atento.

15.3 Jar

Afectar la capacidad de un *jugador* para ganar *posesión* de la bola es ilegal. Un *jar* es cualquier *temblor de mesa*, *golpe intermedio*, *golpe fuerte*, *desplazamiento de mesa*, o *colisión* que afecte la capacidad del otro *equipo* para retener o ganar *posesión controlada* de la bola.

Las infracciones por *jar* también pueden ser sancionadas a discreción del *árbitro*.

Regla: Jar

Un *jugador* no debe provocar un *temblor de mesa*, *golpe intermedio*, *golpe fuerte*, *desplazamiento de mesa*, o *colisión* que afecte la capacidad del otro *equipo* para retener o ganar *posesión controlada* de la bola.

Penalidad:

- Primera y segunda en el *match*: *Reinicio o posesión a la barra de 5 rival*.
- Siguiendo en el *match*: **Falta Técnica**.

Interpretación

1. Un golpe fuerte y una *transición* simultáneos desde la misma *barra* pueden ser motivo de una infracción de *jar*.
2. Cualquier *golpe fuerte* de una *barra* durante el *juego activo* puede ser considerado *jar*.
3. Una sacudida, golpe o impacto detrás de la *barra* que tiene la *posesión* por parte del *equipo defensivo* se trata como *jar* y no como *reset* (por ejemplo, cuando un delantero afecta la *posesión* del otro delantero).

15.4 Conducta del Jugador

Los *jugadores* deben comportarse de manera ética y respetuosa durante un *match*. El *árbitro* tiene la facultad discrecional de determinar la penalidad o el proceso de escalamiento en caso de una violación de conducta.

Regla: Trampa

Un *jugador* no debe hacer trampa ni intentar hacerla.

Penalidad: Violación de conducta.

Regla: Insultos

Un *jugador* no debe insultar.

Penalidad: A discreción del *árbitro*, posible **Falta Técnica** o violación de conducta.

Regla: Comentario Despectivo

Un *jugador* no debe realizar comentarios despectivos o inapropiados sobre otros *jugadores* o *árbitros*, ya sea de forma directa o indirecta.

Penalidad: A discreción del *árbitro*; posible **Falta Técnica**.

Regla: Asistencia Ilegal

Un *jugador* no debe recibir ayuda de un espectador en ningún momento del *match*, excepto durante los *tiempos muerto* o *entre partidos*.

Penalidad: Violación de conducta.

Regla: Uso de Dispositivos

Un *jugador* no debe usar auriculares, auriculares intrauditivos, un teléfono móvil ni ningún otro dispositivo electrónico durante un *match*, salvo durante los *tiempos muerto* o *entre partidos*.

Penalidad (primera en el *match*): Advertencia.

Penalidad (subsiguiente en el *match*): **Falta Técnica**.

Regla: Abuso de la Mesa

Un *jugador* no debe golpear violentamente ninguna *barra* ni sacudir o mover la mesa con fuerza, incluso fuera del *juego activo*.

Penalidad: Violación de conducta.

Regla: Agresión

Un *jugador* no debe amenazar ni comportarse de manera agresiva hacia ninguna otra persona.

Penalidad: Violación de conducta.

Regla: Desviación del Formato

Los *equipos* no deben jugar en un formato distinto del especificado para el evento.

Penalidad: Violación de conducta.

15.5 Conducta de los Espectadores

Los espectadores están sujetos a violaciones de conducta a discreción del *árbitro*. Los espectadores no deben dar instrucciones ni distraer a los *jugadores* durante el *juego activo*.

Regla: Asistencia del Espectador

Un espectador no debe influir ni intentar influir en un *match* transmitiendo información a un *jugador*, excepto durante los *tiempos muerto* o *entre juegos*.

Penalidad: Violación de conducta.

Regla: Distracción del Espectador

Un espectador no debe influir en un *match* distrayendo a los *jugadores* o al *árbitro*.

Penalidad: Violación de conducta, posible expulsión.

16. CAMBIOS EN LA MESA

16.1 Mantenimiento Rutinario

Los *jugadores* pueden limpiar brevemente la *superficie de juego* sin permiso fuera del *juego activo*, siempre que no se utilice ninguna sustancia para hacerlo.

Los *jugadores* pueden lubricar las *barras* de su propio *equipo* durante los *tiempos muerto* y *entre juegos*. Al aplicar lubricante directamente a las *barras* deben usarse aplicadores tipo pipeta o esponja. El lubricante no debe rociarse directamente sobre las *barras*, pero puede aplicarse de forma indirecta. El *director del torneo* puede exigir el uso de productos lubricantes específicos y puede imponer requisitos y restricciones concretas para su uso.

Un *jugador* puede utilizar una sustancia para mejorar el agarre de las manijas, siempre que se asegure de que no entre en la *superficie de juego* ni en las *barras* ni en la bola.

Cuando esté permitido por el *director del torneo*, los *jugadores* pueden reemplazar sus manijas por otras manijas aprobadas. Esto puede hacerse durante cualquier *pausa*, siempre que se realice dentro de los límites de tiempo.

16.2 Mantenimiento de la Mesa

Si se produce una alteración repentina en la mesa o en algún accesorio de la mesa, como la iluminación, o si un objeto extraño entra en la *superficie de juego*, debe realizarse el mantenimiento correspondiente de la mesa.

Si la mesa requiere limpieza, pueden utilizarse productos aprobados de acuerdo con las especificaciones y restricciones del fabricante de la mesa y del *director del evento*.

Si el problema no puede ser resuelto por los *jugadores*, debe solicitarse *mantenimiento de mesa* en la *mesa de organización del torneo*.

La mesa puede nivelarse durante el *preludio*. Una vez que el *juego activo* ha comenzado en el *match*, un *jugador* solo puede solicitar nivelar la mesa durante una *pausa*. Si ambos *equipos* acuerdan nivelar la mesa, esto pueden hacerlo los propios *jugadores* o mediante una solicitud de *mantenimiento de mesa* en la *mesa de organización del torneo*.

Una vez resuelto el problema, la bola deberá volver a ponerse en juego por el *jugador con posesión*. Sin embargo, si la alteración repentina fue una *disrupción* que afectó materialmente el resultado de una jugada, dicha jugada no será válida y deberá repetirse con un *reinicio* desde la *barra* que tuvo por última vez *posesión controlada*.

Regla: Solicitud de Nivelación

Si el otro *equipo* no está de acuerdo con la solicitud de un *jugador* para nivelar la mesa, entonces el *equipo* solicitante deberá llamar a *mantenimiento de mesa* y se le cargará un *tiempo muerto*.

Penalidad: *Tiempo muerto* cargado.

Interpretación

1. Las alteraciones repentinas incluyen: una *figura* de juego rota, un pin, tornillo, resorte o tope dañado, una *barra* doblada o una falla en la iluminación de la mesa.

16.3 Modificación Ilegal

Un *jugador* no debe modificar las características de juego de la mesa ni de las bolas.

Regla: Modificación de la Mesa

Un *jugador* no debe realizar ninguna modificación a las características de juego de la mesa o de la bola.

Penalidad: A discreción del *árbitro*, posible **Falta Técnica** o exclusión.

Regla: Limitación de Barras

Un *jugador* no debe usar ningún dispositivo u objeto que limite el movimiento de una *barra*.

Penalidad: A discreción del *árbitro*, posible **Falta Técnica**.

Regla: Contaminación

Un *jugador* no debe permitir que la *superficie de juego* o la bola se contaminen con ninguna sustancia.

Penalidad:

- Primera en el *match*: Advertencia.
- Posteriores en el *match*: **Falta Técnica**.

Regla: Limpieza Ilegal

Un *jugador* no debe usar ninguna sustancia, incluida saliva o sudor, para limpiar marcas de la *superficie de juego* o de la bola.

Penalidad:

- Primera en el *match*: Advertencia.
- Posteriores en el *match*: **Falta Técnica**.

Regla: Sustancias en la Manija

Al cambiar de lado de mesa *entre partidos*, un *jugador* no debe dejar ninguna sustancia en las manijas.

Penalidad:

- Primera en el *match*: Advertencia; el *jugador* debe retirar la sustancia dentro de los límites de tiempo.
- Posteriores en el *match*: Prohibición de usar la sustancia.

Interpretación

1. Ejemplos de modificación de la mesa incluyen: limar una *figura* de juego, lijar la *superficie de juego* y aplicar directamente una sustancia extraña a la *superficie de juego*, a la *figura* de juego o a la bola.
2. Ejemplos de contaminantes incluyen: lubricante y sustancias utilizadas para mejorar el agarre de las manijas.

17. FALTA TÉCNICA

Un *árbitro* puede otorgar una falta técnica al *equipo* no infractor por una violación grave de las reglas; estos casos están identificados explícitamente en las reglas correspondientes. El *árbitro* también tiene la facultad de otorgar una falta técnica por una violación flagrante o intencional de las reglas.

La falta técnica consiste en una única *posesión* en la barra de 3 otorgada al *equipo* no infractor con el objetivo de anotar un gol contra un solo *jugador* defensivo del *equipo* infractor.

El *jugador* del *equipo* no infractor que ejecuta la falta técnica se denomina ejecutante del penal, y el *jugador* del *equipo* infractor que defiende el tiro se denomina defensor.

En un *match* estándar de dobles, un *jugador* de cada *equipo* debe abandonar la mesa antes de que se ejecute la falta técnica. Sin embargo, los *jugadores* de cada *equipo* pueden primero cambiar de posiciones antes de que los dos *jugadores* que no participan de la falta técnica abandonen la mesa.

La bola se pone en juego con un *reinicio* desde la barra de 3 por parte del ejecutante del penal y se realiza la *transición*. Durante la falta técnica todas las reglas de juego están en vigor.

Si la *transición* del ejecutante del penal resulta en un gol legalmente anotado, la falta técnica se considera completa y el gol es marcado por el ejecutante del penal.

La falta técnica también se considera completa si ocurre cualquiera de los siguientes resultados:

- Una infracción de regla cometida por el ejecutante del penal con una penalidad distinta de una advertencia
- La *transición* del ejecutante del penal va hacia atrás
- Después de la *transición* del ejecutante del penal:
 - La *bola* se vuelve *alcanzable* por la barra de 2 del defensor y posteriormente se vuelve *inalcanzable* hacia adelante de la barra de 2 del defensor
 - La *bola* se *detiene*
 - La *bola* sale *fuera de la mesa*

Cuando la falta técnica se completa, el *árbitro* puede emitir una advertencia indicando que futuras infracciones del *equipo* infractor resultarán en la pérdida del *partido* o del *match*.

Una vez finalizada la falta técnica, los *jugadores* regresan a la mesa; en dobles estándar cualquiera de los *equipos* puede volver a cambiar posiciones.

Después de que los *jugadores* regresan a la mesa, el juego continúa de la siguiente manera:

- Si se anotó el gol, el *equipo* infractor reinicia con un *saque*
- Si no se anotó el gol, el *reinicio* se realiza desde la ubicación de la infracción o según lo especificado por las reglas

Regla: Límite de Falta Técnica

Un *equipo* no debe ser sancionado con tres faltas técnicas en un mismo *partido*.

Penalidad: Pérdida del *partido*.

18. PENALIDADES

Esta sección identifica las penalidades aplicables a las infracciones de las reglas.

Penalidad: Continuar

En caso de una infracción de regla durante el *juego activo* cuya penalidad no sea una advertencia, además de la penalidad especificada a continuación, el *equipo* no infractor también tendrá la opción de continuar desde la *ubicación actual* de la bola.

Penalidad: Advertencia

Una advertencia indica que una infracción posterior de naturaleza similar conllevará una penalidad más severa.

Penalidad: Posesión Otorgada a las Barras Defensivas Rivales

La *posesión* de la bola se otorga al *equipo* no infractor para un *reinicio* en cualquier figura de las *barras defensivas*.

Penalidad: Posesión Otorgada a la Barra de 5 Rival

La *posesión* de la bola se otorga al *equipo* no infractor para un *reinicio* en la *figura* central de la *barra* de 5.

Penalidad: Reinicio o Posesión Otorgada a la Barra de 5 Rival

El *equipo* no infractor puede elegir *reiniciar* desde la ubicación donde ocurrió la infracción o tomar una *posesión* en su *barra* de 5.

Penalidad: Reset

El *árbitro* anuncia "Reset" y el *reloj de posesión* y la *cantidad de contactos con la pared* se reinician.

La siguiente infracción de tipo reset resultará en una penalidad de advertencia de reset.

Penalidad: Advertencia de Reset

El árbitro anuncia “Advertencia de Reset” y el *reloj de posesión* y la *cantidad de contactos con la pared* se reinician.

Penalidad: *Distracción* (primera en el partido)

Si el *árbitro* la considera benigna: Advertencia.

Si el *equipo* infractor anotó un gol: El gol no vale y se otorga una *posesión* en la *barra* de 5 rival.

En todos los demás casos: *Reinicio* o *posesión* otorgada a la *barra* de 5 rival.

Penalidad: *Distracción* (subsecuente en el partido)

A discreción del *árbitro*: *Reinicio* o *posesión* otorgada a la *barra* de 5 rival, o posible **Falta Técnica**.

Penalidad: Tiempo Muerto Cargado

Un *equipo* que es cargado con un *tiempo muerto* pierde uno de los *tiempos muertos* restantes en el *partido*. El *equipo* tiene derecho a utilizar la duración completa del *tiempo muerto* solo si pudiera haberlo solicitado legalmente en ese momento del *partido*.

Penalidad: Gol Concedido

Se otorga un gol al *equipo* no infractor. El *equipo* infractor realiza luego el *saque*.

Penalidad: Partido Perdido

El *equipo* pierde el *partido*.

Penalidad: Match Perdido

El *equipo* pierde el *match*.

Penalidad: Violación de Conducta

A discreción del *árbitro*, y de acuerdo con la gravedad de la infracción, se podrá aplicar cualquier penalidad desde una advertencia hasta la pérdida del *partido* o del *match*. Además, mediante escalamiento al *jefe de árbitros* y/o al *director del torneo*, puede implicar la expulsión del recinto del torneo o una multa.

Penalidad: Falta Técnica

Ver la sección falta técnica para más detalles