



REGLAMENTO DE FUTBOLÍN ITSF

Traducción: Federación Española de Fútbol – FEFM
www.fefm.es

Prefacio

Esta última revisión del Libro de Reglas de ITSF es la culminación de un esfuerzo de colaboración con el aporte 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 los demás, y para que sea más fácil para los árbitros arbitrar partidos. Se anima a los jugadores a aprender y estudiar estas reglas para que, independientemente de la nacionalidad o de la preferencia de su mesa, todos pueden competir de forma justa de acuerdo a las mismas normas de juego. La Comisión de Reglas seguirá vigilando el funcionamiento de las reglas y podrán modificarlas según sea necesario por los comentarios de los jugadores y árbitros.

Cordialmente,



Tom Yore,
Presidente, Comisión de Reglas de la ITSF

CONTENIDOS


INTRODUCCIÓN.....	4
AUTORIDADES CUALIFICADAS	5
EQUIPOS Y MATERIALES	6
REGLAMENTO TECNICO PARALIMPICO	7
REGLAMENTO	9
1. Código Ético.....	9
2. El Partido.....	9
3. Inicio del Partido	9
4. El saque y el protocolo de inicio	10
5. Sucesión de servicios.....	10
6. Bola en juego.....	11
7. Bola fuera	11
8. Bola muerta	11
9. Tiempo muerto	12
10. Reanudación del juego tras un tiempo muerto	13
11. Tiempo muerto oficial.....	14
12. Tanto anotado.....	15
13. Intercambio de lados	15
14. Intercambio de posiciones.....	16
15. Giro de barras (molinillo)	17
16. Sacudida de mesa.....	17
17. Reinicio.....	18
18. Invasión.....	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. Rellamadas y pérdida por no comparecencia.....	24
27. Faltas técnicas	24
28. Decisión de reglas y apelaciones.....	25
29. Reglas de indumentaria.....	26
30. Director de Torneo	26
31. Eventos Paralelos	26

INTRODUCCIÓN

Todos los jugadores y organizadores deben acatar este reglamento.

- a. Este reglamento pretende ser una guía de asistencia para los árbitros, y su objetivo principal es el de definir las reglas de juego. Así, en tanto que el cometido de los árbitros es hacer valer su autoridad por el bien del juego, el arbitraje debe ser comedido con el fin de no entorpecer la dinámica del juego por ser demasiado estricto.
- b. Recordatorio: Los árbitros federados representan la máxima autoridad del reglamento en un torneo. Su decisión debe ser respetada y no puede ser discutida. Un árbitro federado puede ser convocado para asesorar en la interpretación del reglamento. En el caso de no haber ningún árbitro federado presente en el torneo, el director del torneo asumirá las tareas de árbitro federado.
- c. El reglamento de juego está concebido tanto para facilitar el arbitraje mediante árbitros como el auto-arbitraje por medio de los propios jugadores.
- d. Su objetivo es reducir en la medida de lo posible las interpretaciones subjetivas.
- e. El propósito de estas reglas es, además, elevar el juego a un nivel de respeto mutuo entre jugadores a la vez que se muestra al público la limpieza y transparencia en el desarrollo del juego.
- f. Se recuerda al lector que, a pesar de que las decisiones del árbitro son inapelables, éste es susceptible de cometer equivocaciones, y dichos errores de arbitraje serán considerados como parte del juego.

AUTORIDADES CUALIFICADAS

- a. Este reglamento ha sido redactado y editado por la Comisión de Reglas bajo la responsabilidad de la Comisión Deportiva. Es sometido a votación y validado al comienzo de cada temporada por el Comité Ejecutivo de la ITSF (Federación Internacional de Fútbol de Mesa).
- b. En caso de inconsistencias o situaciones de excepción, es posible proponer enmiendas inmediatas al reglamento ante la Comisión de Reglas en el transcurso de la temporada. Las enmiendas deberán entonces ser sometidas a votación por el Comité Ejecutivo.
- c. El uso del reglamento es responsabilidad de las Federaciones ITSF, árbitros y jugadores de las mismas.
- d. Los partidos pueden ser tanto arbitrados como auto-arbitrados. En un partido arbitrado, el árbitro es la autoridad competente. En un partido auto-arbitrado, cualquier árbitro titulado presente en las inmediaciones del torneo puede ser convocado. En el caso de una disputa irresoluble, la deben resolver el Director del Torneo u organizador del mismo. Éste deberán informar del veredicto a la Comisión Deportiva, la cual a su vez será la encargada de comunicar la decisión al resto de los miembros.
- e. Un árbitro que haya sido convocado en mitad de un encuentro para resolver una disputa puede recabar información de otros árbitros, de los espectadores y de las grabaciones de vídeo, si están disponible, para ayudar a tomar la mejor decisión posible.
- f. Las preguntas, reclamaciones y solicitudes de modificación del reglamento deben ser dirigidas al responsable de Comisión de Arbitraje y Reglamento. Éste, a su vez, responderá al responsable de la Comisión Deportiva.
- g. Las sanciones y penalizaciones que supongan la derrota en un partido será responsabilidad del Jefe de Árbitros. En el caso de una sanción más seria, el Director de Torneo deberá remitir un informe a la Comisión Disciplinaria.
- h. Estas reglas pueden ser modificadas o adaptadas durante el transcurso de un torneo en circunstancias excepcionales, con el consentimiento de un Delegado de la ITSF y/o un Jefe de Árbitros. Cualquier cambio deberá ser comunicado inmediatamente a la Comisión Deportiva y al Comité Ejecutivo de la ITSF para su confirmación. En otro caso, el torneo podrá ser descalificado del ranking ITSF.
- i. Las normas relativas a los eventos Paralímpicos de ITSF de fútbol de mesa se indican con el símbolo . La Comisión Paralímpica de ITSF evaluará los cambios necesarios de las normas relativas al juego para discapacitados.

EQUIPOS Y MATERIALES

MESAS

- a. Las mesas oficiales son votadas por la Asamblea General de la ITSF. La selección de mesas puede ser modificada de acuerdo a los contratos entre la ITSF y los fabricantes y patrocinadores.
- b. Los organizadores deberán proveer los equipos en perfecto estado (figuras antideslizantes, barras limpias, alineadas y lubricadas, etc.)
- c. La superficie de juego no estará pulida en ningún caso. De ser así se sancionará con la inhabilitación para el torneo y obligación de reparación de la superficie de juego.
- d. Los jugadores son libres de lubricar el exterior de las barras. No el interior de las mismas en caso de ser huecas.
- e. Los organizadores pueden hacer obligatoria la utilización de determinadas marcas de productos lubricantes y agentes de limpieza. En este caso deberán ser asequibles y accesibles para los jugadores. Bajo estas circunstancias, el uso de otra marca tendrá como consecuencia la expulsión del torneo.
- f. El uso de resinas, magnesio o cualquier producto similar, directamente sobre la superficie de la mesa o de bolas está terminantemente prohibida. La pena por violación puede ser causa de exclusión del jugador del torneo
- g. Los organizadores del torneo son libres de prohibir cualquier tipo de productos considerados dañinos para las mesas, equipos de juego o jugadores.
- h. No está permitido hacer ningún cambio que afecte a las características del área de juego o a las figuras, con la excepción del mantenimiento rutinario de la mesa.

BOLAS

- a. Las bolas oficiales son votadas por la Comisión Deportiva de la ITSF. Se adjuntará un anexo a esta regla una vez que se haya tomado la decisión final para la temporada correspondiente.
- b. En un torneo, los partidos y/o juegos deben ser jugados siempre con bolas provistas en el lugar del torneo.
- c. Todos los jugadores deben estar en disposición de obtener una bola del torneo.

MANGOS

- d. Todo jugador puede usar sus propios mangos en las mesas en las que es posible cambiarlos. Deben poder ajustarse perfectamente sin causar daños a las mesas o ser peligrosos para los jugadores.
- e. Los movimientos de los jugadores deben ser libres, sin obstrucción ni asistencia. No se permiten sistemas mecánicos. Los mangos deben estar perfectamente fijados a las barras en las que están instalados.
- f. Los organizadores pueden estipular que ciertos mangos son peligrosos y por lo tanto prohibir su uso. El rechazo por parte del jugador a retirar sus mangos conllevará la expulsión del torneo.

- g. En un partido de varios juegos, los jugadores que deseen cambiar los mangos deben ser capaces de hacerlo en el tiempo entre juegos, tiempos muertos o entre anotaciones de gol.

OTROS ACCESORIOS

- h. Todos los demás accesorios (guantes, bandas elásticas, mangas antideslizantes, etc.) están permitidos a menos que se califiquen como peligrosos para el jugador u otros participantes.
- i. No está permitido bajo ninguna circunstancia modificar la superficie de juego ni los laterales interiores con ningún tipo de accesorio.

REGLAMENTO TECNICO PARALIMPICO

ELEGIBILIDAD

- a. Los jugadores con discapacidades físicas congénitas o adquiridas - Un certificado de discapacidad deben ser enviadas a la ITSF al obtener el carnet de socio ITSF, o en el momento de la inscripción para un partido, con el fin de evitar problemas durante el partido o después de ella. La Comisión Paralímpico ITSF evaluará las excepciones a estas normas mediante el análisis de cada caso individual.
- b. Los jugadores sin discapacidad no se les permite participar en los concursos que se designan para jugadores con discapacidad, excepto durante eventos deportivos "integrado", donde los jugadores capaces y discapacitados pueden jugar en dobles o para el mismo equipo.
- c. Copa Mundial: un jugador con discapacidad, que se le permite participar en la Copa del Mundo en el equipo nacional de personas con discapacidad, no puede competir en las categorías sin discapacidad, ya que debe elegir en qué categoría quiere jugar.
- d. Campeonatos del Mundo: un jugador con discapacidad puede participar en torneos para discapacitados o no a la vez, teniendo en cuenta las diferentes normas oficiales ITSF dependiendo de la categoría en la que él / ella está jugando.
- e. Entrenadores: un entrenador también puede ser un jugador si él o ella tiene una discapacidad física; si no, solo puede ser entrenador

SILLA DE RUEDAS

- f. Es obligatorio jugar sentado en una silla de ruedas. Las sillas normales no están permitidas.
- g. El uso de materiales adicionales, como almohadas, soportes de ruedas, cinturones o correas con velcro están permitidas para garantizar la postura correcta del cuerpo, y garantizar la estabilidad y la seguridad. Los jugadores pueden solicitar cualquier tipo de dispositivo técnico con el fin de evitar a corto plazo o las lesiones del tendón / músculo largo plazo. Otros artículos deportivos se pueden usar con el permiso de la Comisión Paralímpico ITSF.

- h. Está prohibido tener el hueso de la cadera (anterior Superior ilíaca columna vertebral) más alta que las asas. Esto se puede medir extrayendo la barra de 2 o de 5.
- i. El mango de la varilla de extensión no debe tocar el muslo del jugador. Debe ser posible pasar la mano del jugador entre el mango y su / su muslo.

DISPOSITIVOS Y PRÓTESIS DE ASISTENCIA

- j. Jugadores amputados no pueden jugar con sus prótesis.
- k. Jugadores amputados bilaterales solo pueden utilizar una prótesis.
- l. Los jugadores con discapacidades Poliomiélitis pueden jugar solamente con los pies colocados en los reposapiés, a excepción de algunos casos después de obtener el permiso de la Comisión Paralímpico ITSF.
- m. Todas las demás discapacidades físicas serán evaluados individualmente por la Comisión Paralímpico ITSF.
- n. Los jugadores que pueden controlar uno o ambos de sus extremidades inferiores deben mantener los pies en el reposapiés mientras que todos los otros jugadores que no pueden controlar las extremidades inferiores pueden mantener sus pies, ya sea en los reposapiés o en el suelo.

VIOLACIONES

- a. Un jugador tiene el derecho de pedir una falta sobre un rival para violaciones de las normas técnicas. Si no se resuelve, el Director de Torneo juzgará si se trata de una violación. Si el Director de torneo señala la repetición de cualquier irregularidad, la sanción es la pérdida de un conjunto. Si el incumplimiento se repite una tercera vez, esto hará que la pérdida del partido. La repetición de la misma irregularidad puede conducir a la descalificación del torneo.
- b. Los jugadores necesitan tener las excepciones a las normas técnicas aprobadas por la Comisión Paralímpico ITSF antes de las competiciones con el fin de evitar ser llamados en el incumplimiento de la normativa.

REGLAMENTO

1. Código Ético

Cualquier acción de naturaleza antideportiva o no ética durante un torneo, en el recinto del mismo o en sus inmediaciones será considerada como incumplimiento del Código Ético. El respeto mutuo entre todos los jugadores, árbitros y/o espectadores es un requisito obligatorio. Debe ser propósito de cada jugador y árbitro representar el juego del fútbol del modo más deportivo y respetuoso posible.

- 1.1 La sanción por infringir el Código Ético puede suponer la pérdida de un partido o juego, la expulsión del torneo y/o una multa económica. Decidir si se ha quebrantado el Código Ético y cuál es la sanción apropiada para la infracción cometida será labor de la Comisión Disciplinaria de la ITSF. En caso de no estar presente, esta labor será asumida por el Jefe de Árbitros y el Director del Torneo.

2. El Partido

A menos que el Director de Torneo lo haya establecido de otra manera, un partido estará consistirá en el primer jugador o equipo que gane 3 de los 5 juegos. El último juego de un partido consistirá en 5 tantos con diferencia de 2 tantos hasta un máximo de 8.

- 2.1 El número de juegos a disputar es responsabilidad del Director de Torneo y deberá ser publicado en el dossier del torneo.
- 2.2 El Director de Torneo puede modificar el número de juegos y tiempo de juego, con el fin de completar el evento de una manera oportuna o según sea necesario para partidos televisados o grabados.
- 2.3 En los torneos oficiales de la ITSF el número de juegos por partido será anunciado por la Comisión Deportiva de la ITSF, y será publicado en el cartel oficial de la ITSF.
- 2.4 La penalización por no respetar el número específico de juegos por partido y/o tantos por juego podrá suponer la pérdida del partido y/o la expulsión de los equipos involucrados del torneo.

3. Inicio del Partido

El inicio del partido se elegirá con el lanzamiento de una moneda. El equipo que gane podrá escoger entre servir primero o elegir lado en la mesa. El equipo que pierda se quedará con la opción restante.

- 3.1 Una vez que el equipo ganador haya escogido su opción, ésta no podrá ser cambiada.
- 3.2 El partido comienza oficialmente en el momento en que la primera bola ha sido puesta en juego. Pero violaciones como maldiciones, etc. pueden ser sancionado por el árbitro asignado para juzgar el partido tan pronto como él y ambos equipos están presentes en la mesa.

4. El saque y el protocolo de inicio

Un servicio se define como la puesta en juego de la bola desde la figura media de la barra de cinco figuras al comienzo de un juego, después de anotar un tanto, o tras la adjudicación de la posesión de la bola después de una falta. El protocolo de inicio debe ser utilizado para poder poner la bola en juego.

4.1 **El Saque:** El juego debe iniciarse con la pelota parada en la figura media de la barra de cinco figuras. El jugador que realice el saque deberá ejecutar el protocolo de inicio.

4.1.1 Si la pelota se sirve desde una posición distinta de la figura del jugador medio y la falta se descubre antes de que se anote un tanto la pelota se detendrá y volverá a sacar el mismo equipo. Una vez que se anota un punto, no se dará apelación. La sanción por faltas posteriores es la pérdida de la posesión al rival para servir

4.2 **Protocolo saque:** Antes de poner la bola en juego, el jugador en posesión de la bola debe preguntar a su oponente si está listo (“*ready*”). El oponente directo tiene 3 segundos para responder “*ready*”. Después, el jugador en posesión de la bola tiene 3 segundos para poner la bola en juego. Esperar un tiempo mayor será considerado pérdida de tiempo (ver regla 25). El jugador debe pasar la bola de una figura a otra y esperar al menos un segundo antes de avanzar la bola. No es necesario que el jugador detenga la bola. El tiempo comienza a contar un segundo después de que la bola toca a la segunda figura.

4.2.1 La penalización por poner la bola en juego antes de que el contrario diga “*ready*” es un aviso y la bola debe de ponerse en juego otra vez desde posición original. La sanción por el incumplimiento reiterado de esta norma será la pérdida del servicio en favor del equipo contrario.

4.2.2 Para comenzar a jugar, el jugador moverá la pelota de una figura jugador a otro, pero no puede avanzar directamente la pelota desde la segunda figura. Después de contactar con la segunda figura del jugador, la pelota puede avanzar directamente sin tocar ninguna otra figura. El jugador no tiene que parar la pelota o esperar antes de avanzar la pelota. La pelota se considera que está en juego y los plazos comienzan el momento los contactos de pelota la segunda figura del jugador.

4.2.3 La sanción por la violación de la regla 4.2.2 es la elección del oponente para bien continuar el juego desde la posición actual (incluido el gol) o para servir la pelota.

5. Sucesión de servicios.

Después del primer servicio en un partido, los siguientes servicios se asignarán al equipo que encajó el último gol. El primer servicio en los sucesivos partidos de un juego multi-partido se asignará al equipo que perdió el partido anterior.

5.1 Si la bola es servida por el equipo equivocado y la infracción es señalada antes de que se anote un tanto, debe pararse el juego y la bola será servida por el equipo apropiado. Una vez que se ha anotado un tanto no se permitirán reclamaciones, y el juego deberá continuar como si no se hubiese cometido la infracción.

- 5.2 Si se concede la posesión de la bola a un equipo debido a que el equipo contrario es penalizado por incumplimiento de las reglas y, a continuación, la bola se señala muerta entre las barras de 5 figuras, deberá ser servida otra vez por el equipo que originalmente sirvió la bola.

6. Bola en juego

Una vez que la bola ha sido puesta en juego, ésta deberá ser jugada a menos que la bola abandone el área de juego, se declare “bola muerta”, se pida “tiempo muerto” o se marque un tanto.

7. Bola fuera

Si la bola abandona el área de juego y pega en los marcadores, focos, u otros objetos que no son parte de la mesa, o si la pelota rueda o se detiene en la parte superior de la estructura, se deberá señalar “bola fuera”. De lo contrario, si la bola golpea en la parte superior de los carriles laterales o extremos de la estructura y posteriormente regresa a la superficie de juego, el balón sigue en juego.

- 7.1 EL área de juego está definida como el área situada sobre la superficie de juego, y limitada por los laterales del cubículo. Si la bola pega en los bordes superiores de los laterales del cubículo, se considerará en juego si vuelve inmediatamente a la superficie de juego.
- 7.2 Si la bola entra en el orificio de servicio (en caso de existir) y a continuación vuelve a la superficie de juego, será considerada “bola en juego”. Si el balón se queda en el agujero de saque, será tratada como una bola muerta entre las barras de cinco hombres.
- 7.3 Si un jugador avanza la pelota y posteriormente se va fuera de la mesa, y se puso en juego en las barras de portero del equipo contrario. Un jugador defensivo no se considera que ha avanzado la pelota si se va fuera de la mesa, como resultado de bloqueo o de reaccionar a un pase o tiro bloqueado.
- 7.4 Un jugador no podrá realizar ningún disparo que haga a la bola saltar por encima de las barras del equipo oponente (ejemplo: disparo aéreo). No se considera infracción si un disparo pega en otra barra y sobrevuela así el área de juego.
- 7.5 La sanción por infringir la regla 7.4 consiste en la pérdida de posesión de la bola en favor del equipo oponente, que servirá desde la barra de 5 figuras.

8. Bola muerta

La bola será declarada “bola muerta” cuando quede completamente inmóvil y no pueda ser alcanzada por ninguna figura.

- 8.1 Si la bola es declarada “bola muerta” entre las barras de 5 figuras, deberá ser puesta en juego desde dicha barra por el equipo que sirvió el juego actual.
- 8.2 Si la bola es declarada “bola muerta” entre la portería y la barra de 5 figuras, deberá ser puesta en juego desde la barra de dos figuras más cercana a la bola muerta. El juego se reanudará usando el protocolo de inicio (ver regla 4).

- 8.3 En el área de meta, si la bola está girando pero está fuera del alcance de todas las figuras, no se considera “bola muerta”, y el tiempo de juego será detenido hasta que la bola pueda ser alcanzada por una figura o se declare “bola muerta”.
- 8.4 Si se provoca intencionadamente una situación de “bola muerta”, la bola debe ser otorgada al equipo contrario para que la sirva. (Ejemplo: empujar la bola hasta que queda fuera de los alcances).

9. Tiempo muerto

Cada equipo tiene derecho a dos tiempos muertos por juego, en los cuales pueden abandonar la mesa. Dichos tiempos muertos no pueden superar los 30 segundos. Si la bola está en juego, el tiempo muerto sólo puede ser solicitado por el equipo en posesión de la bola. Si la bola no está en juego, cualquier equipo puede solicitar un tiempo muerto.

- 9.1 Cualquier equipo puede consumir completamente los 30 segundos, incluso si el equipo que ha solicitado el tiempo muerto no desea utilizar el tiempo completo.
- 9.2 En los partidos de dobles, cualquier equipo puede intercambiar las posiciones de los jugadores durante un tiempo muerto (ver regla 14.1)
- 9.3 Un tiempo muerto solicitado entre dos juegos contabilizará como un tiempo muerto utilizado del juego siguiente.
- 9.4 Si un jugador separa ambas manos de los mangos y se aleja completamente de la mesa mientras la bola está todavía en juego, su acción puede ser interpretada como una solicitud de tiempo muerto.
- 9.4.1 Un jugador puede separar las manos de los mangos para secarlas antes de un disparo, siempre que esto no le lleve más de tres segundos. Todos los contadores de tiempo continúan corriendo mientras el jugador seca sus manos. El equipo que defiende no debe relajarse si el oponente separa las manos de los mangos.
- 9.4.2 Una vez que las manos vuelven a las barras se debe esperar un segundo antes de disparar o pasar.
- 9.5 Si el equipo con la bola intenta un tiro o pase inmediatamente después de pedir un tiempo muerto, el juego no contará y el equipo será acusado de una distracción en lugar de un tiempo de espera. (Ver Regla 20)
- 9.6 Si el equipo en posesión del balón llama tiempo de espera mientras el balón está en juego y en movimiento, el tiempo de espera no comenzará hasta que el balón haya detenido por completo. Si el tiempo de posesión expira antes de que la bola se detiene por completo, el equipo será sancionado de acuerdo con el artículo 24.3.
- 9.6.1 Si el equipo no esté en posesión del balón y pide tiempo muerto cuando el balón está en juego, al equipo se le sancionara con una distracción. (Ver Regla 20)
- 9.6.2 Si la bola entra en la portería del mismo equipo después de pedir un tiempo muerto, el punto deberá contar para el equipo contrario.
- 9.7 Si un equipo no está preparado para jugar después del periodo de 30 segundos, dicho equipo debe ser sancionado por pérdida de tiempo (ver regla 25).

9.8 Si un equipo solicita más de dos tiempos muertos en un juego, será cargado con un aviso, y su solicitud será denegada. Si el equipo está en posesión de la bola y la bola está en juego, perderá la posesión de la bola en favor del oponente, que servirá desde la barra de 5 figuras. Reiteradas solicitudes supondrán una falta técnica.

9.8.1 Un equipo sancionado con más de dos tiempos muertos en un juego debido a pérdida de tiempo, por solicitar un segundo árbitro durante el partido, por perder una apelación o por cualquier otro motivo será sancionado con una falta técnica.

9.9 Una vez que un jugador pone la bola en juego después de un tiempo muerto (moviendo la bola), no se puede solicitar otro tiempo muerto hasta que la bola haya abandonado la barra desde la que ha sido puesta en juego. Las dos barras del área de meta se consideran como una sola barra a efectos de esta regla.

9.9.1 La sanción por violar la regla 9.9 será la pérdida de la posesión en favor de la portería contraria. El equipo no será penalizado con un tiempo muerto.

9.10 Durante un tiempo muerto, un jugador puede invadir el área de juego para lubricar las barras, secar la superficie de juego, etc. La bola puede ser cogida con la mano siempre y cuando el oponente esté de acuerdo y debe ser devuelta a su posición original antes de continuar el juego. La solicitud de mover o coger la bola puede ser rechazada por el equipo contrario o por el árbitro, en caso de estar presente en la mesa (ejemplo: cuando la bola está cercana al borde de la portería).

9.10.1 Si un jugador coge la bola después de que su solicitud haya sido rechazada, se concederá su posesión al oponente para que la sirva desde la barra de 5 figuras. Si la bola está en el borde de la portería del equipo que coge la bola, se sumará un tanto al marcador del equipo contrario.

9.10.2 Si el equipo que no está en posesión toca el balón o lo recoge sin permiso, serán acusados de una falta técnica.

10. Reanudación del juego tras un tiempo muerto

Después de un tiempo muerto la bola debe ser puesta en juego en posesión del equipo que solicitó el tiempo muerto.

10.1 El Protocolo de saque debe ser seguido al reanudar el juego después de un tiempo de espera. (Ver Regla 4.2)

10.1.1 Tan pronto como el jugador en posesión de la bola ponga sus manos en los mangos, si la bola abandona la barra actual antes del proceso de poner la bola en juego, el oponente puede elegir entre continuar jugando desde la posición actual o servir la bola.

10.2 Si la bola no estaba en juego cuando se solicitó el tiempo muerto (bola muerta, bola fuera, etc.), deberá ser puesta en juego por el equipo pertinente según las reglas.

- 10.3 La sanción por poner la bola en juego ilegalmente será la de continuar jugando desde la posición actual o servir la bola, a elección del oponente.

11. Tiempo muerto oficial

Un tiempo muerto oficial no computa para el límite de 2 tiempos muertos permitidos por equipo. Después de un tiempo muerto oficial, la bola se pondrá en juego como si se tratase de un tiempo muerto común.

- 11.1 Si no hay árbitro presente al comienzo del partido, y tiene lugar una disputa durante el juego, cualquiera de los dos equipos puede convocar un árbitro. Dicha solicitud puede ser efectuada en cualquier momento durante el partido, siempre que la bola se declare parada o muerta.

11.1.1 La primera solicitud de árbitro será considerada como tiempo muerto oficial.

11.1.2 Si el equipo que defiende convoca un árbitro mientras la bola está en juego e inmóvil, y a la vez el equipo atacante intenta pasar o disparar, la solicitud de tiempo muerto será tratada como una distracción por parte del equipo defensor. Asimismo, una solicitud de árbitro mientras la bola está en movimiento también será considerada como distracción.

- 11.2 Una vez que el juego se reanuda con un árbitro presente en la mesa, cualquier solicitud de un segundo árbitro será sancionada automáticamente con un tiempo muerto. Tal solicitud sólo puede ser realizada mientras la bola está muerta o cuando la bola no está en juego. La sanción por solicitar un segundo árbitro mientras la bola está en juego será considerada como falta técnica.

11.2.1 Si un juego se ha reanudado con dos árbitros en la mesa, cualquier solicitud de sustitución de un árbitro será resuelta por el Jefe de Árbitros o por el Director de Torneo. Si la solicitud es denegada, el jugador deberá ser amonestado con una falta técnica.

- 11.3 Los jugadores de un equipo no pueden intercambiar sus posiciones durante un tiempo muerto oficial, a menos que estén facultados para hacerlo (ver regla 14).

- 11.4 Mantenimiento de la Mesa – El mantenimiento de la mesa debe solicitarse antes del comienzo del partido. Una vez que el partido ha comenzado, la única vez que un Tiempo muerto de mantenimiento de mesa puede ser solicitado es por que una alteración repentina de la mesa, como un hombre roto, tornillo roto o un alfiler, parachoques defectuoso, varilla doblada, etc.

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

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

11.4.3 El mantenimiento rutinario, como la lubricación de las barras, etc., sólo puede llevarse a cabo durante los tiempos muertos y entre juegos.

11.5 Si un objeto extraño cayera dentro del área de juego, el juego se detendrá inmediatamente y el objeto será retirado. El juego deberá reanudarse desde la barra en la que se encontraba la bola cuando se detuvo el juego. No debe haber ningún objeto en los bordes de la mesa que pueda caer dentro del área de juego. Si la bola estaba en movimiento, será devuelta al último equipo que la poseyó.

11.5.1 Si la bola entra en contacto en el área de juego con objetos extraños que fueron pasados por alto, se detendrá el juego y el objeto será retirado. El juego continuará desde la barra donde se encontraba la bola cuando el juego fue detenido.

11.6 Un jugador o equipo puede solicitar un “tiempo muerto médico”. Esta solicitud debe ser aprobada por el Director de Torneo, el Jefe de Árbitros o el árbitro del partido si la necesidad médica es evidente. Ellos determinarán la duración del tiempo muerto médico hasta un máximo de 60 minutos. Un jugador que quede físicamente incapacitado para continuar jugando después de ese tiempo perderá el partido.

11.6.1 Si la solicitud de tiempo muerto médico es denegada, el jugador será amonestado con un tiempo muerto. El jugador puede ser penalizado por pérdida de tiempo (ver regla 25) a juicio del árbitro en la mesa.

12. Tanto anotado

Cuando la bola entre en la portería, contará como un tanto o gol, siempre que haya sido anotado legalmente. Una bola que entre en la portería, vuelva al área de juego y/o abandone el área de juego seguirá contando como un tanto.

12.1 Si un tanto no ha subido al marcador pero los dos equipos están de acuerdo en que fue marcado anteriormente pero no subió al marcador, el tanto debe contarse. Si los equipos están en desacuerdo, el tanto no subirá al marcador. Una vez que el siguiente juego o partido ha comenzado, no se admitirán reclamaciones y el tanto no se contará.

12.2 Si hay desacuerdo en cuanto a si la bola entró o no en la portería, un árbitro deberá ser solicitado para tomar una decisión. El árbitro puede decidir basándose en la información recibida de jugadores y/o espectadores. Si la información recopilada es inconcluyente, el punto no contará.

12.3 Cualquier equipo que intencionadamente incremente su contador con uno o más tantos no marcados, será desacreditado y amonestado con una falta técnica. La modificación ilegal e intencionada del marcador podrá suponer la pérdida del juego o partido, a decisión del Jefe de Árbitros.

13. Intercambio de lados

Al finalizar cada juego, los equipos tienen un límite de 90 segundos de tiempo para comenzar el próximo partido. Si los equipos están de acuerdo en cambiar de lado de la tabla después del primer juego, deben seguir cambiando de lado entre los juegos para el resto del partido. Si los equipos deciden no cambiar de lado después del primer juego, deben permanecer en el mismo lado por el resto del partido.

- 13.1 Si ambos equipos desean reanudar el juego antes de que haya transcurrido el tiempo completo, el juego continuará y el resto de los 90 segundos se perderá.
- 13.2 Si un equipo no está preparado para reanudar el juego transcurridos los 90 segundos, será amonestado por pérdida de tiempo (ver regla 25).
- 13.3 El organizador del torneo puede requerir equipos a permanecer en los mismos lados durante los partidos televisados o grabados.

14. Intercambio de posiciones

En cualquier partido de dobles cada jugador sólo puede utilizar las dos barras normalmente asignadas a su posición. Una vez que la bola ha sido puesta en juego, los jugadores deben mantener su posición hasta que se marque un tanto, se solicite un tiempo muerto o se señale falta técnica.

- 14.1 Cualquier equipo puede cambiar las posiciones durante un tiempo muerto, entre juegos, después de un gol o antes y/o después de un disparo por falta técnica.
- 14.2 Si cualquiera de los equipos cambia posiciones, no pueden volver hasta después de que el balón haya sido puesta en juego o se haya pedido un tiempo muerto. Sin embargo, si el equipo que tenía la posesión cambia de posición, el equipo contrario también puede cambiar de posición, independientemente de si han cambiado previamente.
 - 14.2.1 Un equipo se considera que cambió de posición una vez que ambos jugadores están en sus respectivas posiciones frente a la mesa, independientemente de que hayan tocado los mangos.
- 14.3 El cambio ilegal de posiciones mientras la bola está en juego será juzgado como distracción y los jugadores deberán volver a sus posiciones originales.
 - 14.3.1 En cualquier partido de dobles, cualquier jugador que coloque su mano en cualquier barra designada a la posición de su compañero mientras la bola está en juego será señalada como distracción.

Eventos Paralímpicos

En individual, los jugadores pueden mover sus sillas de ruedas entre las posiciones de delantero y defensa y el balón puede ser directamente avanzada sin tener que esperar a que el oponente pueda llegar a su posición. Una vez que la pelota se detiene o bajo el control de la barra de tres hombres, el jugador debe esperar a que el oponente acceda a su posición defensiva antes de reanudar el juego. El Protocolo Ready se debe seguir cuando se reanuda el juego.

- 14.4.1 Se permite al oponente 3 segundos para colocarse en la defensa y agarrar las barras defensivas y 5 segundos para pasar a la posición defensiva antes de juego se pueda reanudar. Se anima a los jugadores a emplear el buen espíritu deportivo si un oponente requiere más de 5 segundos debido a problemas con el movimiento de la silla de rueda.

- 14.4.2 La violación de esta regla es la pérdida de la posesión y la pelota se sirve en la barra de cinco hombres de oposición.

15. Giro de barras (molinillo)

No está permitido realizar el movimiento conocido como “molinete”. El molinete está definido como la rotación de cualquier figura más de 360° antes o después de golpear la bola. Para calcular los 360° no se debe sumar el vuelo que se toma antes de golpear la bola.

- 15.1 Si una bola es lanzada por un giro ilegal, el equipo contrario tendrá la opción de continuar jugando desde la posición actual o recuperar el servicio de la bola.
- 15.2 El giro de una barra que no golpea la bola no constituye un giro ilegal. Si el giro de un jugador golpea la bola hacia atrás resultando en un gol en propia meta, contará como un tanto para el equipo contrario. Girar las barras lejos de la bola (cuando no existe posesión) no se considera un movimiento ilegal, pero puede ser señalado como distracción.
- 15.3 Si la bola golpea en una figura provocando el giro de la barra, dicho giro será considerado legal (ejemplo: un disparo que golpea a una figura de una barra no sujeta en un juego individual).

16. Sacudida de mesa

Cualquier movimiento de las paredes laterales o el movimiento de la mesa que hace que el oponente pierda la posesión o les impide controlar el esférico se considera una infracción discordante. Golpes simultáneamente de la pared, como parte de un pase o tiro, no se considera discordante a menos que hubiera una fuerza excesiva que impedía claramente el oponente gane la posesión. La faltas se acumulan durante todo el partido.

- 16.1 Cualquier golpe de barras del oponente que haga perder la posesión o impida controlar el esférico se considerará una infracción discordante. Poner en contacto la vara de un oponente que no afecta a la posesión se regirá como una distracción.
- 16.2 Sacudir la mesa o tirar de la varilla después de anotar un tiro puede ser conducta antideportiva si se hace de una manera irrespetuosa dirigida al oponente. Golpear la barra después de un tiro mientras el balón está en juego puede considerarse sacudida.
- 16.3 Es ilegal que el jugador en posesión de la pelota golpee las barras en el lado de la mesa con el fin de mover el balón lejos de la pared. La primera falta es una advertencia y las posteriores serán la pérdida de la posesión a la barra de cinco figuras. Esto no se considera una infracción de sacudida.
- 16.4 La pena para la primera y segunda infracción de sacudida es la opción del oponente para continuar el juego desde la posición actual, a partir de la barra que se llamó al frasco, o pueden servir a la pelota. Las faltas posteriores serán una falta técnica.

17. Reinicio

Si un jugador ejerce suficiente fuerza sobre la mesa como para influir en la capacidad del oponente para ejecutar un disparo o un pase, pero la posesión del oponente no ha sido comprometida, el árbitro presente señalará reinicio (*reset*), y el tiempo de posesión debe ser reiniciado. El jugador con la posesión no está obligado a detener el juego por lo que el jugador defensivo no debe relajarse o mirar al árbitro cuando se realiza la llamada.

- 17.1 Cualquier movimiento de la bola, por ligero que sea, puede ser señalado para un reinicio (ejemplo: balanceo de la bola en una posición). El reinicio puede ser señalado tanto si la bola está pinzada como en movimiento. Una bola ligeramente en movimiento no se considera reinicio a menos que se mueva de su posición en el golpe. Se puede pitar reinicio si la bola está fija o en movimiento si el árbitro determina que la capacidad del jugador para controlar el balón o ejecutar un pase o tiro se ha visto afectada por el oponente.
- 17.2 Si se pita reinicio antes de un intento de pase de la varilla de cinco figuras y el Árbitro considera que el restablecimiento causó el jugador pierda la pelota o no completar el pase, el balón puede ser otorgado de nuevo a cinco hombres varilla del jugador. Esto no se considerará una infracción de sacudida.
- 17.3 Un reinicio causado desde detrás de la barra de la posesión no se considerará una violación de reinicio, pero se considerará una infracción de sacudida. (Ejemplo: si se otorga un reinicio a un delantero cuando su oponente tiene la bola en la barra de tres figuras)
- 17.4 Provocar un reinicio intencionadamente por parte del equipo en posesión de la bola no está permitido. El equipo señalado como responsable de la infracción a esta regla perderá la posesión de la bola, que será servida por el equipo oponente. En este caso no contará como un reinicio.
- 17.5 Después de que se conceda el primer reinicio a un equipo, el equipo que cause dos reinicios consecutivos durante el mismo punto será sancionado con una falta técnica. Una vez que la primera llamada de reinicio ha sido lanzada, en la siguiente infracción el árbitro señalará aviso de reinicio (*reset warning*) o simplemente aviso (*warning*). Si hay otra infracción de reinicio sobre la misma bola siguiendo a una advertencia de infracción, se señalará falta técnica
 - 17.5.1 Si se señala falta técnica por excesivas infracciones de reinicio, la siguiente concesión de reinicio no se considerará falta técnica.
 - 17.5.2 Los reinicios se acumulan por equipos, no por jugador, y se acumulan por juego, no por partido.
- 17.6 Si el defensa sacude la mesa intencionadamente, no se considerará un reinicio, y se señalará sacudida inmediatamente.

18. Invasión

No está permitido invadir el área de juego mientras la bola está en juego sin el permiso del equipo contrario o del árbitro, tanto si se toca la bola como si no. Sin embargo,

cuando el equipo contrario o el árbitro concedan permiso a un jugador para invadir el área de juego, está permitido hacerlo.

- 18.1 Una bola giratoria se considera “en juego” incluso si no es alcanzable por ninguna figura. No está permitido invadir el área de juego para detener el giro de la bola, incluso si el oponente lo consiente.
- 18.2 Una bola aérea sigue estando en juego hasta que golpee algún objeto o superficie que no pertenezca al área de juego. No está permitido atrapar una bola aérea.
- 18.3 Una bola declarada “bola muerta” se considera fuera de juego (ver regla 8). La bola puede ser tocada libremente una vez que se ha concedido permiso por el árbitro o por el equipo contrario, en el caso de partidas auto-arbitradas.
- 18.4 Un jugador puede limpiar las marcas de la bola en cualquier parte de la mesa mientras la bola no está en juego. No necesita pedir permiso al equipo contrario.
- 18.5 La sanción por violar cualquier apartado de esta regla será: si el jugador está en posesión de la bola y la bola está parada, se pierde la posesión de la bola en favor del equipo contrario para su servicio. Si el jugador no está en posesión de la bola o la bola se está moviendo, se considera falta técnica. Si un jugador invade el área de juego para evitar que la bola entre en la portería, se contabilizará como un tanto para el equipo contrario y la bola se servirá como si hubiera sido gol.
- 18.6 Si se señala falta técnica por atrapar una bola aérea, se volverá a poner en juego del siguiente modo: si el disparo por falta técnica acaba en tanto, será servida a continuación por el equipo contrario. Si el disparo por falta técnica no acaba en tanto, será servida por el equipo que no cometió la falta.

19. Alteraciones a la mesa

Ningún jugador puede realizar modificaciones al área de juego que afecten a las características de juego. Esto incluye cambios a las figuras, superficie de juego, paragolpes, etc.

- 19.1 Un jugador no puede utilizar el sudor, escupir o aplicar ninguna sustancia a su mano para limpiar las marcas de la bola sobre la mesa. La primera falta es una advertencia y cualquier violación subsiguiente es una falta técnica.
 - 19.1.1 Sólo los productos de limpieza recomendados por el fabricante o los suministrados por el organizador del torneo puede ser utilizado para limpiar la superficie. Los lubricantes son para ser aplicado a las varillas por gotero o aplicador de esponja. No se permite pulverización de lubricantes.
 - 19.1.2 Cualquier jugador que utilice cualquier sustancia en sus manos para mejorar el agarre, debe asegurarse de que esta sustancia no impregne la mesa o la bola. (Ejemplo: una bola impregnada con resina). Esa bola y cualquier otra en circunstancias similares será limpiada o reemplazada inmediatamente. El jugador que haya cometido la falta será penalizado por pérdida de tiempo y se prohibirá al jugador utilizar la sustancia el resto del partido.

- 19.2 Si un jugador que usa una sustancia para mejorar el agarre deja restos en los mangos, al producirse un cambio de lado deberá limpiarlos inmediatamente.
- 19.2.1 Si el tiempo necesario para limpiar los mangos excede los 90 segundos, el jugador será penalizado por pérdida de tiempo, y se prohibirá al jugador volver a utilizar la sustancia.
- 19.3 Un jugador no puede colocar nada en las barras, mangos o el exterior de la mesa que afecte al movimiento de las barras (ejemplo: limitar el movimiento de la barra del portero). Doblar intencionadamente las barras para ayudar en la obtención de la posesión del balón es ilegal y está penalizado con la pérdida de la posesión a la barra de cinco hombres de oposición.
- 19.4 Un jugador puede cambiar los mangos del exterior de las mesas si es capaz de hacerlo dentro del límite de tiempo establecido, no impidiendo así la capacidad del oponente de cambiar de lado entre juegos. Utilizar demasiado tiempo será considerado como pérdida de tiempo (ver regla 25).
- 19.5 Los jugadores tienen derecho a comenzar cada partido con nuevas bolas (si están disponible) o pueden ponerse de acuerdo para jugar con las bolas existentes en la mesa. Si bolas nuevas no están disponibles, el Organizador del Torneo o Jefe Oficial deberán seleccionar la mejor alternativa.
- 19.5.1 Es ilegal solicitar una pelota diferente mientras la bola está en juego. Durante un tiempo muerto, un jugador puede solicitar una pelota diferente desde el interior de la mesa. Una vez que un partido ha comenzado, será ilegal poner otra bola en la mesa sin permiso del oponente o árbitro.
- 19.5.2 Un jugador que solicite una bola nueva mientras la bola está en juego será penalizado con un tiempo muerto, a menos que el árbitro de mesa estime que la bola era injugable, en cuyo caso no se penalizará con un tiempo muerto.
- 19.6 A menos que se especifique de otro modo, la sanción por la infracción de cualquier apartado de esta regla se señalará como una falta técnica.

20. Distracción

Cualquier movimiento o sonido (incluidos los teléfonos y dispositivos) hecho fuera o detrás de la barra donde está la bola en juego puede ser considerado como distracción. Se puede considerar una distracción si el oponente golpea ligeramente la superficie de la mesa, como un gesto de disculpa o aprobación durante el juego. Si un jugador cree que se está distraído, es su responsabilidad llamar a un árbitro.

- 20.1 Golpear la barra de 5 figuras o cualquier otra antes, durante o después de un disparo será considerado como distracción. Mover ligeramente la barra de 5 figuras después del disparo no se considera distracción.
- 20.2 Hablar entre compañeros mientras la bola está en juego puede ser considerado como distracción.
- 20.3 No se considera distracción cuando, al efectuar un pase, se mueve la barra como parte de un fallo. Un excesivo movimiento, sin embargo, se señalará como distracción.

20.4 Se considera distracción, después de preparar un disparo, retirar la mano del mango y después inmediatamente golpear la bola. La bola sólo puede ser golpeada después de que las dos manos (y/o muñecas) han estado en contacto con la barra durante un segundo completo. Deslizar la muñeca en el mango no se considera una distracción menos que se determine lo contrario por un Árbitro.

20.4.1 En individuales, un jugador no está obligado a tener las dos manos en las dos mangos para una completa transición entre las barras. Una vez que la pelota está en posesión clara y el control sobre la barra 3-figuras, se aplica la regla 20.4.

20.5 El jugador que retire las manos de los mangos y se separe de la mesa (para secar sus manos, aplicar resina, etc.) mientras la bola está en juego será sancionado con una distracción.

20.6 Sanción por distracción. La primera vez que se cometa distracción, el equipo responsable será advertido por el árbitro, si considera que la distracción es inofensiva. Si se marca un tanto como resultado de una distracción por parte del equipo ofensivo, el punto no contará y el equipo contrario recuperará el servicio de la bola. En los demás casos, el equipo contrario tiene la opción de continuar jugando desde la posición actual, continuar jugando desde el punto en que se cometió la infracción o recuperar el servicio de la bola. Reiteradas violaciones a esta regla pueden ser sancionadas con una falta técnica.

21. Práctica

Se permite practicar en cualquier mesa antes de que comience el partido y entre juegos. Una vez que ha comenzado el juego no está permitido practicar.

21.1 La práctica está definida como el movimiento de la bola de una figura a otra o efectuar un disparo.

21.1.1 La práctica ilegal es una cuestión de criterio por el árbitro de la mesa. El movimiento involuntario de la pelota, o el uso de las figuras jugador para colocar la pelota antes del saque, no constituye la práctica.

21.2 La sanción por práctica ilegal es la pérdida de la posesión en favor del servicio del equipo contrario. Si el jugador no está en posesión de la bola, será reprendido con una advertencia. Sucesivas violaciones a esta regla serán sancionadas con una falta técnica.

22. Lenguaje y comportamiento

Los comentarios y la conducta antideportiva efectuados directa o indirectamente por un jugador no están permitidos. Las violaciones a esta regla serán consideradas como falta técnica.

22.1 Llamar la atención del oponente fuera del juego no está permitido (ver regla 20). Cualquier alzamiento de la voz o sonido realizado durante el partido, incluso si es de naturaleza entusiasta, puede ser sancionado con una falta técnica.

- 22.2 Injuriar a un jugador no está permitido. La sanción por injurias es una falta técnica. Reiteradas injurias por parte de un jugador pueden causar la pérdida del partido y/o la expulsión del recinto del torneo.
- 22.3 El uso de un explorador en la audiencia para transmitir la información mientras el balón está en juego no será permitido.. Por otra parte, a los espectadores no se le permite influir en un partido al distraer a un jugador o árbitro. La violación de esta regla puede ser motivo para la expulsión de la persona desde el lugar del torneo..
- 22.4 Se permiten los consejos del entrenador, pero sólo durante los tiempos muertos y entre juegos.
- 22.5 No se permite el uso de auriculares, auriculares de botón, o cualquier dispositivo de escucha electrónico similar cuando el balón está en juego. La primera falta resultará en una advertencia. Las faltas posteriores serán una falta técnica.

23. Pases

Una bola que se adelanta desde una posición estática en la barra de 5 figuras no puede ser atrapada directamente en la barra de 3 figuras del mismo equipo, independientemente de si ha sido tocada o no por la barra de 5 figuras del contrario.

- 23.1 Una bola detenida es una que está fijada a la pared o al campo de juego. Un balón parado es el que se ha detenido por completo, y que no avanza.
- 23.1.1 Una vez que la pelota sea considerada detenida, se debe tocar al menos dos figuras antes de que pueda ser legalmente pasada a la varilla de tres hombres hacia adelante.
- 23.1.2 Una bola que se queda levemente pinzada a la superficie de juego e inmediatamente se libera, puede ser legalmente atrapada en la barra de 3 figuras siempre y cuando la bola toque dos figuras antes de avanzar. Sin embargo, si la bola está atascada o pinzada a la superficie de juego, es liberada y después pasada por la misma figura, se considera un pase ilegal.
- 23.1.3 No se considera ilegal un pase desde la barra de 5 figuras si una bola detenida o atascada se desvía hacia la barra de 3 figuras del mismo equipo, siempre que no sea capturada y avanzada de forma controlada por la barra de 3 figuras.
- 23.1.4 Si la bola no se pasa al primer toque, deberá tocar una segunda figura antes de que pueda ser legalmente atrapada en la barra de 3 figuras (o 5 figuras cuando el pase se realiza desde las barras de meta). Sin embargo, si el pase se realiza al primer toque, se considera un pase legal.
- 23.2 En la barra de cinco figuras, la pelota no puede golpear las paredes laterales, o tiras laterales más de dos veces. Si la pelota golpea la pared por tercera vez, el saque será otorgado a la barra de cinco figuras opuestas. (Excepción: ver regla 23.2.1)

- 23.2.1 Si el balón se detuvo cerca o en contra de la pared se puede rebotar en la pared, las veces que se necesitan para ser sacarla de la pared, sin embargo, una vez que la pelota golpea la pared por segunda vez cuando se saque fuera de la pared, se debe tocar otra figura antes de que pueda ser avanzada.
- 23.2.2 Una vez que la bola ha tocado la pared o la banda lateral, no volverá a contar como golpe a la pared hasta que la bola se haya alejado lo suficiente o haya sido suficientemente maniobrada por el jugador.....La Regla 23.2.1 se contará como uno de los dos golpes que se permite para que la pelota golpee la pared antes de que se pueda avanzar y el tiempo de posesión deberá seguir contando.
- 23.2.3 Trampa Defensiva - No se cuenta como uno de los dos golpes que se permite para golpear la pelota en la pared si el pase de un oponente o tiro es capturado por estar atrapado contra la pared lateral de la varilla de cinco hombres.
- 23.2.4 Después de un tiempo muerto, cualquier golpe del balón que hace contra la pared antes de tocar a un segundo hombre, no se imputarán a los dos golpes permitidos.
- 23.3 Un pase desde la barra de 2 figuras (o la barra de meta de 3 figuras) a la barra de 5 figuras se rige de la misma forma de la barra de 5, excepto que, si la pelota debe golpear la figura del jugador del equipo contrario, la bola puede ser capturado legalmente en la barra de cinco hombres mismos equipos. La violación de tres golpes no está en vigor.
- 23.4 Está permitido tener solamente una mano en las barras cuando se juega en la defensa (ejemplo: mano derecha en la barra defensiva de 5 figuras). También se permite utilizar las dos manos para mover una sola barra (ejemplo: barra defensiva de 5 figuras). Excesivos cambios de mano entre las barras puede ser estimado como distracción.
- 23.5 Sanción por pase ilegal. Si un equipo viola la anterior regla de pase, el equipo contrario puede escoger entre continuar jugando desde la posición actual o recuperar el servicio de la bola.

24. Tiempo de posesión

La posesión del balón se limitará a 10 segundos en la barra de cinco figuras y 15 segundos en todas las otras barras. Un jugador se considera que está en posesión de la pelota, el momento en que está al alcance de una figura del jugador. Las barras de defensa y portero se consideran como una barra para la posesión..

- 24.1 Una bola se considera que ha avanzado una vez que sale la barra actual de la posesión si se va hacia adelante o hacia atrás. En el área de portero, el balón se considera avanzada, una vez fuera del alcance de la varilla de dos figuras o dentro de la portería.
- 24.2 Una bola giratoria que está al alcance de una figura será considerada en posesión de esa barra y todos los contadores de tiempo seguirán avanzando. Sin embargo, si la bola giratoria no está dentro de ningún alcance, no se contabilizará el tiempo (ver regla 8.3).

- 24.3 La penalización por pérdida de tiempo en la barra de 3 figuras será la pérdida de la posesión en favor de la portería contraria. La sanción por pérdida de tiempo en cualquier otra barra será la pérdida de la posesión en favor del servicio del delantero contrario.

25. Pérdida de tiempo

El juego debe ser continuo, excepto durante los tiempos muertos. La continuidad se define como un máximo de 5 segundos entre un tanto anotado y el comienzo del protocolo de inicio excepto para partidos televisados. En los eventos multi-mesa, los jugadores tienen 5 segundos para asumir sus posiciones cuando se cambia entre las tablas. La sanción por pérdida de tiempo sólo puede ser impuesta por un árbitro.

- 25.1 Después de que un equipo sea sancionado por pérdida de tiempo, el juego debe reanudarse en un máximo de 10 segundos. Al finalizar los 10 segundos se señalará otra pérdida de tiempo.
- 25.2 La primera infracción a esta regla supondrá un aviso. Reiteradas infracciones resultarán en una sanción por pérdida de tiempo. (Ejemplo: un jugador amonestado con una pérdida de tiempo que no está listo para continuar el juego en 10 segundos). Si transcurridos los 10 segundos no está listo, se señalará una segunda pérdida de tiempo.

26. Rellamadas y pérdida por no comparecencia

Una vez que se llama a comenzar un partido, ambos equipos deben dirigirse inmediatamente a la mesa designada. Si un equipo no se presenta en la mesa en un máximo de 3 minutos, deben ser rellamados. Un equipo, ante una rellamada, debe presentarse inmediatamente en la mesa para detener el proceso de pérdida por no comparecencia.

- 26.1 Se realiza una rellamada cada 3 minutos. La sanción por la tercera y subsiguientes rellamadas es la pérdida de cada juego hasta que el partido ha finalizado.
- 26.2 Si un equipo ha perdido cualquier juego por no comparecencia, adquiere el derecho a escoger lado o servicio cuando el juego comience.
- 26.3 La ejecución de esta regla es responsabilidad del Director de Torneo.

27. Faltas técnicas

Si a juicio de un árbitro autorizado en un torneo cualquier equipo en un partido realiza una infracción intencionada de las reglas de juego, será amonestado con una falta técnica.

- 27.1 Cuando se señala una falta técnica, el juego debe detenerse y el oponente será recompensado con un disparo por falta técnica desde la barra de 3 figuras. Sólo el jugador que dispara y el jugador que defiende pueden estar en la mesa. Se realizará un disparo y se detendrá el juego. Si se anota un tanto, la bola será servida a continuación por el equipo que ha encajado el tanto. Si no se anota un tanto, el juego se reanudará desde la posición en que estaba la bola antes de la señalización de la falta o donde quede determinado por las reglas.

- 27.1.1 Se considerará que un jugador ha efectuado un disparo por falta técnica una vez que la bola ha abandonado la barra de 3 figuras. Se considerará que un jugador ha bloqueado un disparo por falta técnica una vez que la bola se ha detenido o ha abandonado el área de la defensa.
- 27.2 En un disparo por falta técnica, la bola debe ponerse en juego legalmente antes de disparar (protocolo de inicio). Se aplicarán todas las reglas, incluidos los contadores de tiempo.
- 27.3 Un equipo puede intercambiar sus posiciones antes y/o después del disparo por falta técnica, sin ser cargados con un tiempo muerto.
- 27.4 Pueden solicitarse tiempos muertos durante el disparo por falta técnica, siempre y cuando se haga según las reglas.
- 27.5 Un tanto marcado como consecuencia de la ejecución ilegal de un disparo por falta técnica será anulado. El juego se reanudará desde la barra donde se señaló la falta técnica o en el lugar que determinen las normas.
- 27.6 Si el disparo por falta técnica supone el final de un juego, el equipo contrario obtendrá el derecho a servir en el siguiente juego.
- 27.7 Otras infracciones de naturaleza intencionada podrán conllevar faltas técnicas adicionales. Una tercera falta técnica en cualquier juego tendrá como consecuencia la pérdida automática del juego.
- 27.8 El árbitro comunicará en cualquier momento después de la primera falta técnica que las sucesivas faltas técnicas pueden causar la pérdida del juego o del partido.

28. Decisión de reglas y apelaciones

Si una disputa requiere de una decisión de arbitraje y el árbitro estaba presente en el momento en que la acción tuvo lugar, su decisión es final e inapelable. Si la disputa concierne a la interpretación de las reglas o el árbitro no estaba presente en el momento en que sucedió la acción, el árbitro deberá tomar la decisión más equitativa según las circunstancias. Las decisiones de esta naturaleza pueden ser apeladas inmediatamente en la forma descrita a continuación:

- 28.1 Para apelar a una interpretación de las reglas, el jugador deberá notificarlo al árbitro antes de que la bola sea puesta en juego. La protesta concerniente a la pérdida de un partido debe ser iniciada antes de que el equipo ganador haya comenzado el siguiente partido.
- 28.2 Todas las apelaciones a las reglas deben ser valoradas por el Jefe de Árbitros y, al menos, dos miembros del personal administrativo (si están presentes). Todos los veredictos a las apelaciones tienen carácter definitivo.
- 28.3 El equipo que realice una apelación a las reglas y su petición sea desestimada será cargado con un tiempo muerto. Además, el equipo debe ser penalizado por pérdida de tiempo, a juicio del árbitro.
- 28.4 Discutir con un árbitro durante un partido está expresamente prohibido. La infracción de esta regla será sancionada con pérdida de tiempo y/o una infracción del Código Ético.

29. Reglas de indumentaria

Los jugadores que deseen competir en un torneo aprobado por la ITSF deben vestir el atuendo apropiado, y se espera que muestren el mayor nivel de apariencia personal y profesional. Adherirse a las reglas de indumentaria es responsabilidad del Director de Torneo, el Jefe de Árbitros y/o un miembro de la Comisión Deportiva de la ITSF.

- 29.1 El atuendo deportivo aceptado consiste en chaquetas y pantalones de deporte, camisetas deportivas, camisetitas de deporte y calzado deportivo. Gorras de deporte, viseras, bandas para el sudor y bandanas también están permitidas.
- 29.2 Las prendas prohibidas incluyen atuendos que muestren blasfemias, injurias o imágenes de mal gusto. Además están prohibidas las camisetitas de hombros, pantalones vaqueros, pantalones militares, mayas o cualquier tipo de vestimenta no deportiva. Sandalias, chanclas y calzado no deportivo están también prohibidos.
- 29.3 Se anima a los jugadores a exhibir el nombre de sus respectivos países en su camiseta y/o su chaqueta. Esto es obligatorio para los jugadores con mayor puntaje en el ranking, quienes además deberán lucir parches en las mangas indicando su Ranking Mundial. Está recomendado, pero no obligado, que el uniforme de los jugadores exhiba los colores nacionales con el nombre del país, la bandera y los logos de los patrocinadores.
- 29.4 La sanción por violar las reglas de indumentaria puede suponer la pérdida del juego o partido. Si un jugador está violando las reglas de indumentaria durante un partido, debe cambiarse de ropa a un atuendo aceptable antes de que el juego pueda continuar, y el equipo será sancionado por pérdida de tiempo (ver regla 25).

30. Director de Torneo

La administración del torneo es responsabilidad del Director de Torneo. Esto incluye rellenar las actas, programar los eventos, organizar el calendario, etc. La decisión del Director de Torneo en tales asuntos es definitiva.

- 30.1 Todos los asuntos concernientes a las reglas de juego (nombramiento de árbitros, administración de reclamaciones, etc.) serán responsabilidad del Jefe de Árbitros. El Director de Torneo es responsable de designar un Jefe de Árbitros.
- 30.2 En todo torneo oficial de la ITSF el Director de Torneo está subordinado a la Comisión Deportiva de la ITSF.

31. Eventos Paralelos

31.1 Guerra Porteros

La Guerra de porteros es un evento de la especialidad individual donde se levantan las barras de tres y cinco figuras y el jugador dispara contra otra de las posiciones de portero.

31.1.1 El servicio

- Para comenzar el juego, la pelota debe ser pasada de una figura a otra, pero no puede disparar directamente desde la segunda figura. Después de contactar con la segunda figura del jugador, la pelota puede ser disparada directamente.
- El jugador no tiene que parar la pelota o esperar antes de avanzar la pelota. La pelota se considera que está en juego y los plazos comienzan en el momento que toca la pelota la segunda figura del jugador.
- Violación es la pérdida de la posesión.

31.1.2 Posesión

Un jugador se considera que está en posesión del balón cuando está al alcance de las barras de portero. La posesión de la zona portero extiende desde el extremo de la barra, donde dos hombres se remonta a la meta. El centro de la tabla es el área restante de juego.

- Durante el juego, si el balón sale fuera de la mesa o se convierte en muerta entre las barras de dos hombres, que se pondrá en juego por el oponente del jugador que tuvo la última posesión.
- Si la pelota se queda muerta en la zona portero, será puesta en juego desde el área de portero de donde la pelota se quedo.
- Una pelota que golpea cualquier varilla, jugador figura, o parachoques en el centro de la mesa sigue siendo considerado de estar en juego. Estas barras no afectan a la posesión del balón.

31.1.3 Limites de Tiempo

Una vez que la pelota se pone en juego, el jugador tiene un límite de diez segundos para avanzar la pelota. Si la bola se detiene durante más de tres segundos, o se fija por más de un segundo, se debe tocar otra figura jugador antes de que pueda ser legalmente avanzó. La violación de cualquier parte de esta regla es la pérdida de la posesión al jugador contrario.

31.2 Cuatro en Cuatro

Cuatro de Cuatro es un evento de la especialidad con cuatro jugadores en cada lado de la mesa con cada jugador que controla una barra con una mano. Los jugadores no pueden cambiar de mano una vez que la pelota se pone en juego.

31.2.1 Cambio de posiciones

- Si un equipo anota un punto, se debe rotar posiciones antes que la pelota se pone en juego. El jugador de la varilla de tres hombres deberá trasladarse a las portero-barras y el resto de los jugadores deberá avanzar una varilla.
- Un equipo puede cambiar sus posiciones ensambladas antes del partido comienza o entre juegos. Una vez que un juego ha comenzado, los equipos deben mantener el mismo orden de rotación para el resto del juego.

31.2.2 Tiros Legales

- El juego se juega estilo Rollerball, es decir, un balón no podrá ser inmovilizado durante más de tres segundos o se detiene durante más de un segundo. Hay un límite de diez segundos de tiempo por varilla.

- Una vez que una bola se detiene o se prendió debe tocar otra figura jugador antes de que pueda ser legalmente avanzó.
- Si se anota un punto ilegal, la pelota será servida por el equipo contrario.

31.3 Dos-bolas Rollerball

Dos Bolas Rollerball es un evento de la especialidad que se juega con dos bolas servido al mismo tiempo para empezar a jugar.

31.3.1 Limites de Tiempo

- Hay un límite de diez segundos por barra y la pelota no puede ser atrapado o detenida por más de un segundo.
- Si una bola se fija o se detuvo por más de un segundo completo con dos bolas en juego, las dos bolas se sirven de nuevo. Si sólo hay una pelota en juego, que será servido por el equipo contrario.
- Un tiro puede ser anotado directamente desde una posición fijada o detenido si se hace de inmediato y en el plazo de un segundo.

31.3.2 Servicio de Bola

- Si hay agujeros presentes en la mesa, se servirá una bola a través del agujero a la cuenta de tres. Ambas bolas deben golpear el campo de juego dentro de un segundo el uno del otro.
- Si no hay ningún agujero, ambos jugadores defensivos se liberan simultáneamente el balón desde la esquina cerca de la zona de salida en menos de un segundo de la cuenta de tres.
- Si una bola se sale de la mesa sin ninguna meta que se anotó, las dos bolas se sirven de nuevo. De lo contrario, el equipo que anotó sacara la pelota restante.

31.3.3 Marcadores

- Si cada equipo marca un gol, entonces ninguno de los equipos recibe un punto. Las bolas se sacan de nuevo.
- Si un equipo ha anotado la primera bola, pueden dejar de jugar en cualquier momento que tienen el control de la segunda bola y tomar un punto. Si un equipo decide tomar el punto, se sirven dos bolas para comenzar el siguiente punto.
- Un equipo que anota los dos goles consigue dos puntos y dos pelotas se sirven de nuevo para iniciar el siguiente punto.
- Una disparo que "entra y sale" no cuenta como gol anotado en Two-Ball Rollerball y el juego continuará.

31.4 Guerra de Delanteros

Es un evento de especialidad individual donde los jugadores alternativamente disparan tiros libres técnicos contra la otra de las varillas de tres hombres.

31.4.1 bola en juego

- El primer disparo del juego es determinada por cara o cruz con disparos posteriores alternando entre jugadores durante el resto del juego.
- Para empezar cada tiro, el jugador con la posesión debe seguir el protocolo de saque ITSF para poner el balón en juego. Cualquier sanción resultará en una pérdida de la posesión.

31.4.2 Disparos

- La pelota se considera que se ha disparado una vez que sale de varilla de tres hombres del delantero. La pelota se considera que se ha bloqueado una vez que el balón haya ya sea parado o ha abandonado la zona portero.

31.4.3 Límites Tiempo

- Los jugadores tienen un límite de tiempo de 15 segundos. Los plazos comienzan un segundo después de que el balón haya tocado el segundo hombre.