



# Reglamento ITSF

Traducción: Santiago Diaz - A.M.A.

Corrección: Pablo Chaves - A.M.A.



## Prefacio del presidente de la Comisión de Reglas de ITSF

Esta última revisión del libro de reglas de ITSF es la culminación del esfuerzo con colaboración de muchos jugadores y árbitros de todo el mundo bajo la dirección de la Comisión de Reglas de ITSF. Se han hecho cambios para simplificar algunas reglas, para aclarar otras, y para hacerle más fácil el arbitraje del partido a los árbitros. Se espera que los jugadores estudien y aprendan estas reglas, para que, independientemente de su nacionalidad, o mesa de preferencia, todos puedan competir de manera justa, de acuerdo con los mismos estándares de juego. La Comisión de Reglas de ITSF va a controlar cuán bien funcionan estas reglas, y las modificará si fuese necesario, basado en la opinión de los jugadores y árbitros.

Cordialmente,



Tom Yore,  
Presidente de la Comisión de Reglas de ITSF

|                                                       |          |
|-------------------------------------------------------|----------|
| <b>INTRODUCCIÓN .....</b>                             | <b>4</b> |
| <b>AUTORIDADES CUALIFICADAS.....</b>                  | <b>4</b> |
| <b>EQUIPAMIENTOS Y MATERIALES .....</b>               | <b>5</b> |
| <b>REGULACIONES PARALÍMPICAS .....</b>                | <b>6</b> |
| 1. Código de Ética.....                               | 8        |
| 2. El Juego .....                                     | 8        |
| 3. Inicio del Juego.....                              | 8        |
| 4. El Servicio y el Protocolo de Inicio .....         | 9        |
| 5. Servicios Posteriores .....                        | 9        |
| 6. Bola en Juego.....                                 | 10       |
| 7. Bola Fuera de la Mesa.....                         | 10       |
| 8. Bola Muerta .....                                  | 10       |
| 9. Tiempo Muerto .....                                | 11       |
| 10. Reanudación del Juego tras un Tiempo Muerto ..... | 13       |
| 11. Tiempo Muerto Oficial .....                       | 13       |
| 12. Gol Anotado .....                                 | 14       |
| 13. Lados de la Mesa.....                             | 15       |
| 14. Cambio de Posición de Jugadores .....             | 15       |
| 15. Giros de las Barras .....                         | 16       |
| 16. Sacudida de Mesa .....                            | 17       |
| 17. Reinicio .....                                    | 17       |
| 18. Invasión a la Mesa .....                          | 18       |
| 19. Alteraciones a la Mesa.....                       | 19       |
| 20. Distracción .....                                 | 20       |
| 21. Práctica .....                                    | 21       |
| 22. Lenguaje y Comportamiento .....                   | 21       |
| 23. Pases.....                                        | 22       |
| 24. Tiempo de posesión .....                          | 23       |
| 25. Pérdida de Tiempo.....                            | 24       |
| 26. Llamados y Pérdidas de Partidos.....              | 24       |
| 27. Falta Técnica .....                               | 24       |
| 28. Decisiones de Reglas y Apelaciones.....           | 25       |
| 29. Código de Vestimenta.....                         | 26       |
| 30. Director del Torneo .....                         | 26       |
| 31. Eventos Paralelos .....                           | 26       |

## INTRODUCCIÓN

### **Todos los jugadores y organizadores deben seguir este reglamento**

- a. El reglamento pretende ser una guía para ayudar a los árbitros. Su objetivo, por sobre todo, es explicar las reglas de juego. Es por esto, que si bien el objetivo del árbitro es mostrar su autoridad por el bien del juego, también debe tener cuidado de no frenarlo demasiado, por un arbitraje muy estricto.
- b. Recordatorio: Los árbitros federados, son la máxima autoridad del reglamento en un torneo. Sus decisiones deben ser respetadas, y no pueden ser disputadas. Se puede recurrir a un árbitro federado para ayudar a interpretar el reglamento. Si no hubiese un árbitro federado presente en el torneo, el Director del Torneo asume las responsabilidades.
- c. El reglamento se concibe para facilitar la decisión de los árbitros, como la de los jugadores.
- d. El objetivo es limitar la subjetividad de las interpretaciones al mínimo.
- e. El reglamento también apunta a llevar al juego a un nivel de respeto mutuo entre los jugadores, y transparente para los espectadores.
- f. Le recordamos al lector, que si bien las decisiones de los árbitros no pueden ser disputadas, los errores humanos pueden ser parte del juego.

## AUTORIDADES CUALIFICADAS

- a. Este reglamento ha sido escrito y editado por la Comisión de Reglas, bajo la responsabilidad de la Comisión Deportiva. Se somete a votación y se valida al comienzo de cada temporada por la Comisión Directiva de ITSF. Puede ser analizado y modificado en una asamblea general.
- b. En casos de inconsistencias o situaciones excepcionales, es posible proponer enmiendas inmediatas por parte de la Comisión de Reglas. Estas enmiendas deben ponerse a votación en la Comisión Directiva.
- c. El uso de este reglamento es responsabilidad de las federaciones ITSF, de los árbitros, y de los jugadores.
- d. Los partidos pueden ser oficiados por un árbitro, o por los mismos jugadores del partido. En un partido oficiado por un árbitro, éste es la autoridad cualificada. En un partido sin árbitro, cualquier árbitro federado que se encuentre en el evento puede ser solicitado. Si existiese una situación polémica, el Director del Torneo y el Oficial Principal pueden ser solicitados. Ellos son responsables de comunicar la decisión a la Comisión Deportiva, que a su vez, son responsables de hacer conocer esta decisión a los miembros.
- e. Un árbitro que es solicitado durante un partido para resolver una situación, puede recopilar información de otros árbitros presentes, de espectadores, o de videos; si existiesen, para tomar la mejor decisión posible.
- f. Preguntas, explicaciones y/o sugerencias, deben hacerse a la persona encargada de la Comisión de Árbitros y Reglas. Él, a su vez, responde a la persona encargada de la Comisión Deportiva.

- g. Las penalizaciones y sanciones involucrando la pérdida del partido, o del juego, son responsabilidad del Oficial Principal. Si existiese una sanción mas seria, ésta debe ser comunicada por el Director del Torneo a la Comisión de Disciplina.
- h. Este reglamento puede ser modificado o adaptado en un torneo, en circunstancias muy excepcionales, con el consentimiento de un delegado ITSF o del Oficial Principal. Cualquier cambio debe ser inmediatamente comunicado a la Comisión Deportiva, y a la Comisión Directiva para su confirmación, o si no, el torneo puede ser descalificado del ranking ITSF.
- i. Las reglas relacionadas a ITSF Paralímpico están indicadas con este  símbolo. La Comisión Paralímpica va a evaluar cualquier cambio requerido con relación a las reglas paralímpicas.

## **Equipamientos y Materiales**

### **Mesa**

- a. Las mesas oficiales son votadas en una Asamblea General de ITSF. La elección de las mesas oficiales, puede modificarse de acuerdo a la conformidad entre ITSF, los fabricantes y patrocinadores.
- b. El organizador debe proveer el equipamiento adecuado (Barras limpias y alineadas, figuras adecuadas, etc)
- c. La superficie de juego nunca podrá ser lijada, y si lo fuera, el jugador será excluido del torneo, y obligado a reparar la superficie de juego.
- d. Los jugadores son libres de lubricar el exterior de las barras. No el interior en caso de barras telescópicas.
- e. El organizador puede hacer obligatorio el uso de marcas de lubricante y agentes de limpieza específicos. Estas deben poder ser accesible para todos los jugadores. Bajo estas circunstancias, el uso de otras marcas penalizará al jugador con la exclusión del torneo.
- f. Aplicar resina, magnesio o cualquier producto similar a la superficie de juego, o a las bolas, está completamente prohibido. La penalidad por violar esta regla, puede dar lugar a la exclusión del jugador del torneo.
- g. Los organizadores son libres de prohibir cualquier producto que sea potencialmente peligroso para el equipamiento o para los jugadores.
- h. No se debe hacer ningún cambio que afecte las características interiores de la mesa, o de las figuras, con excepción del mantenimiento rutinario de la mesa.

### **Bolas**

- a. Las bolas oficiales son votadas por la Comisión Deportiva de ITSF. Se adjuntará un anexo una vez se haya tomado la decisión para la temporada.
- b. En un torneo, los juegos deben jugarse con las bolas proporcionadas en el torneo.
- c. Todos los jugadores deben tener una bola aprobada para el torneo.

## **Mangos**

- a. Cada jugador puede usar los mangos que desee en las mesas donde estos se puedan cambiar. Deben poder ajustarse sin causar daños a la mesa, o a los jugadores.
- b. Los movimientos del jugador deben ser sin obstrucción ni asistencia. No se permiten sistemas mecánicos. Los mangos deben ser fijados a la barra en la cual están instalados.
- c. Los organizadores pueden prohibir determinados mangos por ser peligrosos, y por eso, no deben usarse. El rechazo por parte del jugador, de sacar dichos mangos, puede acabar en la exclusión del torneo para el jugador.
- d. Los jugadores deben poder cambiar los mangos dentro de los límites de tiempo entre partidos, entre tiempos muertos, o entre goles.

## **Otros Accesorios**

- a. Todos los demás accesorios como son los guantes, bandas elásticas, bandas antideslizantes, etc. Están permitidos a menos que se presuman peligrosos para el jugador y terceros.
- b. Queda absolutamente prohibido modificar la superficie de juego, o los laterales interiores de la mesa, con algún accesorio.

# **Reglamento Paralímpico**

## **Elegibilidad**

- a. Jugadores con discapacidad física congénita o adquirida – Un certificado de discapacidad debe enviarse a ITSF, cuando se quiere obtener el carnet ITSF, o cuando se registra en un torneo, para evitar problemas durante, o después de los partidos. La Comisión Paralímpica evaluará cualquier excepción en estas reglas, analizando cada caso individualmente.
- b. Jugadores sin discapacidad física no pueden jugar en competiciones paralímpicas, con excepción de los “eventos integrados”, en los que jugadores sin y con discapacidades físicas pueden jugar juntos.
- c. Copa del Mundo: Un jugador discapacitado aceptado para jugar en su selección para la categoría de personas discapacitadas, no puede jugar en las categorías sin discapacidad, ya que debe elegir en que categoría jugar.
- d. Campeonato del Mundo: Un jugador discapacitado puede competir tanto en la categoría de discapacitados como en la de no discapacitados, considerando las modificaciones en el reglamento entre ambas categorías.
- e. Entrenador: Un entrenador que tiene una discapacidad física, también puede ser un jugador; si no, sólo puede ser entrenador.

## **Silla de Ruedas**

- a. Es obligatorio jugar sentado en una silla de ruedas. Sillas normales no están permitidas.

- b. El uso de materiales adicionales, como almohadas, soporte de ruedas, cinturones, o correas con velcro, están permitidos para asegurar una buena postura del cuerpo, estable, y segura. Los jugadores pueden utilizar cualquier tipo de dispositivo técnico, para evitar lesiones de músculos a corto o largo plazo. Otros elementos deportivos podrán utilizarse con el permiso de la Comisión Paralímpica ITSF.
- c. Está prohibido tener el hueso de la cadera (Columna iliaca anterosuperior) más alto que las barras. Esto se puede medir con las barras de 2 o de 5.
- d. El mango de la barra extendida no debe tocar el muslo del jugador. Debe ser posible pasar la mano del jugador entre el mango y su muslo.

### **Prótesis y Dispositivos de Asistencia**

- a. Jugadores amputados unilateralmente, no pueden jugar con su prótesis.
- b. Jugadores amputados bilateralmente, pueden usar sólo una prótesis.
- c. Jugadores con discapacidad de Poliomielitis, pueden jugar con los pies apoyados en los apoyapiés, excepto en algunos casos, luego de obtener el permiso de la Comisión Paralímpica ITSF.
- d. Todos los demás casos de discapacidad, serán evaluados individualmente por la Comisión Paralímpica ITSF.
- e. Los jugadores que pueden controlar una, o las dos extremidades inferiores, deben mantener sus pies en los apoyapiés, mientras que los demás jugadores que no pueden controlar sus extremidades inferiores, pueden apoyar los pies en los apoyapiés, o en el suelo.

### **Violaciones**

- a. Un jugador tiene el derecho de pedir una falta del rival por infringir el reglamento técnico paralímpico. Si no se resuelve, la autoridad correspondiente juzgará si se trata de una violación o no. Si la autoridad nota la repetición de la irregularidad, la sanción será la pérdida del partido. Si la violación se repite por tercera vez, el jugador perderá el juego. La posterior repetición de la violación puede llevar a la exclusión del jugador del torneo.
- b. Los jugadores necesitan tener cualquier excepción al reglamento técnico paralímpico, aprobado por la Comisión Paralímpica ITSF antes de la competencia, para evitar ser juzgado por una violación.

## 1. Código de Ética

Cualquier acción de naturaleza antideportiva, o no ética durante un torneo en el lugar del torneo, o en sus inmediaciones, será considerada una violación al código de ética. El respeto mutuo entre jugadores, árbitros, y/o espectadores, es un requisito obligatorio. Debe ser el objetivo de cada jugador y árbitro, representar al fútbol de mesa de la manera más positiva y respetuosa posible.

**1.1** La sanción por romper el código de ética podrá ser la pérdida de un partido, o del juego, la expulsión del torneo, y/o una multa económica. Si el código de ética ha sido violado o no, y cuál será la sanción correspondiente, será determinado por la Comisión de Disciplina ITSF, y si no está presente, por el *Director del Torneo* y el *Oficial Principal*.

## 2. El Juego

A menos que el *Director del Torneo* lo haya establecido de otra manera, un juego debe consistir en el primer jugador o equipo en ganar 3 de 5 partidos. Cada partido consiste en 5 goles. El último partido del juego debe ser a 5 goles con un margen de 2 goles de diferencia hasta un máximo de 8.

**2.1** El número de partidos a jugar es responsabilidad del *Director del Torneo*, y será publicado en el Flyer del torneo.

**2.2** El *Director del Torneo* podrá modificar el número de partidos, de goles y el tiempo del juego, de manera de terminar el torneo en tiempo, o como sea necesario para ser transmitido en televisión o grabado.

**2.3** En todo torneo oficial ITSF, el número de partidos a jugar será anunciado por la Comisión Deportiva ITSF, y publicado en la página oficial de torneos ITSF.

**2.4** La sanción por no cumplir con el número de partidos o la cantidad de goles, puede ser la pérdida del juego, o la expulsión del torneo de ambos equipos.

## 3. Inicio del Juego

El inicio del juego comenzará con un sorteo realizado con una moneda. El ganador del sorteo, tiene la opción de elegir el lado de la mesa o el servicio. El perdedor del sorteo, tendrá la opción restante.

**3.1** Una vez que un equipo haya elegido el *servicio* o el *lado de la mesa*, no podrán cambiar su elección.

**3.2** El juego oficialmente inicia cuando la bola ha sido puesta en juego (Aunque otras violaciones pueden ser juzgadas por un árbitro presente desde el momento en el que él, y los jugadores estén en la mesa).

## 4. El Servicio y el Protocolo de Inicio

El servicio se define como poner la bola en juego en la barra de 5 al principio de un partido, después de marcar un gol, o si la bola es otorgada a un jugador como sanción por el incumplimiento de alguna regla. El protocolo de inicio será usado siempre que se desee poner la bola en juego.

### 4.1 El servicio

El servicio debe iniciar con la bola detenida en la figura del medio, de la barra de 5. El jugador que tiene el servicio debe realizar el protocolo de inicio.

**4.1.1** Si el servicio no arranca desde la figura del medio de la barra de 5, y la infracción es descubierta antes de realizarse un gol, el juego se detendrá y la bola será servida nuevamente por el equipo que tenía la posesión inicial. Una vez que se convirtió el gol, no se podrá hacer ningún reclamo. La penalización por subsiguientes infracciones otorgará el servicio al equipo contrario.

### 4.2 Protocolo de Inicio

Antes de que la bola pueda ser puesta en juego, el jugador con posesión deberá preguntar al rival si él está ¿Listo? El oponente directo ahora tiene 3 segundos para responder ¡Listo! El jugador en posesión tiene ahora 3 segundos para poner la bola en juego. Tardar más de estos tiempos se considerará *Pérdida de Tiempo* (Ver regla 25).

**4.2.1** La penalidad por empezar a poner la bola en juego antes que el oponente responda ¡Listo! es una advertencia, y la bola debe ser servida nuevamente. La penalización por subsiguientes infracciones otorgará el servicio al equipo contrario.

**4.2.2** Para iniciar el juego la bola debe ser movida de una figura a otra, pero no podrá ser avanzada directamente por la segunda figura. Después de tener contacto con la segunda figura, la bola podrá ser directamente avanzada con cualquier otra figura. El jugador no debe frenar la bola, o esperar antes de avanzarla. La bola está considerada en juego, y el *tiempo de posesión* comienza a correr en el momento que la bola toca la segunda figura.

**4.2.3** La penalidad por violar la regla 4.2.2 es la elección del oponente de seguir el juego en la posición actual (Incluido el gol) o tener el servicio de la bola.

## 5. Servicios Posteriores

Luego del primer servicio de un juego, los posteriores servicios serán del equipo que recibió el gol. El primer servicio del siguiente partido, en juegos que consten de varios partidos, será del equipo que perdió el partido anterior.

**5.1** Si la bola es servida por el equipo incorrecto, y la infracción es descubierta antes de convertirse un gol, el juego debe detenerse y la bola servida por el equipo correcto. Una vez que se ha convertido un gol, no se permitirán reclamos, y el juego continuará como si no hubiese existido tal infracción.

**5.2** Si a un equipo se le otorga el servicio, como penalización por una infracción del equipo contrario, y la bola queda muerta entre las barras de 5, el servicio será del equipo que inicialmente tuvo el servicio de esa bola.

## **6. Bola en Juego**

Una vez que la bola ha sido puesta en juego, así deberá quedar, hasta que haya una *Bola Fuera de la Mesa, Bola Muerta*, se pida un *Tiempo Muerto*, o se convierte un gol.

## **7. Bola Fuera de la Mesa**

Si la bola abandona el área de juego, y toca los contadores, la luz de la mesa, o cualquier objeto que no es parte de la mesa, o si la bola rueda, o se queda quieta en la parte superior de la estructura de la mesa, se declarará bola fuera de la mesa. Si la bola toca la parte superior de la estructura, y luego vuelve al área de juego, la bola se considera que sigue en juego.

**7.1** El área de juego se define como el espacio desde la superficie del campo de juego, hasta la altura del borde de la estructura de la mesa. Los bordes de la mesa están en juego sólo si la bola regresa al área de juego.

**7.2** Si la bola entra en el orificio del servicio (si existiese uno), y regresa al área de juego, esa bola se considera que sigue en juego. Si la bola se queda en el orificio de servicio, se juzgará como una *Bola Muerta* entre barras de 5.

**7.3** Si un jugador le pega a una bola, y ésta se convierte en una bola fuera de la mesa, la bola será puesta en juego en las barras del defensor del equipo contrario. No se considera que un jugador defensivo haya avanzado la bola si se sale fuera de la mesa como resultado de un bloqueo o por una reacción a un pase o tiro bloqueado.

**7.4** El jugador no puede realizar ningún tiro que haga que la pelota vuele por encima de las barras del rival (ejemplo: tiros aéreos). No es considerado una infracción si un tiro que abandona la barra de posesión, pega en una figura o barra, y se convierte en un tiro aéreo.

**7.5** La penalización por incumplir la regla 7.4 es el servicio en la barra de 5 para el equipo contrario.

## **8. Bola Muerta**

Una bola será declarada bola muerta cuando esté completamente quieta, y fuera del alcance de cualquier figura.

**8.1** Si la bola es declarada bola muerta en cualquier lugar entre las barras de 5, será puesta en juego en la barra de 5 del equipo que originalmente tuvo el servicio de esa bola (Ver regla 4).

**8.2** Si la bola es declarada bola muerta en cualquier lugar entre el arco y la barra de 5, será puesta en juego por el defensor del arco más cercano al lugar en donde se declaró bola muerta. Se debe usar el protocolo de inicio (Ver regla 4).

**8.3** En las barras del defensor, si la bola está girando en su lugar, pero fuera del alcance de cualquier figura, la bola no es considerada una bola muerta, y el *Tiempo de Posesión* se detendrá, hasta que la bola se mueva al alcance de alguna figura, o se convierta en una bola muerta.

**8.4** Una bola que se hace intencionalmente una bola muerta, se le otorgará al equipo contrario para el servicio en la barra de 5 (Ejemplo: empujar la bola hasta que deje de estar al alcance de una figura).

## **9. Tiempo Muerto**

Cada equipo tiene 2 tiempos muertos por partido, en los cuales pueden dejar la mesa. Esos tiempos muertos no deben exceder los 30 segundos. Si la bola está en juego, el tiempo muerto sólo puede ser pedido por el equipo con la posesión de la bola. Si la bola no está en juego, cualquier equipo puede pedir el tiempo muerto.

**9.1** Cualquier equipo puede usar los 30 segundos, incluso si el equipo que pidió el tiempo muerto no desea tomarse todo el tiempo.

**9.2** En dobles, cualquier jugador puede cambiar de posición en un tiempo muerto (Ver regla 14.1).

**9.3** Un tiempo muerto pedido entre partidos, debe contar para el número de tiempos muertos del siguiente partido.

**9.4** Un jugador que saca sus manos de los mangos, y se aleja completamente de la mesa mientras la bola está en juego, se considera que ha pedido un tiempo muerto.

**9.4.1** Un jugador puede sacar sus manos del mango antes de un tiro, para secarlas, mientras que no le tome más de 2 o 3 segundos. Todos los *Tiempos de Posesión* continúan mientras se seca las manos. El equipo defendiendo no debe relajarse si el oponente saca sus manos del mango.

**9.4.2** Una vez que la mano, o la muñeca es puesta en el mango nuevamente, debe pasar un segundo antes de poder hacer un tiro o un pase.

**9.5** Si el equipo con la posesión de la bola intenta hacer un pase o un tiro inmediatamente después de haber pedido un tiempo muerto, la jugada no contará, y el equipo será penalizado con una *Distracción* en vez de con un tiempo muerto (Ver regla 20).

**9.6** Si el equipo con la posesión de la bola pide un tiempo muerto mientras la bola está en juego y moviéndose, el tiempo muerto no comenzará hasta que la bola no se haya detenido por completo. Si el *Tiempo de Posesión*, se cumple antes que la bola se detenga, el equipo será penalizado de acuerdo a la regla 24.3

**9.6.1** Si el equipo que no tiene la posesión de la bola pide un tiempo muerto mientras la bola está en juego, será penalizado con una *Distracción* (Ver regla 20).

**9.6.2** Si la bola cae dentro de su propio arco después que el equipo haya pedido un tiempo muerto, el gol contará para el equipo contrario.

**9.7** Si un equipo no está listo para jugar después de los 30 segundos, será penalizado con una *Pérdida de Tiempo* (Ver regla 25).

**9.8** Un equipo que pida más de 2 tiempos muertos por partido recibirá una advertencia, y el pedido será denegado. Si el equipo tiene la posesión de la bola, y la bola está en juego, perderán la bola y se le otorgará al equipo contrario el servicio en la barra de 5. Subsiguientes pedidos serán una *Falta Técnica*.

**9.8.1** Un equipo que se le cargan más de 2 tiempos muertos en un partido por *Pérdida de Tiempo*, solicitar un segundo árbitro mientras juega, perder un reclamo, o cualquier otra razón, se penalizará con una *Falta Técnica*.

**9.9** Una vez que el jugador comienza a poner la bola en juego luego de un tiempo muerto (Moviendo la bola), no se podrá pedir otro tiempo muerto hasta que la bola no abandone la barra de posesión. Las 2 barras del defensor se consideran una.

**9.9.1** La penalización por incumplir la regla 9.9 es la pérdida de la posesión para el defensor del equipo contrario. El equipo no será cargado con un tiempo muerto.

**9.10** Durante un tiempo muerto un jugador puede lubricar las barras, limpiar la superficie de juego, etc. La bola puede ser agarrada con la mano sólo si el oponente lo autoriza, y luego debe ser regresada a su posición antes de reanudar el juego. La solicitud de agarrar la bola con la mano o moverla, puede ser rechazada por el oponente o por el árbitro si estuviese presente en la mesa (Ejemplo: una bola que está en el borde del arco).

**9.10.1** Si un jugador agarra la bola con la mano luego de ser rechazada su solicitud, la bola se le otorgará al oponente para ser servida en la barra de 5. Si la bola está en el borde del arco del mismo equipo, se le otorgará el gol al equipo contrario.

**9.10.2** Si el equipo que no tiene la posesión toca la bola o la agarra sin permiso, será penalizado con una *Falta Técnica*.

## 10. Reanudación del Juego tras un Tiempo Muerto

Luego de un *Tiempo Muerto* la bola será puesta en juego en la barra de posesión donde se solicitó el *Tiempo Muerto*.

**10.1** Se debe utilizar el *Protocolo de Inicio* cuando se reanuda el juego después de un *Tiempo Muerto* (Ver regla 4.2).

**10.1.1** Ni bien el jugador pone las manos de vuelta en los mangos, si la bola se va de la barra de posesión antes que se inicie el *Protocolo de Inicio*, el oponente tiene la opción de continuar el juego desde la posición actual, o servir la bola en la barra de 5.

**10.2** Si la bola no estaba en juego cuando se pidió el *Tiempo Muerto*, la bola debe ser servida por el equipo que corresponde, de acuerdo a las demás reglas.

**10.2.1** Si el *Tiempo Muerto* se pidió entre bolas (Después de anotar un gol, pero antes de poner en juego la siguiente bola) la bola será servida por el equipo al que le metieron el gol.

**10.3** La penalización por poner la bola en juego de manera ilegal, es la elección del oponente de continuar el juego en la posición actual, o servir la bola en la barra de 5.

## 11. Tiempo Muerto Oficial

Un tiempo muerto oficial, no cuenta para los 2 *Tiempo Muertos* de un equipo por partido. Después de un tiempo muerto oficial, la bola se pondrá en juego como si hubiese sido un *Tiempo Muerto*.

**11.1** Si no hay un árbitro al inicio del juego, y comienza una disputa, cualquier equipo podrá solicitar un árbitro. Esa solicitud puede hacerse en cualquier momento del juego, mientras la bola esté quieta o muerta.

**11.1.1** Solicitar un árbitro por primera vez, se considerará un tiempo muerto oficial.

**11.1.2** Si el equipo defendiendo solicita un árbitro mientras la bola está quieta y en juego, y el equipo con posesión de la bola realiza un pase o un tiro, la solicitud será tomada como una *Distracción*. Aún así, la solicitud de un árbitro mientras la bola está en juego, será también considerada como una *Distracción*.

**11.2** Una vez el juego se reanude con un árbitro en la mesa, cualquier jugador que solicite un segundo árbitro, será cargado con un *Tiempo Muerto*. Esa solicitud sólo se podrá hacer cuando la bola esté muerta, o fuera de juego. La penalización por solicitar un segundo árbitro, mientras la bola está en juego, será una *Falta Técnica*.

**11.2.1** Una vez el juego se reanude con dos árbitros presentes en la mesa, cualquier solicitud de reemplazar a un árbitro, será juzgado por el *Oficial*

*Principal*, o el *Director del Torneo*. Si la solicitud es denegada, el equipo será penalizado con una *Falta Técnica*.

**11.3** Ningún equipo puede cambiar de posiciones en un Tiempo Muerto Oficial, a menos que tengan derecho a hacerlo (Ver regla 14).

**11.4** Mantenimiento de mesa – Debe ser pedido antes que arranque el juego. Una vez que el juego comenzó, el único momento en el que se puede pedir un tiempo muerto oficial, es por una alteración repentina de la mesa, como puede ser una figura rota, una barra doblada, un tornillo roto, etc.

**11.4.1** Si una figura se rompe mientras está en contacto con la bola, un tiempo muerto oficial se declarará mientras se arregla la figura. El juego se reanudará en la barra en donde se rompió la figura.

**11.4.2** Si la iluminación de la mesa falla, el juego debe detenerse inmediatamente (Como si se hubiera declarado un tiempo muerto oficial).

**11.4.3** El mantenimiento rutinario, como lubricar las barras, etc, sólo podrá hacerse entre *Tiempo Muertos* y entre partidos.

**11.5** Si un objeto cayera en la superficie de juego, se debe detener el juego inmediatamente, y el objeto debe ser removido. El juego debe resumirse en la barra en donde estaba la bola cuando el objeto cayó. No debería haber nada en los bordes de la mesa, que pudiera caerse dentro de la superficie de juego. Si la bola está en movimiento, será puesta en juego por el último jugador que tuvo la posesión de la bola.

**11.5.1** Si la bola entra en contacto con un objeto que no había sido visto, el juego debe detenerse, y el objeto debe ser removido. El juego debe continuar desde la barra con posesión cuando se detuvo el juego.

**11.6** Tiempo muerto médico – Un jugador o un equipo puede solicitar un tiempo muerto médico. Éste debe ser aprobado por el *Directo del Torneo*, el *Oficial Principal*, o el árbitro del juego, si la necesidad es evidente. Ellos van a determinar el tiempo brindado, con un máximo de 60 minutos. Un jugador que está físicamente inhabilitado para continuar el partido, luego de ese tiempo, debe abandonar el juego.

**11.6.1** Si la solicitud del tiempo muerto médico es denegada, el jugador será cargado con un *Tiempo Muerto*. El jugador también podrá ser penalizado con *Pérdida de Tiempo* (Ver regla 25), quedando a discreción del árbitro presente en la mesa.

## **12. Gol Anotado**

Una bola que ingresa en el arco debe contarse como un gol, si es que fue legalmente convertido. Una bola que entra en el arco y regresa al área de juego y/o se va fuera de la mesa, sigue contando como gol.

**12.1** Si un gol no es anotado en los contadores de goles, y ambos equipos coinciden en que no ha sido anotado, pero que existió, entonces ese gol podrá ser anotado. Si los equipos no coinciden en que el gol haya existido, entonces ese gol no podrá ser anotado. Una vez que el siguiente partido o juego ha comenzado, no se podrán hacer reclamos.

**12.2** Si hay una controversia sobre si la bola entró o no en el arco, un árbitro deberá ser llamado para tomar una decisión. El árbitro tomará la decisión teniendo en cuenta la información brindada por los jugadores y/o espectadores. Si la información que recibe no es concluyente, la bola se tomará como que no ha sido gol.

**12.3** Si algún equipo se anotara intencionalmente un gol inexistente, no sacará el crédito de ese gol, y será penalizado con una *Falta Técnica*. Sucesivas violaciones de esta regla dará lugar a la pérdida del partido o del juego (Determinado por el *Oficial Principal*).

### **13. Lados de la Mesa**

Luego de terminar un partido, los equipos tienen un tiempo límite de 90 segundos para iniciar el siguiente partido. Si los equipos están de acuerdo en cambiar de lado de la mesa al terminar el primer partido, tendrán que continuar cambiando de lado de la mesa por el resto del juego. Si los equipos están de acuerdo en no cambiar de lado de la mesa luego del primer partido, deberán permanecer en su lado por el resto del juego.

**13.1** Si ambos equipos desean continuar con el siguiente partido antes que se cumplan los 90 segundos, el partido podrá comenzar, y el tiempo restante se perderá.

**13.2** Si un equipo no está listo para seguir luego del límite de 90 segundos, ese equipo será cargado con una *Pérdida de Tiempo* (Ver regla 25).

**13.3** El Organizador del Torneo, puede requerir que los equipos se queden en sus respectivos lados en juegos televisados o filmados.

### **14. Cambios de Posición de Jugadores**

En cualquier evento de dobles, los jugadores deben jugar las 2 barras designadas para su posición. Una vez la bola se pone en juego, los jugadores deben jugar en su posición hasta que un gol sea anotado, un equipo pida un *Tiempo Muerto*, o se declare una *Falta Técnica*.

**14.1** Cualquier equipo podrá cambiar de posiciones durante un *Tiempo Muerto*, entre goles, entre partidos, o antes y/o después de una *Falta Técnica*.

**14.2** Si cualquier equipo cambia de posición, no podrán volver a cambiar hasta que la bola haya sido puesto en juego nuevamente, o se declare un *Tiempo Muerto*. Sin embargo, si el equipo con posesión de la bola cambia de posición, el equipo contrario podrá volver a cambiar, sin importar si habían cambiado antes.

**14.2.1** Un equipo se considera haber cambiado de posición, cuando ambos jugadores están en sus respectivas posiciones, frente a la mesa, sin importar si han o no, tocado los mangos.

**14.3** Cambiar de posiciones ilegalmente, mientras la bola está en juego, será tratado como una distracción, y los jugadores deben volver a su posición original.

**14.3.1** En cualquier evento de dobles, cualquier jugador que ponga su mano en una barra designada para su compañero, mientras la bola está en juego, deberá ser juzgado como una *Distracción*.

## **Eventos Paralímpicos**

En individuales, los jugadores podrán mover su silla de ruedas desde la posición de defensor y delantero y la bola podrá ser directamente avanzada sin deber esperar al oponente para que se acomode. Una vez la bola esté quieta, o bajo el control de la barra de 3, el jugador deberá esperar que el oponente llegue a la posición de defensa antes de continuar el juego. El *Protocolo de Inicio* debe usarse para continuar con el juego.

**14.4** El oponente tiene 3 segundos para agarrar las barras de defensa, y 5 segundos para acomodarse en la posición de defensa, antes de continuar con el juego. Se incentiva a los jugadores a tener un buen espíritu deportivo si el oponente requiere más de 5 segundos por problemas con el movimiento de su silla de ruedas.

**14.5** Violaciones de esta regla, será la pérdida de la posesión, y el oponente tendrá el servicio de la bola en la barra de 5.

## **15. Giros de las Barras**

Girar las barras más de 360° es ilegal. Girar las barras se define cómo la rotación de cualquier figura más de 360 grados antes o después de pegarle a la bola. Para el cálculo de los 360°, no se suman los grados que se realizaron antes de pegarle a la bola, con los grados que se hicieron después de pegarle a la bola.

**15.1** Si la bola es avanzada con un giro ilegal de la barra, el oponente tiene la elección de continuar el juego desde la posición actual, o tener el *Servicio*.

**15.2** Hacer un giro de barra, que no avanza o golpea la bola no constituye un giro ilegal. Si un giro de barra golpea la bola para atrás, y la mete en su propio arco, el gol contará para el oponente. Girar la barra lejos de la posesión de la bola, no se considera un giro de barra ilegal, pero podrá ser juzgado como *Distracción*.

**15.3** Si la bola golpea una barra que no está agarrada por el jugador, y la barra hace un giro, éste será legal (Ejemplo: Una tiro de la barra de 2, que golpea la propia barra de 3 en individuales).

## 16. Sacudida de Mesa

Cualquier golpe en los laterales de la mesa, o movimiento de la mesa, que provoca que el oponente pierda la posesión, o le impida agarrar la bola, será considerado como una infracción de sacudida de mesa. El golpe simultaneo en el lateral de la mesa, como parte de un pase o un tiro, no es una infracción de sacudida de mesa, a menos que el golpe sea excesivo, e impida al oponente tomar la posesión. Estas infracciones se acumulan durante todo el juego.

**16.1** Cualquier contacto con las barras del oponente, que causa que pierda la posesión de la bola, o previene que tomen la posesión, será juzgado como sacudida de mesa. Tocar la barra del oponente que no afecte a la posesión, será considerado como *Distracción*.

**16.2** Sacudir la mesa, o golpear demasiado la barra, después de anotar un gol, podrá ser considerado como *Conducta Antideportiva*, si se hace de manera irrespetuosa directamente hacia el oponente. Golpear los laterales con la barra, luego de un tiro, mientras la bola sigue en juego, podrá considerarse como sacudida de mesa.

**16.3** Es ilegal que el jugador en posesión de la bola, golpee los laterales de la mesa para liberar la bola de la pared. La primera infracción será una advertencia, y las subsiguientes infracciones otorgarán el servicio de la bola al oponente en la barra de 5. No se considera una infracción de sacudida de mesa.

**16.4** La penalización para la primera y segunda infracción de sacudida de mesa, será la elección del oponente de continuar el juego en la posición actual, continuar desde la barra donde la sacudida de mesa se realizó, o el servicio de la bola en la barra de 5. Las siguientes infracciones de sacudida de mesa, darán lugar a una *Falta Técnica*.

## 17. Reinicio

Si un jugador ejerce suficiente fuerza sobre la mesa, influyendo en la capacidad del oponente de controlar la bola, o de realizar un pase o un tiro, el árbitro presente dirá "reinicio", y el *Tiempo de Posesión*, mas el número de toques en la pared lateral en la barra de 5, serán reseteados. El jugador con la bola no necesita frenar el juego, por lo que el jugador defendiendo no debe relajarse, o mirar al árbitro cuando hace el aviso de "reinicio".

**17.1** Una bola balanceándose en su posición, no se considera un reinicio, a menos que se mueva de su posición original. Un reinicio se puede cobrar, si la bola se está moviendo, o está inmovilizada, y el árbitro determina que la habilidad del jugador para controlar la bola, o realizar un tiro o un pase, ha sido afectada por el oponente.

**17.2** Si el "reinicio" se cobra antes de intentar un pase de la barra de 5, y el árbitro cree que el "reinicio" hizo que el jugador perdiera la posesión de la bola, o no

completara el pase, la bola puede ser otorgada nuevamente a la barra de 5 del jugador afectado. Esto no será considerado una infracción de *Sacudida de Mesa*.

**17.3** Un “reinicio” no se considera una *Distracción*, y el jugador podrá hacer un tiro de inmediato. El equipo defendiendo no deberá relajarse, ni mirar al árbitro cuando cobre el “reinicio”, sino que deberá seguir defendiendo.

**17.4** Un reinicio causado por atrás de la barra de posesión, no será considerado una infracción de “reinicio”, sino una infracción de *Sacudida de Mesa* (Ejemplo: Si el delantero del equipo contrario, se considera haber reiniciado al jugador con la bola en la barra de 3).

**17.5** Un “reinicio” intencionado por el equipo con la posesión de la bola, con la intención de ganar un “reinicio” cobrado por el árbitro, no debe ser permitido. El equipo que se cree que incumple esta regla, perderá la posesión de la bola, y se le otorgará el servicio al equipo contrario (No contará como un “reinicio”).

**17.6** Luego de que a un equipo se le cobre un reinicio en el partido, si el equipo causa 2 reinicios mas en la misma bola, será penalizado con una *Falta Técnica*. Luego de que se hace el primer reinicio, la siguiente infracción de este tipo, el árbitro dirá “aviso de reinicio”, y si hay otra infracción de reinicio en la misma bola, se penalizará con *Falta Técnica*.

**17.6.1** Si se cobra *Falta Técnica*, por excesivos reinicios, el siguiente reinicio no será una *Falta Técnica*.

**17.6.2** Los reinicios se cargan por equipo, no por jugador, y por partido, no por juego.

**17.7** Si el equipo defendiendo, intencionalmente sacude la mesa, esto no será considerado un reinicio, sino, una *Sacudida de Mesa*.

## **18. Invasión a la Mesa**

Es ilegal invadir el área de juego mientras la bola está en juego, sin primero tener el permiso del equipo contrario, o del árbitro, independientemente de si se toca la bola o no. Sin embargo, cuando el oponente, o el árbitro, le dan permiso, se puede acceder al área de juego.

**18.1** Una bola que está girando se considera en juego, aunque no esté al alcance de ninguna figura. Es ilegal frenar una bola girando, inclusive si se hace para el oponente.

**18.2** Una bola que sale volando se considera en juego, hasta que toca algo que no sea parte del área de juego. No agarre una bola aérea.

**18.3** Una bola que queda muerta, se considera fuera de juego (Ver regla 8). La bola puede ser agarrada libremente, una vez se obtenga el permiso del árbitro, o si no estuviera presente, del equipo contrario.

**18.4** Un jugador puede limpiar las marcas de la bola de cualquier lugar de la mesa, mientras la bola está fuera de juego. No debe pedir permiso al equipo contrario.

**18.5** La penalización por la infracción de cualquiera de estas reglas es de la siguiente manera: Si el jugador tiene posesión de la bola, y la bola está detenida, pierde la posesión y el oponente tendrá el servicio de la bola. Si el jugador no tiene la posesión de la bola, o la bola se está moviendo, se penalizará con *Falta Técnica*. Si un jugador invade la mesa, para evitar que la bola entre en su arco, se contará como un gol, y la bola será servida como si fuera un gol normal.

**18.6** Si se cobra una *Falta Técnica* por agarrar una bola aérea, se jugará del siguiente modo: Si la *Falta Técnica* se convierte en gol, el servicio será del equipo contrario. Si la *Falta Técnica* no se convierte en gol, el servicio será del equipo que no cometió la infracción.

## **19. Alteraciones a la Mesa**

Área de juego – Los jugadores no pueden hacer modificaciones que pudiesen alterar las características internas de la mesa. Esto incluye alteraciones a las figuras, a la superficie de juego, topes de goma, etc.

**19.1** Ningún jugador podrá usar sudor, saliva, o cualquier sustancia extraña en su mano, para limpiar las marcas de la bola en la mesa. La primera penalización será una advertencia, y las siguientes penalizaciones declararán *Falta Técnica*.

**19.1.1** Sólo los agentes de limpieza recomendados por el fabricante, o los otorgados por el *Director del Torneo*, serán utilizables para limpiar la superficie de juego. Los lubricantes se aplicarán en las barras con gotero, o con esponja. No se permiten lubricantes en aerosol.

**19.1.2** Un jugador que use alguna sustancia para mejorar su agarre, debe asegurarse de no ensuciar la superficie de juego, las barras, o bola, con dicha sustancia. Si la sustancia ensucia la superficie de juego, o las barras, debe limpiarse antes de continuar el juego, y si la bola es afectada, debe reemplazarse. El jugador infractor, será penalizado con *Pérdida de Tiempo*. Subsiguientes violaciones, serán penalizadas con *Falta Técnica*, y se le prohibirá al jugador usar la sustancia por el resto del torneo.

**19.2** Si el jugador utiliza cualquier sustancia, que deja residuos en los mangos cuando cambian de lado de la mesa, el jugador será penalizado con una advertencia, y deberá limpiar los mangos inmediatamente.

**19.2.1** Si el tiempo necesario para limpiar los mangos supera los 90 segundos, el jugador será penalizado con *Pérdida de Tiempo*. Subsiguientes violaciones penalizarán al jugador con la prohibición del uso de la sustancia por el resto del torneo.

**19.3** Un jugador no podrá poner nada en las barras, mangos, o exterior de la mesa, que afecte a la movilidad de las barras (Ejemplo: limitar el movimiento de la barra

del arquero). Flexionar o doblar las barras intencionalmente con el objetivo de obtener la posesión de la bola, es ilegal, y se penalizará con la pérdida de posesión, y el servicio en la barra de 5 del equipo contrario.

**19.4** Un jugador podrá cambiar los mangos en el exterior de la mesa, si lo puede hacer dentro de los límites de tiempo, y sin impedir la habilidad del oponente de cambiar de lados de la mesa entre partidos. Tomarse mucho tiempo, dará lugar a ser penalizado por *Pérdida de Tiempo* (Ver regla 25).

**19.5** Los jugadores tienen derecho a comenzar cada partido con bolas nuevas (Si están disponibles), o pueden aceptar jugar con las que se encuentran en la mesa. Si no hay bolas nuevas disponibles, el *Director del Torneo*, o el *Oficial Principal*, tendrán que elegir la mejor opción.

**19.5.1** Es ilegal solicitar otra bola diferente para la mesa mientras la bola está en juego. Durante un *Tiempo Muerto*, o en una *Bola Muerta*, los jugadores podrán solicitar una bola distinta, para la mesa. Una vez el juego comienza, es ilegal agregar una bola a la mesa que no haya estado desde el comienzo, sin la autorización del equipo contrario, o del árbitro.

**19.5.2** Un jugador que solicite una bola distinta mientras la bola está en juego, será penalizado con un *Tiempo Muerto*, a menos que el árbitro determine que no se puede jugar con la bola, en ese caso, no se penalizará con un *Tiempo Muerto*.

**19.6** A menos que se especifique de otra manera, la penalización por violar cualquier parte de estas reglas, dará lugar a una *Falta Técnica*.

## 20. Distracción

Cualquier sonido o movimiento (Incluidos teléfonos y dispositivos electrónicos) hechos fuera, o detrás de la barra en donde está en juego la bola, podrá ser juzgado como distracción. Podrá ser considerado distracción si el oponente toca la mesa como gesto de disculpa, o aprobación mientras la bola está en juego. Si un jugador considera que está siendo distraído, es su responsabilidad solicitar un árbitro.

**20.1** Golpear la barra de 5, o cualquier barra, antes, durante, o después de un tiro es considerado una distracción. Mover levemente la barra de 5, una vez que el tiro comenzó, no se considera distracción.

**20.2** Hablar entre compañeros mientras la bola está en juego, podrá ser considerado distracción.

**20.3** No se considera distracción, al querer pasar al oponente, mover la barra que recepciona el pase como parte de un engaño. Sin embargo, movimientos excesivos darán lugar a una distracción.

**20.4** Es considerado una distracción, sacar notoriamente la mano del mango, y luego disparar de inmediato. La bola podrá dispararse cuando ambas manos (y/o la muñeca) hayan estado en los 2 mangos por un segundo. Deslizar la muñeca por

el mango, no se considera distracción a menos que un árbitro determine lo contrario.

**20.4.1** En individuales, no se requiere que el jugador tenga las 2 manos, en los 2 mangos por un segundo, mientras pasa de una barra a otra. Una vez que la bola está claramente en su posesión y control en la barra de 3, Se aplica la regla 20.4.

**20.5** Un jugador que retira sus manos de los mangos, y se agacha, o aleja de la mesa (Para secar sus manos, aplicar resina, etc) mientras la bola está en juego, será considerado distracción.

**20.6** Penalización por distracción. La primera infracción por distracción, penalizará al equipo agresor con una advertencia, si el árbitro presente determina que fue inofensiva. Si se convierte un gol como resultado de una distracción, el gol no contará, y el oponente tendrá el servicio de la bola. En todos los demás casos, el oponente tiene la elección de continuar el juego en la posición actual, continuar desde donde se realizó la distracción, o servir la bola en la barra de 5. Subsiguientes violaciones de esta regla, darán lugar a una *Falta Técnica*.

## **21. Práctica**

La práctica se permitirá en cualquier mesa, antes que el juego comience, y durante partidos. Una vez el juego comenzó, no se permitirá practicar.

**21.1** La práctica se define como mover la bola de una figura a otra, o patear.

**21.1.1** La práctica ilegal es juzgada por un árbitro presente en la mesa. Movimientos involuntarios de la bola, o usar las figuras para acomodar la bola antes del servicio, no constituyen prácticas ilegales.

**21.2** La penalización por práctica ilegal, es la pérdida de la posesión para el servicio del equipo contrario. Si el jugador no tiene la posesión, será penalizado con una advertencia. Subsiguientes violaciones darán lugar a una *Falta Técnica*.

## **22. Lenguaje y Comportamiento**

Comentarios o conductas antideportivas, hechas directa, o indirectamente por un jugador, no están permitidas. Violaciones de esta regla, podrán dar lugar a *Faltas Técnicas*.

**22.1** Llamar la atención del equipo contrario no está permitido (Ver regla 20). Cualquier grito o sonido realizado durante un partido, inclusive si es de naturaleza entusiasta, podrá dar lugar a una *Falta Técnica*.

**22.2** Las injurias no están permitidas. La penalización por injurias será una *Falta Técnica*. Continuar con esta actitud, dará lugar a la pérdida del partido y/o a la expulsión del torneo.

**22.3** No se permite el uso de un espía como espectador en la tribuna, para recoger información mientras la bola está en juego. Por otro lado, los miembros de la

audiencia no están permitidos de influenciar un juego distrayendo a los jugadores o al árbitro. La violación de esta regla, podrá ser penalizada con la expulsión de la persona del lugar del torneo.

**22.4** El entrenamiento está permitido, solo durante *Tiempo Muertos*, y entre partidos.

**22.5** No se permite el uso de auriculares, o cualquier otro dispositivo similar, mientras la bola está en juego. La primera violación se penalizará con una advertencia. Subsiguientes violaciones se penalizarán con una *Falta Técnica*.

## **23. Pases**

Una bola que es avanzada desde una posición pisada, o quieta, en la barra de 5, no puede ser directamente agarrada en la barra de 3, sin importar si toca, o no, en la barra de 5 del equipo contrario.

**23.1** Una bola pisada, es aquella que está atrapada contra la pared, o contra la superficie de juego. Una bola quieta, es aquella que está detenida por completo, pero no ha sido avanzada inmediatamente.

**23.1.1** Una vez que la bola se considera quieta, o pisada, deberá tocar al menos 2 figuras, antes de poder realizar un pase legal a la barra de 3.

**23.1.2** Una bola que es levemente mordida, o pinzada a la superficie, y se avanza en el mismo movimiento, podrá ser agarrada por la barra de 3 legalmente, si el pase fuese considerado legal. Si la bola es levemente mordida o pinzada a la superficie, se libera, y luego se avanza con la misma figura, el pase será considerado ilegal.

**23.1.3** No se considera un pase ilegal de la barra de 5, si una bola pisada o quieta, se desvía en la barra de 3 del mismo equipo, siempre y cuando no haya sido agarrada, y no ha habido un avance controlado por la barra de 3.

**23.1.4** Si la bola toca la parte delantera o trasera de una figura, antes del movimiento para un pase, deberá tocar una segunda figura antes de poder ser agarrada por la barra de 3 (O barra de 5, cuando se pasa desde la barra defensiva). Sin embargo, si la bola toca la parte delantera, o trasera de la figura, cuando la bola viene de otra barra, podrá ser pasada legalmente por esa misma figura.

**23.2** En la barra de 5, la bola no deberá tocar la pared, o las tiras laterales si estuviesen presentes, más de 2 veces. Si la bola toca la pared por tercera vez, el servicio será otorgado al equipo contrario (Excepción: Regla 23.2.1).

**23.2.1** Si la bola se queda quieta en la pared, o cerca de la pared, podrá ser rebotada contra la pared las veces necesarias, para ser liberada de la pared, sin embargo, una vez la bola toca la pared por segunda vez mientras se la libera de la pared, deberá tocar otra figura antes de poder ser avanzada legalmente.

**23.2.2** La regla 23.2.1 será contada como una de las dos veces que la bola es permitida tocar la pared antes de poder ser avanzada, y el *Tiempo de Posesión* seguirá corriendo.

**23.2.3** Captura defensiva – No se cuenta como una de las dos veces que la bola tiene permitido tocar la pared, si un jugador intercepta un pase o tiro del oponente en la pared, en la barra de 5.

**23.2.4** Luego de un *Tiempo Muerto*, cualquier rebote de la bola contra la pared, antes de tocar una segunda figura, no contará para los 2 toques permitidos.

**23.3** Los pases de la barra de 2 (O la barra del arquero), a la barra de 5 del mismo equipo, tiene las mismas reglas que los pases de la barra de 5, salvo que, si la bola toca una figura de la barra del equipo contrario, la bola podrá ser agarrada por la barra de 5 legalmente. La infracción de los 3 toques en la pared, no tiene efecto.

**23.4** Es legal tener una sola mano en la barra cuando se está defendiendo (Ejemplo: Mano derecha en la barra defensiva de 5). También es legal usar 2 manos para mover una barra (Ejemplo: Manos en la barra de 5 mientras se defiende). Excesivos cambios de manos entre mangos, podrá ser juzgado como *Distracción*.

**23.5** Penalización por un pase ilegal – Si un equipo viola las reglas de pases antes mencionadas, el equipo contrario tiene la elección de continuar el juego en la posición actual, u obtener el servicio en la barra de 5.

## **24. Tiempo de Posesión**

La posesión de la bola, se limita a 10 segundos en la barra de 5, y 15 segundos en todas las demás. Un jugador se considera que está en posesión de la bola, en el momento que ésta está al alcance de una figura. Las 2 barras del defensor se consideran una sola barra.

**24.1** Una bola se considera que se avanzó, cuando deja la actual barra de posesión, ya sea que vaya para adelante o para atrás. En la zona defensiva, la bola se considera que avanza cuando está fuera del alcance de la barra de 2, o dentro del arco.

**24.2** Una bola que está girando dentro del alcance de alguna figura, se considera en juego, y todos los tiempos de posesión, seguirán corriendo. Sin embargo, si la bola que está girando, no está al alcance de ninguna figura, los tiempos de posesión quedan sin efecto (Ver regla 8.3).

**24.3** Penalización – La penalización por esta regla, en la barra de 3, otorgará la bola a la barra de 2 del equipo contrario. En todas las demás barras, otorgará el servicio a la barra de 5 del equipo contrario.

## 25. Pérdida de Tiempo

El juego debe ser continuo excepto durante *Tiempo Muertos*. Continuo se define como no más de 5 segundos entre un gol anotado, y el protocolo de inicio de la siguiente bola, a menos que esto se modifique para partidos televisados. En eventos multi mesa, los jugadores tienen 5 segundos para ir a su posición, mientras cambian de mesa. Una infracción de pérdida de tiempo, sólo podrá ser cobrada por un árbitro.

**25.1** Después que un equipo es penalizado con una infracción de pérdida de tiempo, el juego deberá continuar en un máximo de 10 segundos. Luego de esos 10 segundos, otra penalización por pérdida de tiempo deberá ser cobrada.

**25.2** La primera infracción de esta regla es una Advertencia. Subsiguientes infracciones, penalizarán al equipo con un *Tiempo Muerto*. Ejemplo: Un jugador penalizado con pérdida de tiempo. Si no está listo para jugar en 10 segundos, se lo penaliza con un *Tiempo Muerto*. Si luego del *Tiempo Muerto*, no está listo para jugar, se lo penaliza con otra pérdida de tiempo. Si luego de los 10 segundos, no está listo para jugar, se lo penaliza con su segundo *Tiempo Muerto*.

## 26. Llamados y Pérdidas de Partidos

Una vez que el juego es llamado, ambos equipos deberán presentarse inmediatamente a la mesa. Si un equipo no se ha presentado a la mesa en los siguientes 3 minutos, ellos deberán ser llamados nuevamente. Un equipo que es llamado por segunda vez, deberá presentarse inmediatamente a la mesa para frenar el proceso de pérdida de partidos.

**26.1** Cada llamado se hace cada 3 minutos. La penalización por el tercer llamado y subsiguientes, será la pérdida de cada partido, hasta que el juego se acabe.

**26.2** Si un equipo ha perdido algún partido, por llamados, ellos tendrán la elección del servicio de la bola, o el lado de la mesa cuando el juego comience.

**26.3** El cumplimiento de esta regla, es responsabilidad del *Director del Torneo*.

## 27. Falta Técnica

Si, a juicio de un árbitro del torneo, algún equipo jugando un partido, está intencionalmente incumpliendo con alguna de las reglas de este reglamento, se lo penalizará con una falta técnica.

**27.1** Cuando se cobra una falta técnica, el juego debe detenerse, y se le otorgará la bola al oponente en su barra de 3. Solamente el jugador que patea, y el jugador que defiende están autorizados a permanecer en la mesa. Se jugará un tiro, y luego se detendrá el juego. Si se convierte un gol, la bola será servida por el equipo al que le anotaron el gol. Si no se convierte un gol, el juego se reanudará donde la falta técnica fue cobrada, o donde las reglas lo especifiquen.

**27.1.1** Se considera que un jugador ha realizado un tiro de falta técnica una vez la bola ha sido pateada por la barra de 3. Se considera que un

jugador ha bloqueado el tiro una vez que la bola se detuvo o salió del área del defensor.

**27.2** En un tiro por falta técnica, la bola tendrá que ser puesta en juego legalmente. Además, todas las reglas aplican, incluyendo los *Reinicios* y el *Tiempo de Posesión*.

**27.3** Los equipos podrán cambiar antes y/o después de un tiro por falta técnica, sin tener que pedir *Tiempo Muerto*.

**27.4** Se podrá pedir *Tiempo Muerto* en una falta técnica, si se pidiese legalmente.

**27.5** Un gol convertido, con un tiro ilegal de falta técnica, no contará. El juego continuará en la barra de posesión donde la falta técnica fue cobrada, o de la manera que lo especifiquen las reglas.

**27.6** Si un gol en una falta técnica termina el partido, el equipo contrario tendrá el servicio del siguiente partido.

**27.7** Subsiguientes infracciones intencionales, podrán dar lugar a otras faltas técnicas. La tercera falta técnica en un partido, será penalizada con la pérdida de ese partido.

**27.8** El árbitro puede anunciar en cualquier momento después de la primera falta técnica, que otra violación por parte de ese equipo puede ser causa de pérdida del partido o del juego.

## **28. Decisiones de Reglas y Apelaciones**

Si se inicia una controversia por cómo sancionar, y un árbitro estaba presente en ese momento en la mesa, su decisión es final, y no se puede apelar. Si la controversia involucra la interpretación de las reglas, y no había un árbitro presente en la mesa en ese momento, el árbitro deberá tomar la decisión más justa bajo esas circunstancias. Decisiones de esta naturaleza podrán ser apeladas, pero debe hacerse inmediatamente de la siguiente manera.

**28.1** Para apelar una interpretación de las reglas, un jugador debe presentar esa apelación ante el árbitro, antes que la bola sea puesta en juego nuevamente. Una apelación sobre la pérdida del juego, debe presentarse antes de que el equipo que ganó haya comenzado su siguiente juego.

**28.2** Todas las apelaciones de las reglas deberán ser consideradas por el *Oficial Principal*, y (Si están presentes) al menos 2 miembros del personal de árbitros. Todas las decisiones sobre las apelaciones son finales.

**28.3** Un equipo que realiza una apelación infructuosa o un equipo que cuestiona el juicio del árbitro, será penalizado con un *Tiempo Muerto*. Además, el equipo también podrá ser penalizado con *Pérdida de Tiempo*, a discreción del árbitro.

**28.4** Discutir con un árbitro durante un juego, no será permitido. Violaciones de este tipo, se considerarán sancionables por *Pérdida de Tiempo*, o infracciones al *Código de Ética*.

## **29. Código de Vestimenta**

Los jugadores que deseen competir en torneos oficiales ITSF, deberán utilizar vestimenta deportiva apropiada, y se espera que mantengan el mejor nivel de apariencia, tanto personal como deportiva. La aplicación de esta regla, es responsabilidad del Director del Torneo, del Oficial Principal, y/o de miembros de la Comisión Deportiva de ITSF.

**29.1** La vestimenta deportiva aceptable, consiste en remeras deportivas, camisetas deportivas, pantalones deportivos, shorts deportivos, y calzado deportivo. Gorras deportivas, visores, muñequeras, y bandanas deportivas, también son aceptables.

**29.2** La vestimenta prohibida incluye, prendas con blasfemias, camisetas sin mangas, o jeans de cualquier tipo, como también pantalones cortos, calzas, pantalones de Lycra. Chancletas, sandalias, y calzado no deportivo también esta prohibido.

**29.3** Se alienta a los jugadores a tener el nombre de su país claramente visible en su remera y campera. Esto es obligatorio para los jugadores elites, que también será necesario que usen parches en sus mangas indicando su ranking mundial. Se recomienda a los jugadores que su vestimenta sea del color de su país, con el nombre de su país, bandera, y que los logos de sponsors se muestren claramente.

**29.4** La penalización por violar el código de vestimenta, podrá dar lugar a la pérdida del partido o del juego. Si un jugador está en infracción durante un juego, deberá cambiarse a una vestimenta adecuada, y el equipo será penalizado con *Pérdida de Tiempo* (Ver regla 25).

## **30. Director del Torneo**

La administración del torneo será responsabilidad del director del torneo. Esto incluye, hacer los sorteos, programar las categorías, etc. La decisión del director del torneo en estos asuntos es final.

**30.1** Todos los temas relacionados al reglamento (Elegir árbitros, considerar apelaciones, etc.) será responsabilidad del *Oficial Principal*. El director del torneo, es responsable de elegir al *Oficial Principal*.

**30.2** En todos los torneos ITSF, el director del torneo, es un subordinado de la Comisión Deportiva de ITSF.

## **31. Eventos Paralelos**

**31.1 Guerra de Defensores:** La guerra de defensores es un evento especial de individuales, en donde las barras de 3 y 5 figuras, se levantan, y los jugadores patean desde las barras defensivas.

### 31.1.1 El servicio:

- Para iniciar el juego, la bola deberá moverse de una figura a otra, pero no podrá ser directamente avanzada desde la segunda figura. Luego de tocar la segunda figura, la bola podrá avanzarse con cualquier otra figura.
- El jugador no debe frenar la bola, o esperar un segundo antes de avanzar la bola. La bola se considera en juego, y el *Tiempo de Posesión* comienza a tomar efecto, en el momento que la bola toca la segunda figura.
- Cualquier infracción, será la pérdida de la posesión.

**31.1.2 La posesión:** Un jugador se considera tener la posesión de la bola, cuando está al alcance de las barras del defensor. La posesión en el área del defensor, se extiende desde el máximo alcance de la barra de 2, y para atrás, hasta el arco. El centro de la mesa es el área de juego restante.

- Durante el juego, si la bola queda muerta entre las barras de 2, o sale de la mesa, será puesta en juego nuevamente por el oponente del jugador que tuvo la última posesión.
- Si la bola queda muerta en el área del defensor, será puesta en juego por el defensor del área de juego en donde la bola quedo muerta.
- Una bola que pega en alguna barra, figura, etc, en el centro de la mesa, se sigue considerando en juego. Esas barras no afectan la posesión de la bola.

**31.1.3 Tiempo de posesión:** Una vez la bola se pone en juego, el jugador tiene un *Tiempo de Posesión* de 10 segundos para avanzar la bola. Si la bola se queda quieta por más de 3 segundos, o es pisada por más de un segundo, deberá tocar otra figura antes de poder ser legalmente avanzada. La infracción en cualquier parte de esta regla, otorgará la posesión al oponente.

**31.2 Cuatro vs Cuatro:** Cuatro vs cuatro, es un evento especial con 4 jugadores en cada lado de la mesa, en donde cada uno controla una barra con una mano. Los jugadores no deberán cambiar las manos cuando la bola esté en juego.

### 31.2.1 Cambio de posición:

- Si un equipo convierte un gol, deberán rotar posiciones antes de poner la bola en juego nuevamente. El jugador en la barra de 3, deberá rotar a la barra del arquero, y los demás jugadores se deberán mover una barra hacia adelante.
- Un equipo podrá cambiar sus posiciones designadas antes de que el juego comience, o entre partidos. Una vez el partido comienza, deberán mantener el orden de rotación por el resto del partido.

### 31.2.1 Tiros legales:

- El juego se juega en estilo Rollerball. La bola no puede ser pisada por más de 3 segundos, ni puede quedarse quieta por más de un segundo. Hay un *Tiempo de Posesión* de 10 segundos por barra.
- Una vez la bola queda quieta, o es pisada, debe tocar otra figura antes de ser avanzada legalmente.
- Si un gol se convierte de manera ilegal, el servicio será otorgado al equipo contrario.

**31.3 Rollerball 2 bolas:** Rollerball 2 bolas es un evento especial que se juega con 2 bolas servidas simultáneamente para iniciar el juego.

### 31.3.1 Tiempos de posesión:

- El *Tiempo de Posesión* es de 10 segundos por barra, y la bola no deberá ser pisada, o quedarse quieta por más de un segundo.
- Si la bola queda quieta, o es pisada por más de un segundo, mientras hay 2 bolas en juego, las 2 bolas deberán ser servidas nuevamente. Si hay sólo una bola en juego, será servida por el equipo contrario.
- Un gol podrá convertirse desde una posición pisada, o con la bola quieta, si se hace inmediatamente, sin que pase un segundo.

### 31.3.2 Servicio de la bola:

- Si existiese un orificio de servicio en la mesa, la bola será servida por ahí por ambos delanteros a la cuenta de 3. Ambas bolas deberán tocar la superficie de juego en no más de un segundo de diferencia con la otra.
- Si no existiese el orificio de servicio en la mesa, ambos defensores deberán soltar la bola en la esquina más cercana del arco a la cuenta de 3, sin que pase más de un segundo desde que ambas bolas tocan la superficie de juego.
- Si la bola se va de la mesa sin que ningún gol haya sido convertido, Ambas bolas serán servidas nuevamente. De cualquier otra manera, el equipo al que le convirtieron un gol, tendrá el servicio de la bola.

### 31.3.3 Convertir gol:

- Si ambos equipos convierten un gol, entonces ningún equipo recibe un punto. Ambas bolas serán servidas nuevamente.
- Si un equipo convierte un gol, ellos podrán frenar el juego en cualquier momento que tengan la posesión de la segunda bola, y anotarse un punto. Si un equipo elige anotarse el punto, las 2 bolas serán servidas nuevamente para jugar el siguiente punto.
- Un equipo que convierte los 2 goles, recibirá 2 puntos, y 2 bolas serán servidas nuevamente para comenzar el siguiente punto.

- Una bola que entra y sale del arco, no cuenta como un gol convertido en este formato de juego, y el juego continúa.

**31.4 Guerra de Delanteros:** La guerra de delanteros es un evento especial de individuales en el que los jugadores tiran *Faltas Técnicas* alternadamente entre ellos.

#### **31.4.1 Bola en juego:**

- El primer tiro del juego se determinará por sorteo con una moneda, y los subsiguientes tiros se irán alternando entre jugadores por el resto del juego.
- Para comenzar cada punto, el jugador con la posesión de la bola, deberá seguir el *Protocolo de Inicio* para poner la bola en juego. Cualquier infracción, hará que el jugador pierda la posesión de la bola.

#### **31.4.2 Tiros:**

- La bola se considera que se pateó, cuando abandona la barra de 3. La bola se considera bloqueada, cuando se ha quedado quieta, o ha abandonado el área del defensor.

#### **31.4.3 Tiempo de posesión:**

- El jugador tiene un *Tiempo de Posesión* de 15 segundos. El *Tiempo de Posesión* empieza a correr un segundo después que la bola haya tocado la segunda figura.