



Fútbol de Mesa (METEGOL)

REGLAMENTO DE JUEGO ITSF



INDICE

INTRODUCCION.....	3
AUTORIDADES CALIFICADAS.....	4
PALABRAS OFICIALES.....	5
EQUIPOS Y MATERIALES	6
1. CÓDIGO DE ÉTICA.....	7
2. EL PARTIDO	8
3. COMIENZO DEL PARTIDO	8
4.-EL SAQUE Y PROTOCOLO DE INICIO	9
5. SAQUES SIGUIENTES	10
6. BOLA EN JUEGO (PELOTA).....	10
7. BALÓN FUERA DE LA MESA (CANCHA).....	10
8. BOLA MUERTA	11
9. TIEMPO FUERA.....	11
10. REINICIO DEL JUEGO DESPUÉS DEL TIEMPO FUERA	13
11. TIEMPO FUERA OFICIAL.....	14
12. GOL ANOTADO	16
13. CAMBIO DE CANCHA (POSICION - LADOS)	16
14. CAMBIO DE POSICIONES	16
15. GIRO DE BARRAS (MOLINETE-REHILETE)	17
16. SACUDIDA DE MESA.....	17
17. EMPEZAR DE NUEVO Ò RESET (REINICIO)	18
18. INVASION DEL CAMPO DE JUEGO.....	19
19. ALTERACIONES A LA MESA	20
20. DISTRACCIÓN	21
21. PRÁCTICA	22
22. LENGUAJE.....	22
23. PASES	23
24. TIEMPO LIMITE DE POSESION DE LA BOLA	25
25. RETRASO DE JUEGO	25
26. AMONESTACIONES Y EXPULSIONES - PIERDE POR DEFAULT.....	25
27. FALTA TÉCNICA	26
28. DECISION DE REGLAS Y APELACIONES	27
29. CÓDIGO DE VESTUARIO	28
30. DIRECTOR DEL TORNEO.....	28

INTRODUCCION

Todos los jugadores y organizadores deben seguir este Reglamento.

- a. El Reglamento está elaborado con el objetivo de asistir a los Árbitros. Su objetivo principal es el de explicar el reglamento de juego, así como el objetivo de los Árbitros es hacer valer su autoridad por el bien del juego, el Árbitro debe tener cuidado de no ser en extremo estricto que entorpezca el juego.
- b. Recordatorio: Los oficiales de la Federación representan la máxima autoridad del Reglamento del Torneo. Su decisión debe ser respetada e inapelable. Los oficiales de la Federación pueden ser llamados por un Árbitro del juego para asesorar e interpretar el Reglamento. Si no estuviera presente ningún oficial de la Federación en el Torneo, el Director del Torneo asumirá las tareas del oficial de la Federación.
- c. El Reglamento de juego de Fútbolmesa está basado en el espíritu de facilitar a los oficiales a ejercer su autoridad así como apoyar a los jugadores.
- d. El objetivo es limitar al mínimo la interpretación subjetiva del Reglamento.
- e. El Espíritu del Reglamento es también llevar el juego al terreno del respeto entre jugadores y así reflejar el fairplay hacia el público asistente a los Torneos.
- f. Aunque la marcación del Árbitro es inapelable, también recordamos que están expuestos a cometer errores de interpretación; esto es parte del juego.

AUTORIDADES CALIFICADAS

- a. El Reglamento ha sido escrito y editado por la comisión de Reglamentos Bajo la supervisión y responsabilidad de la Comisión de Deportes. Este reglamento es puesto a votación y validado al principio de cada temporada deportiva por el Comité Ejecutivo de la ITSF (International Table Soccer Federation). Este reglamento puede ser examinado y modificado en una Asamblea General.
- b. En caso de inconsistencias o situaciones difíciles, inmediatamente se pueden proponer nuevos artículos por los jueces y la Comisión de oficiales durante el desarrollo de la temporada. Estos artículos deben ser sometidos a votación por el Comité Ejecutivo.
- c. El uso de este Reglamento es responsabilidad de los Oficiales de la Federación, los Árbitros y los jugadores.
- d. Los partidos pueden ser arbitreados o autoarbitreados. En un partido arbitreado, el Árbitro es la autoridad calificada. En un partido sin Árbitro, cualquier oficial que se encuentre presente puede ser solicitado a arbitrear el partido. En caso de alguna dificultad que no pueda ser resuelta, los jueces y el oficial de la Comisión de Árbitros pueden ser pedidos. Ellos son responsables de hacer del conocimiento la decisión tomada a la Comisión Deportiva la cual es responsable al mismo tiempo de dar a conocer dicha decisión del conocimiento a todos los miembros.
- e. Un Árbitro que es solicitado durante un partido puede asesorarse con los otros Árbitros que fueron testigos del incidente. Si más de un Árbitro estuvo presente, éste recibirá asesoría por el Árbitro o Comisionado de mayor rango (hasta un oficial de la Federación). Si ningún Árbitro está presente, el Árbitro del partido seguirá el juego sin dar por asentado cualquier reclamo de falta o gol.
- f. Preguntas, reclamos, así como solicitud de modificación de reglas, debe ser dirigida a la persona a cargo de los Jueces y la Comisión de Arbitraje. El contestará a la persona a cargo de la Comisión Deportiva.
- g. Las sanciones y penalizaciones, o la derrota en un juego o un partido son responsabilidad de los Árbitros. En el caso de un incidente mayor que amerite otro tipo de sanciones, debe pasar un reporte por el Director del Torneo a la Comisión disciplinaria de la Federación.
- h. Estas reglas pueden ser modificadas o adaptadas durante un torneo únicamente en circunstancias excepcionales con el consentimiento de la Delegación de la Federación ITSF o de un oficial mayor de la ITSF. Cualquier cambio debe ser reportado a la Comisión Deportiva y al Comité Ejecutivo de la ITSF para que inmediatamente se confirmen o el Torneo será descalificado por parte de la ITSF según sea el caso.

PALABRAS OFICIALES

READY	LISTO
SERVE	SERVIR
TIME OUT	TIEMPO FUERA
PLAY	JUGAR
RESET	EMPEZAR DE NUEVO
FOUL	FALTA
VIOLATION.....	VIOLACION
TIME OUT OFICIAL.....	TIEMPO FUERA OFICIAL
MEDICAL TIME OUT	TIEMPO FUERA MEDICO
TIME.....	TIEMPO
WARNING	AMONESTACION
TECHNICAL FOUL	FALTA TECNICA
JAR or JARRING	SACUDIDA DE MESA
GAME.....	JUEGO
MATCH	PARTIDO
FORFEITURE	PERDIDA POR DEFAULT
PENALTY	PENALIZACION ò FALTA
DISTRACTION.....	DISTRACION
DELAY	HACER TIEMPO
DEAD BALL	BALON MUERTO
SPIN	GIRO ò MOLINETE
PLAYING AREA	AREA DE JUEGO
PLAYING SURFACE	AREA DE CANCHA
PRACTICE	PRACTICAR
POSSESSION	POSECION
PASS	PASE
UNSPORSMANLIKE	ANTIDEPORATIVO

EQUIPOS Y MATERIALES

MESA

- a. Las mesas oficiales son votadas por la Asamblea General de la ITSF. Estas opciones y preferencias pueden ser modificadas de acuerdo a los arreglos entre la ITSF, fabricantes y socios.
- b. Los organizadores deberán proveer equipo competitivo (jugadores antiderrapantes, barras alineadas y limpias).
- c. En ningún caso la cancha debe ser antiderrapante, de ser así se deberá proceder a sancionar con la exclusión del torneo y reparación de la cancha.
- d. Los jugadores son libres de lubricar el exterior de la barra y no el interior de la barra de la cancha.
- e. Los organizadores deben de unificar todos los productos y limpiadores para todo el evento. Los productos oficiales deben ser económicos. Si algún jugador no se acata a dichas disposiciones puede ser sancionado con la expulsión del Torneo.
- f. El uso de resinas (como las usadas en frontón de mano) o magnesio u otras sustancias similares en las mesas (superficie, manijas, pelotas) está totalmente prohibido, y puede ser motivo de sanción con la expulsión del Torneo.
- g. Los organizadores del torneo son libres de prohibir cualquier tipo de productos considerados peligrosos para las mesas, equipos o jugadores.
- h. No es permitido hacer ningún cambio que afecte el área de juego o a los jugadores, con la excepción del mantenimiento de rutina de la mesa.

BALONES

- a. Los Balones oficiales son votadas por la Comisión Deportiva de la ITSF. Un agregado a ésta regla va a ser dar a conocerla después que la decisión final se halla tomado.
- b. En un Torneo, los juegos deben ser jugados con balones comprados que se publiquen en la página oficial del Torneo.
- c. Todos los jugadores deben estar en posición de proveer el balón del torneo.

MANIVELAS

- a. Cada jugador puede usar sus propias manivelas siempre u cuando se puedan cambiar. Deben de quedarle exactamente a las barras sin que causen daño a la mesa o exista peligro al jugador.
- b. Los movimientos de los jugadores deben de ser libres y sin ninguna obstrucción o ayuda. Ningún sistema mecánico puede ser autorizado. Las manivelas deben estar perfectamente aseguradas a la barra.
- c. Los organizadores pueden reglamentar las manivelas oficiales e indicar cuales son peligrosas o no adecuadas. Los jugadores deben acatar esta regla, de no ser así el(los) jugador(es) será(n) sancionados con la expulsión del Torneo.
- d. En un partido de varios juegos los jugadores pueden cambiar las manivelas en el tiempo entre juego y juego, tiempos fueras o entre goles.

OTROS ACCESORIOS

- a. Todos los accesorios (guantes, bandas elásticas, camisetas) son permitidos, a menos que éstos sean percibidos como peligrosos por los jugadores y otros participantes.
- b. Por ninguna circunstancia la cancha o las orillas de la mesa pueden ser modificadas.

1. Código de Ética

Cualquier comportamiento antideportivo o no ético durante el desarrollo de un juego, en el recinto del torneo, o en el área de hospitality, será considerada una violación al Código de Ética. Es requisito obligatorio el respeto mutuo entre jugadores, oficiales y aficionados. Debe de ser un objetivo de cada Jugador y Oficiales representar el Fútbol de Mesa de la manera más deportiva y respetuosa posible.

1.1 La Sanción (penalización) por romper el Código de Ética puede ser perder un partido de juego, expulsión del Torneo y/o multa económica. Determinar si se rompió o no el Código de Ética y determinar la penalización e infracción adecuada será tarea de la Comisión Disciplinaria de la ITSF. De no estar presente, la responsabilidad será de jefe de oficiales (Árbitros) o por el Director del Torneo.

2. El Partido

A menos que se halla establecido de otra manera por el Director del Torneo, un partido deberá consistir en 3 de 5 juegos, cada juego deberá consistir de 5 goles. El último juego del partido será a 5 goles pero se debe ganar por diferencia de 2 goles, pero no se deberá pasar de un máximo de 8 goles.

2.1 El número de juegos a disputar es responsabilidad del Director del Torneo y deberá ser publicado en el póster del Torneo (publicidad).

2.2 El Director del Torneo puede reducir el número de juegos y goles por disputar del partido si así fuera conveniente.

2.2.1 La decisión final deberá aplicarse a todos los partidos del Torneo

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 publicada en el medio oficial de la ITSF.

2.4 La penalización por romper el número de juegos o goles a jugar es perder el partido o la expulsión del Torneo a los equipos involucrados.

3. Comienzo del Partido

Se procede a echar un volado. El equipo que gane el volado tiene la opción de escoger:

- Lado de la cancha
- Sacar

El equipo que perdió el volado tiene la opción de ejercer la segunda

3.1 Cuando el equipo halla escogido su opción (cambio de lado o sacar) ya no se puede cambiar la decisión.

3.2 El partido comienza oficialmente al momento que la primera bola se ha puesto en juego..

4.-El saque y protocolo de inicio

Un Servicio se define poner el balón a jugar en la línea de cinco jugadores al comienzo del Juego. Después de que se anota un gol o si el balón es puesto por alguna infracción en la línea de cinco jugadores, el protocolo de inicio o listo debe de ser usado para poder poner en acción al balón.

4.1 EL SAQUE

El Saque debe iniciar en el jugador del medio de la línea de cinco jugadores. El Jugador que saca la bola debe usar el protocolo de inicio o listo.

4.1.1 Si la bola es sacada en otra posición y el oficial marca la violación antes de que se anote un gol, el jugador debe de parar y volver a sacar en el sitio correcto por el mismo equipo. Si el gol se anoto antes de marcarlo, el gol cuenta y no se permite ningún reclamo. La penalización de subsecuentes violaciones al reglamento será la perdida de posesión de balón y el equipo contrario sacara.

4.2 PROTOCOLO DE INICIO O LISTO

Antes de poner la pelota en Juego el jugador en posesión del balón debe de preguntar a su oponente si esta "LISTO". El jugador contrario tiene 3 segundos para responder "LISTO" Entonces así el jugador con posesión del balón debe de iniciar la acción dentro de 3 segundos. No Hacerlo dentro de esos limites de tiempo se considerara 'Retraso de Juego' (ver regla 25). EL Jugador debe de mover el balón para iniciar la acción de un jugador a otro y esperar al menos un segundo para avanzar la pelota. El jugador no tiene que parar el balón. El tiempo límite empieza a contar un segundo después que el balón toca el segundo jugador.

4.2.1 La Penalización por poner el balón en juego antes de de que el contrario diga 'Listo' es una amonestación y el balón debe de ponerse a jugar en la posición original. La penalización por la Violaciones subsecuentes es la perdida de posesión y el jugador contrario saca.

4.2.2 La penalización por sacar sin que dos jugadores de la línea de cinco jugadores toquen el balón o no esperar un Segundo antes de avanzar el balón. Es la perdida de posesión del balón y será opción del contrario de escoger entre continuar la jugada desde esa posición o volver a sacar.

5. Saques Siguietes

Posterior al primer saque inicial del juego, todos los saques siguientes deberán ser realizados por el equipo al que le anotaron el gol. El primer saque en los juegos posteriores en un partido de varios juegos deberá ser realizado por el equipo que perdió el partido anterior.

5.1 Si la pelota es sacada por el equipo equivocado y si la infracción a la regla es descubierta antes de que se anote el gol, el juego debe ser parado y se deberá sacar de nuevo por el equipo correcto. Si se anotó gol antes de que esto sucediera ya no vale la protesta por lo que la infracción a la regla se omite y sigue el juego.

5.2 Si el equipo que decide sacar después de la infracción del otro equipo, saca en forma equivocada ya sea por ser “bola muerta” o “saque de la cancha”, entonces se volverá a re-sacar pero ahora por el equipo que originalmente cometió la falta (infracción).

6. Bola en juego (pelota)

Ya que la bola haya sido sacada ésta deberá ser jugada hasta que ocurra lo siguiente:

- La bola abandona la mesa (cancha)
- Bola muerta
- Tiempo fuera
- Anotación (gol)

7. Balón fuera de la Mesa (Cancha)

Si la bola deja el área de juego y pega en los marcadores de goles, luces, u otro objeto que no es parte de la mesa, la bola debe de ser marcada como bola fuera de la mesa. Si la pelota pega encima de los bordes de la mesa y se regresa inmediatamente al área de juego esta será considerada bola en juego.

7.1 EL área de juego es definida como la superficie arriba de la cancha delimitada por los bordes de la mesa. Arriba de esta superficie o los bordes de la mesa se considerara como balón en juego si el balón inmediatamente regresa al la cancha.

7.2 La bola que entra por el hoyo de saque y sola regresa al campo es considerada bola en juego.

7.3 Si el balón sale de la cancha debido a la fuerza del tiro o del pase, el balón se pondrá en juego por el oponente en la línea de 2 jugadores.

7.4 Un jugador no podrá realizar ninguna jugada llamada “tiro aéreo” que significa pasar a la barra de jugadores de enfrente por arriba, ya que es

considerada penalización (falta). Únicamente esto vale siempre y cuando esto haya ocurrido de rebote.

7.5 La penalización por infringir la regla no. 7.4 es pérdida de posesión de bola y el oponente la pondrá en juego en la barra 5-Jugadores.

8. Bola Muerta

La bola será declarada “bola muerta” cuando está completamente estática y no puede ser alcanzada por ningún jugador.

8.1 Si el balón es declarado muerta en cualquier sitio en medio de las líneas de 5 jugadores., esta debe de ponerse en juego por el equipo que originalmente saco el balón.

8.2 Si la bola es declarada “bola muerta” entre el portero y la barra 5-Jugadores defensas, ésta deberá ser puesta en juego nuevamente en la barra 2-Jugadores más cercana al punto de la “bola muerta”. La jugada se reanuda usando el protocolo “Listo” (regla no. 4.1).

8.3 En el área del portero, si el balón se encuentra en movimiento girando en un mismo lugar fuera del alcance de todos los jugadores no se considera bola muerta y el tiempo sigue corriendo hasta que esta se pare completamente

8.4 La bola que intencionalmente uno de los equipos la convierte en “bola muerta” se considerada falta y el equipo opuesto sacará.
(Ejemplo: empujar la pelota hacia el fondo para que no pueda ser alcanzada y se convierta en “bola muerta”).

9. Tiempo fuera

Cada equipo tiene derecho a 2 “Tiempos fuera” por juego al salirse de la mesa. Los tiempos fuera no deben exceder 30 segundos. Si la pelota está en juego, el tiempo fuera únicamente puede ser pedido por el equipo que tenga posesión de la bola y siempre y cuando la bola esté completamente detenida. Si la bola no está en juego, cualquier equipo puede solicitar “Tiempo fuera”.

9.1 Cualquiera de los dos equipos puede tomarse los 30 segundos, independientemente de quien haya solicitado el “Tiempo fuera”.

9.2 En partidos de dobles, cualquier equipo puede cambiar posiciones durante un tiempo fuera. (Ver regla 14.1)

9.3 Un “Tiempo fuera” solicitado entre juegos es contabilizado y restado de los 2 tiempos fuera del siguiente juego.

9.4 Un jugador que quita las manos de las manivelas y se aleja completamente de la mesa mientras la bola está en juego debe estimar para solicitar un “Tiempo fuera”.

9.4.1 Un jugador puede quitar sus manos de las manivelas de la barra para secarlas antes del tiro, siempre y cuando no se tome más de 3 segundos. El tiempo oficial sigue corriendo. El equipo opositor que en la jugada está como defensivo no se debe distraer mientras ocurre esto.

9.4.2 Al terminar de secar las manos, el jugador deberá tomar las manivelas de la barra y procede a tirar o dar un pase hasta que haya transcurrido 1 segundo.

9.5 Únicamente el equipo en posesión del balón puede pedir “Tiempo fuera” mientras está el balón en juego. El Tiempo fuera comienza inmediatamente en el momento que se pide.

9.5.1 Si el equipo con posesión de la pelota trata de tirar o pasar inmediatamente después de solicitar “Tiempo fuera” la jugada no cuenta y el equipo deberá ser sancionado (penalizado) como distracción (ver regla no. 20) en vez de “Tiempo fuera”.

9.6 Si el Equipo en posesión del balón pide un tiempo fuera mientras el balón está en juego y en movimiento, ese equipo perderá la posición del balón al reiniciarse el juego el balón se pondrá en juego en la línea de cinco jugadores del equipo contrario.

9.6.1 Si el balón está en juego y en movimiento cuando un tiempo fuera es pedido y el balón entra en su misma portería, el gol contará para el equipo contrario.

9.7 Si el equipo no está listo para jugar al final de los 30 segundos, entonces deberá ser sancionado con “Demora de juego” (ver regla no. 25).

9.8 Si el equipo que solicite más de 2 tiempos fuera por juego será acreedor de una amonestación y su solicitud será denegada. Si el equipo en posesión del balón y el balón está en juego este perderá posesión y el balón deberá ser puesto en juego en la línea de cinco jugadores del equipo contrario. Subsecuentes solicitudes serán consideradas falta técnica.

9.8.1 El equipo que es sancionado con más de 2 tiempos fuera debido a un retraso de juego, solicitud de un Segundo arbitro oficial durante el juego, por pérdida de una apelación u otra causa será falta técnica.

9.9 Una vez que un jugador puso la bola en juego después de un tiempo fuera (moviendo la pelota), no se puede pedir otro tiempo fuera hasta que el balón haya pasado a otra línea de jugadores. La línea del portero y los defensas (línea de 1 jugador y línea de 2 jugadores) son consideradas como una sola.

9.9.1 La falta por violar la regla 9.9 se sancionará con la pérdida de posesión del balón y será puesta en acción desde la línea de portero del equipo contrario. El equipo no deberá ser sancionado con un tiempo fuera.

9.10 Durante un tiempo fuera un jugador puede lubricar sus líneas de jugadores, limpiar o secar el campo de juego, etc. El balón puede ser recogida con la mano con el permiso del otro equipo y debe de ser regresada al lugar original para reiniciar el juego. La solicitud para mover el balón puede ser denegado por el equipo opuesto o por el arbitro presente en el juego. (Ejemplo cuando la pelota esta en las orillas de la portería).

9.10.1 Si el jugador recoge el balón después de que la solicitud fue denegada, el balón será puesto en acción en la línea de cinco jugadores del equipo contrario. Si el balón está en la orilla de la portería del mismo equipo, será penalizado con un gol para el equipo contrario.

10. Reinicio del juego después del Tiempo fuera

Seguido del Tiempo fuera, la bola deberá ser puesta nuevamente en juego en la línea de jugadores donde se tenía posesión al momento que se pidió tiempo fuera.

10.1 Si el balón estaba en juego cuando un tiempo fuera es solicitado, el jugador en posesión del balón debe de asegurarse que el otro equipo esta listo antes de mover el balón. El jugador debe de mover el balón desde la línea de un jugador hacia otra línea y para el balón por un segundo antes de mover el balón (ver regla 4)

10.1.1 Tan pronto el jugador en posesión pone sus manos en la manija. Si el balón deja su línea antes del procedimiento de colocar el balón en juego, el oponente tiene la opción de continuar jugando desde esa misma posición o servir el balón

10.2 Si la bola no estaba en juego cuando se solicitó el Tiempo fuera, la bola deberá ponerse en juego por el equipo que tiene el derecho de acuerdo a las reglas.

10.2.1 Si el Tiempo fuera fue solicitado en medio de goles (después de la anotación y antes de que la siguiente bola sea sacada), la bola deberá ser sacada en la barra 5-Jugadores por el equipo que fue el último en anotar.

10.3 La penalización por poner ilegalmente la bola en juego será decisión del equipo opuesto, ya sea continuar jugando desde la posición actual o re-sacar la bola.

11. Tiempo fuera oficial

Un “Tiempo fuera oficial” (por el árbitro) no cuenta como parte de los 2 Tiempos fuera permitidos por juego. Después del “Tiempo fuera oficial” la bola deberá ponerse en juego con el mismo procedimiento como si hubiera sido un “Tiempo fuera” regular.

11.1 Si un oficial (árbitro) no está presente al inicio del juego y alguna controversia ocurre durante el juego, cualquier equipo puede solicitar un oficial (árbitro). Dicha solicitud puede ser hecha en cualquier punto durante la partida cuando la bola sea detenida o sea “Bola muerta”.

11.1.1 La primer solicitud de un Arbitro es considerada un “Tiempo fuera oficial”

11.1.2 Si el equipo defensivo realiza la solicitud por un oficial (árbitro) mientras la bola está en juego y se para, y la ofensiva (equipo) simultáneamente trata de pasar o tirar, la solicitud por un “Tiempo fuera” va a ser considerada “Distracción” por el equipo defensivo. Al mismo tiempo, la solicitud de un oficial (árbitro) mientras la bola está en movimiento va a ser considerada “Distracción”.

11.2 Ya que la jugada ha terminado con la presencia de un Arbitro. Cualquier jugador que solicite un Segundo Arbitro automáticamente será sancionado con un tiempo fuera. Este tipo de solicitud puede ser solo si el balón no esta en juego o es bola muerta. La penalización por la solicitud de un Arbitro cuando el balón esta en juego es una falta técnica.

11.2.1 Si la jugada ha terminado con dos Árbitros en la mesa cualquier otra solicitud para sustituir uno de los dos será decisión de Jefe de Árbitros o el Director del Torneo.. Si la solicitudes s denegada, el jugador debe de ser sancionado con una falta técnica.

11.3 Un equipo no puede cambiar posiciones durante un “Tiempo fuera oficial”, a menos que sea el momento reglamentario para hacerlo (regla no. 14).

11.4 Mantenimiento de la mesa:. Cualquier reparación, mantenimiento que requiera la mesa como cambio de bolas, ajuste de jugadores, lubricación, etc. Debe ser solicitada antes de que comience el partido. El único momento o situación donde el jugador puede solicitar “Mantenimiento de la mesa” durante un partido, podrá ser en caso de que alguna falla extraordinaria que altere el funcionamiento normal de la mesa, como jugador roto, algún tornillo, una varilla doblada, etc.

11.4.1 Si el jugador se rompe (jugador-varilla) mientras el contacto con la bola, se declarará “Tiempo fuera oficial” mientras se arregla el incidente. La jugada se reiniciará en la línea (barra) donde el jugador se rompió (jugador-varilla).

11.4.2 Si la lámpara de la mesa se cae, automáticamente se para el juego (como si se hubiera pedido un tiempo fuera oficial).

11.4.3 Mantenimiento de rutina, como aceitar las varillas, etc. Deben realizarse únicamente durante un “Tiempo fuera” o entre juegos.

11.5 Objetos sobre el campo:. Si algún objeto cae al campo de juego, la jugada inmediatamente se debe parar, por lo que no se deben colocar ningún objeto sobre las orillas de la mesa.

11.5.1 Si el balón pega en algún objeto extraño a la mesa la jugada será detenida y se deberá de retirar el objeto y continuar la jugada en la posición donde la jugada fue detenida.

11.6 Tiempo fuera Medico- un jugador o equipo puede solicitar un tiempo fuera medico. La solicitud debe de ser autorizada por el Director del Torneo. , El Jefe de Árbitros, o el Árbitro del encuentro si la asistencia médica es necesaria. Ellos determinaran el tiempo del tiempo fuera medico, hasta un máximo de 60 minutos. Un jugador que físicamente no puede seguir el encuentro después del tiempo fuera perderá por default.

11.6.1 Si el “Tiempo fuera médico” es denegado, el jugador va a ser sancionado por un “Tiempo fuera”. El jugador puede ser penalizado con “Retraso de juego” (ver regla no. 25) de acuerdo a la apreciación del oficial (árbitro).

12. Gol Anotado

El Balón que cruza la portería es gol, siempre y cuando sea legalmente anotada. La bola que cruza la portería pero se regresa al campo o se sale de la cancha sigue contando como gol.

12.1 Si un gol no es contado en el marcador y si los dos equipos están en acuerdo que efectivamente así sucedió y no se contabilizo, el gol cuenta. Si uno de los dos equipos no esta de acuerdo ya que no se contabilizo en su momento, entonces el gol no contara. Tan pronto el siguiente juego (o Partido) ha comenzado ninguna reclamación puede ser solicitada y el gol no será contabilizado.

12.2 Si existe controversia acerca de un gol, se podrá llamar al Árbitro, Este de acuerdo con la información que obtenga de los jugadores y/o público y de acuerdo a su criterio marcara ò no el Gol.

12.3 Cualquier equipo que intencionalmente marque un gol no existente, deberá ser sancionado con una “Falta técnica”. Si se repite dicha situación se procede a descalificar al equipo del partido (ésta situación será analizada y determinada por el oficial mayor).

13. Cambio de cancha (Posición - Lados)

Al término de un juego, los equipos deben cambiar lado de la cancha (mesa) antes de que empiece el siguiente juego. Si los 2 equipos cambian de lado, debe ocurrir después de cada juego. Un máximo de 90 segundos es permitido entre juegos.

13.1 Cualquier equipo puede utilizar los 90 segundos. Si ambos equipos están listos antes de los 90 segundos podrán reanudar el juego.

13.2 Si el equipo, no esta listo para jugar al final de los 90 segundos, ese equipo debe de ser sancionado con retraso de juego. (Ver regla 25)

14. Cambio de posiciones

En cualquier Partido de Dobles, los jugadores no podrán cambiar posiciones si ya empezó el partido hasta que se anote un gol, un equipo solicite tiempo fuera o una falta técnica se halla marcado.

14.1 Cualquier equipo puede cambiar posiciones durante “Tiempo fuera”, entre goles, entre juegos o antes y/o después de el tiro ejercido en una “falta técnica”.

14.2 Ya que el equipo cambió posiciones, no podrán regresarse a su posición hasta que la bola haya sido puesta en juego o algún “Tiempo fuera” haya sido solicitado.

14.2.1 Se considera que un equipo ha cambiado de posiciones hasta que ambos jugadores están en sus respectivas posiciones de frente a la mesa. Si ambos equipos desean cambiar posiciones al mismo tiempo, el equipo en posesión de la bola debe decidir sus posiciones primero.

14.3 El cambio ilegal de posiciones mientras el balón esta en juego, será sancionada con distracción y los jugadores deberán de inmediato de regresar a su posiciones

14.3.1 En cualquier partido de dobles, cualquier jugador que coloque sus manos en las líneas de jugadores (barras) de su compañero mientras la bola está en juego será juzgada como “Distracción”.

15. Giro de barras (molinete-rehilete)

El Molinete es ilegal. Giro de barras (molinete) está definido como la rotación de cualquier jugador (figura, barra de jugadores) mas de 360° antes o después de haber golpeado la bola. Para calcular los 360 grados no se debe de añadir el vuelo tomado para golpear la bola.

15.1 Si el balón es movido por un molinete, el equipo contrario tendrá la opción de continuar jugando desde esa posición o servir el balón.

15.2 Si no avanza la bola o abanica la bola con el “Molinete” no constituye una falta. Si el jugador al hacer “Molinete” anota un autogol será contabilizado al equipo contrario. Hacer “Molinete” cuando la pelota está en otra posición no es ilegal, pero se puede sancionar como “Distracción”

15.3 Si la fuerza de la pelota golpea la barra de jugadores siguiente y esto provoca giros, esto no se considerará “Molinete”.

16. Sacudida de mesa

Cualquier sacudida, deslizamiento o levantamiento de la mesa es ilegal. No importa si es o no intencionalmente. No es necesario que el jugador pierda la bola por la sacudida de mesa para que sea sancionado. Las sacudidas son acumuladas durante todo el partido.

16.1 La penalización por violar esta regla: Primera y segunda defensiva- el equipo contrario tiene la opción de continuar jugando desde esa posición o continuar el juego desde el lugar de la falta o servir el balón. Si cualquier jaloneo ilegal de la mesa causa que el jugador pierda posesión del balón, la jugada puede ser continuada desde ahí. Subsecuentes violaciones- Falta Técnica.

16.2 Tocar o interferir con las líneas de jugadores del equipo opuesto es penalizado exactamente como sacudida de mesa, deslizamiento de mesa o levantamiento de mesa.

16.3 El levantamiento de mesa después de que un gol ha sido anotado o cuando la bola no está en juego puede ser juzgado como un comportamiento antideportivo. Golpear la barra de jugadores mientras la bola está en juego puede ser considerado “Sacudida de mesa”.

17. Empezar de Nuevo ò Reset (reinicio)

Si un jugador ejerce suficiente fuerza en la mesa para que el otro jugador ejecute un tiro o pase, pero la posesión de la bola no ha sido comprometida, el oficial (árbitro) va a marcar “Reinicio” y el tiempo de posesión debe ser restaurado.

El jugador con la bola tiene la opción de colocar la bola otra vez o ignorar el reinicio y continuar jugando desde su posición original.

17.1 Cualquier movimiento de la bola, no importa que sea pequeño, debe de ser considerado como reinicio (ejemplo: movimiento de la bola a un lugar). El reinicio debe ser si la bola está en movimiento.

17.2 Un reset no es considerada distracción, cualquier jugador con el balón puede disparar inmediatamente. La defensiva no debe en ningún momento relajarse o ver al oficial al escuchar Reset, ya que el juego continua.

17.3 La violacion de reinicio atrás del balón no se deberá considerar una violación de reinicio.

Esto debe de ser considerado una violación de Sacudida. (Ejemplo : si el delantero opuesto es marcado para que tenga un reinicio su oponente cuando el oponente tiene posesión del balón en la línea de 3 jugadores).

17.4 Un reset intencional por el equipo en posesión del balón que trata de que se marque reset por el oficial no debe de ser permitido. El equipo que incurrió a esta falta perderá posesión y el balón deberá ser sacado por el equipo opuesto (Esto no es considerado como reset).

17.5 Después de que un equipo es penalizado con su primer reset en el juego, el equipo que provoque dos reset en el mismo punto será sancionado con un falta técnica.. Después que el primer reset es marcado , las siguientes ocasiones el arbitro deberá llamara a reset warning” Si se da otro reset sobre la misma bola en juego seguido de un reset warning , entonces se deberá marcar una falta técnica.

17.5.1 Si una falta técnica es marcada por excesivos reset”, el siguiente reset’ no será marcado falta técnica.

17.5.2 Reset son marcados por equipo no por jugador y son marcados por partido y no por juego.

17.6 Si un defensiva intencionalmente levanta la mesa, esto no se considerara a reset’, y Jarring deberá ser marcado inmediatamente.

17.7 Si se penaliza con un reset en la línea de cinco jugadores, este va a reset la cantidad de veces que el balón a pegado a las orillas y el tiempo limite.

18. Invasión del campo de juego

No esta permitido meterse al área de juego mientras el balón este en juego sin el permiso del equipo contrario o el arbitro independientemente toque o no toque el balón. Comoquiera, cuando el equipo contrario o el Árbitro permiten al jugador entrar al área de juego es ilegal que se realice.

18.1 Si el balón esta girando este se considera ‘en juego’ independientemente pueda o no pueda ser alcanzado por un jugador. Es ilegal meterse al área de juego y parar una balón girando.

18.2 La bola que se convierte en bola aérea sobre la mesa es todavía bola en juego hasta que pegue en algún jugador de la barra. No se debe de atrapar la bola aérea.

18.3 Un balón que esta totalmente detenido es considerado fuera de juego. El balón puede ser tomado inmediatamente después de que el árbitro de su permiso., si no hay árbitro en ese juego, se podrá tomar con el permiso del equipo contrario.

18.4 Cualquier jugador puede limpiar las marcas en cualquier parte de la mesa mientras la bola no está en juego. El no necesita pedir permiso al equipo contrario.

18.5 La señalización por violar esta regla es la siguiente:

- Si El jugador tiene posesión del balón,, y el balón es detenido-perderá posesión de balón .
 - Si el jugador no tiene posesión de balón o el balón se esta moviendo – Falta técnica.
 - Si el jugador interviene y se mete para impedir que el balón entre a la portería – gol anotado
- Y posteriormente el juego normalmente como cuando se anota un gol.

18.6 Si se marca falta técnica por haber tocado la pelota en el aire, deberá jugarse de Nuevo de la siguiente manera:

- Si es gol anotado sacara el equipo contrario
- Si no es gol anotado deberá sacarse por el equipo que no cometió la falta.

19. Alteraciones a la mesa

En la cancha no se puede hacer ningún cambio que afecte las características del juego de la mesa por ningún jugador. Eso incluye cambios a los jugadores, superficie de juego o resortes, etc.

19.1 Ningún jugador puede barrer, limpiar, escupir ó arrojar ninguna sustancia en su mano antes de limpiar las marcas de la cancha

19.1.1 Poner productos sobre la mesa es ilegal.

19.1.2 Todo jugador que usa algún producto para mejorar su agarre debe de estar seguro que la sustancia no se derrame sobre la mesa ó el balón. Si esto ocurre y la sustancia es juzgada que afecta el desempeño del balón (Ejemplo: un balón que le pusieron “Rosin”) el balón ó cualquier parte de la mesa que tenga la sustancia debe de ser limpiada ó repuesta inmediatamente. El jugador que provoco esto debe de ser penalizado con un “retraso de juego” y cualquier falta siguiente el jugador se le prohibirá que use dicha sustancia por el resto del partido.

19.2 Si un jugador que usa la sustancia como resina para mejorar su agarre deja restos en las manivelas de la barra cuando va a cambiar de lado, primero debe limpiar esas manivelas inmediatamente.

19.2.1 Si el tiempo necesario para limpiar la sustancia excede los 90 segundos, el jugador deberá ser penalizado por “Retraso de juego” y a ese jugador se le prohibirá usar dicha sustancia.

19.3 Ningún Jugador no puede colocar nada entre las líneas de jugadores, agarraderas ó el interior de la cancha que afecte el movimiento de las líneas de jugadores (ejemplo: limitar el movimiento del portero).

19.4 Cualquier jugador puede cambiar las agarraderas del exterior de la mesa si lo puede hacer dentro de los límites de tiempo y no impida al oponente de cambiar de lado entre juegos. Tomar mucho tiempo deberá ser penalizado como “retraso de Juego” (ver regla #25)

19.5 La solicitud para cambiar la bola antes de empezar el partido deberá ser aprobada por el oficial (árbitro) presente o por el Director del Torneo. La solicitud puede ser aceptada únicamente si las características de las bolas actuales son muy diferentes al estándar.

19.5.1 Nueva bola. Un jugador no puede pedir una nueva bola mientras la bola está en juego. Durante una “Bola muerta”, como quiera que sea, el jugador puede solicitar una bola nueva del rack dentro de la mesa. Dicha solicitud generalmente debe ser aceptada a menos que el oficial (árbitro) juzgue que la solicitud fue hecha con otros propósitos.

19.5.2 Un jugador que solicita una nueva pelota mientras está en juego deberá ser sancionado con un “Tiempo fuera” a menos que el oficial (árbitro) presente juzgue que la pelota no está en las condiciones para seguir jugando con ella, en este caso ningún “Tiempo fuera” deberá ser aplicado.

19.6 A menos que hubiera sido alguna otra regla especificada, cualquier penalización por violar cualquier parte de la regla deberá ser marcado como “Falta técnica”.

20. Distracción

Cualquier movimiento o sonido realizado cuando la pelota está en juego debe ser sancionado como “Distracción”. Ningún gol anotado como resultado de la distracción va a contar. Si el jugador piensa que ha sido distraído, es responsabilidad de él pedir un oficial (árbitro).

20.1 Golpear la línea de cinco-jugadores ó cualquier línea anterior durante ó después del tiro se considerará “Distracción”

20.2 Hablar entre jugadores del mismo equipo mientras la bola está en juego deberá ser considerado “Distracción”

20.3 No es considerado como distracción los pases

20.4 Es considerado como “Distracción”, después de haber colocado el tiro, quitar la mano de la manivela e inmediatamente después pegarle a la bola. La bola debe ser tirada después de que la mano ha estado sobre la manivela durante todo un segundo.

20.4.1 En juegos individuales, la regla no. 20.4 únicamente aplica en los tiros en las líneas de 3-Jugadores.

20.5 El jugador que mueva sus manos de las agarraderas y se mueva de la mesa (para limpiarse las manos, ponerse “Rocín”, etc.,) cuando el balón esta en juego debe de ser penalizado con “Distracción.”

20.6 Penalización por Distracción: -Por la primera vez = amonestación siempre y cuando el arbitro así lo manifieste se anota un gol producto de la distracción por el equipo ofensivo, el gol no contara y el equipo contrario deberá servir el balón. En todos los otros casos, el equipo contrario tiene la opción de continuar jugando desde esa posición; continuar desde el lugar de la falta, ó sacar el balón. Faltas subsecuentes se marcarán como “Falta Técnica”.

21. Práctica

Después de haber empezado un partido, ningún jugador puede practicar su tiro o servicio.

21.1 Práctica es definida como mover la pelota de un jugador a otro ó tirar el balón

21.1.1 La práctica ilegal es juzgada por el oficial (árbitro) presente.

21.2 La penalización por práctica ilegal es sancionada con perdida de posesión de balón y el balón pasa al equipo contrario. Si el Jugador no tiene posesión de balón el será únicamente amonestado (warning) . Subsecuentes faltas serán penalizadas como “Falta técnica”

22. Lenguaje

Comentarios antideportivos hechos directamente o indirectamente por un jugador no es permitido. La violación a ésta regla será sancionada con una “Falta técnica”.

22.1 Llamar la atención del equipo opuesto para distraerlo del juego no está permitido. (ver regla 20). Cualquier grito ó sonidos realizados durante el partido, inclusive si es por entusiasmo, será penalizado como “Falta Técnica”.

22.2 Maldecir por un jugador no está permitido. La penalización por maldecir es una “Falta técnica”. Si el Jugador continúa maldiciendo podrá ser acreedor a perder por default el partido y/o la expulsión del Torneo.

22.3 El uso de ayudantes en la audiencia no está permitido. Por lo que ningún miembro de la audiencia está permitido influenciar el juego mediante la distracción del jugador ó presionar al Arbitro. La penalización por violar esta regla será la expulsión de la persona del recinto del torneo.

22.4 Los entrenadores son permitidos, pero únicamente durante los tiempos fuera y entre juegos.

23. Pases

23.1 Las bolas detenidas o paradas con la línea 5-Jugadores no puede ser tomada en la línea 3-Jugadores del mismo equipo. Debe de tocar al menos 2 jugadores para poner la bola en juego y dar el pase (excepto en pase stub ó squid en forma accidental). Una bola sujetada es la que está inmovilizada en la pared o el campo.

23.1.1 La pelota que está completamente parada puede legalmente ser pasada, el pase se declarará ilegal cuando la bola se ha parado y no es pasada inmediatamente. Esta debe entonces ser tocada al menos por 2 jugadores antes, para que pueda ser legalmente pasada.

23.1.2 Un pase” Stub ó Squid” es legal como quiera que sea, si la bola es stubbed ó squibbed por el jugador, hay que soltarla y entonces dar el pase por ese jugador antes de pegar otro jugador en la misma línea, esto es ilegal.

23.1.3 Esto no es considerado un pase ilegal, cuando ocurre en la línea 5-Jugadores, la bola se para o queda sujetada y se desvía a la línea 3-Jugadores del mismo equipo, siempre que no haya sido agarrada y no hay sido un avance controlado por la línea 3-Jugadores.

23.1.4 Si el Balón toca el frente ó la espalda de un Jugador antes del movimiento del pase este debe tocar un segundo jugador antes de que pueda ser decepcionado el balón en la línea de 3-jugadores (ó la línea de 5-jugadores cuando el pase provenga del portero). Pero, si el balón pega en el frente ó pega en la espalda del jugador en el contacto inicial de otra línea de jugadores este puede ser pasado legalmente con el mismo jugador.

23.2 Un jugador no puede hacer que el balón golpee los lados de la cancha (ó si la mesa cuenta con línea pegada a la pared) más de 2 veces antes de dar el pase ó de hacer un tiro desde la línea de 5-jugadores. No importa que pared toque, un total de 2 veces es el total que esta permitido antes de pasar ó avanzar el balón. Si el balón va a la pared por tercera ocasión, este no puede ser tocada otra vez por cualquier otro jugador de esa línea de jugadores.

23.2.1 Engaño defensivo. Si el oponente pasa o tira y es parado por la línea de jugadores defensivos pegando la bola en las paredes laterales, ésta ocasión no cuenta en las 2 veces permitidas que puede la línea de jugadores usar. Y ahora toma posesión de la bola en la línea 5-Jugadores.

23.2.2 Una vez que el balón ha tocado la pared ó la línea lateral, esta no será contabilizada como golpear la pared otra vez hasta que el balón halla bajado lo suficiente y este completamente retirado de la pared.

23.2.3 Seguido a un “Tiempo fuera” cualquier golpe a la bola a la pared antes de haber tocado un segundo jugador, no contará como parte de las 2 veces permitidas.

23.3 Pasar desde la línea de 2 jugadores (ó la línea de 3 jugadores del portero) a la línea de 5-jugadores es reglamentado como la regla 23.1 excepto si el balón debe pegar en algún jugador del equipo contrario, el balón no es considerado pase pero si bola activa que puede ser tomada por cualquier jugador. La penalización “golpear 3 veces la pared “ya no esta tampoco en efecto

23.4 Es legal tener una sola mano en la línea de jugadores cuando se esta jugando a la defensiva (ejemplo: en la línea de 5 jugadores con vocación defensiva). Es también legal usar ambas manos para mover la línea de jugadores cuando se esta defendiendo. El exceso de cambio de manos puede ser penalizado como “Distracción”.

23.5 Falta ó Penalización por pase ilegal: si el equipo viola la regla anterior de pase, el equipo contrario tiene la opción de continuar jugando desde esa posición ó servir el balón

24. Tiempo límite de posesión de la bola

La posición de balón es definida cuando el balón esta en control en una línea de jugadores. La posesión de balón tiene un límite de 10 segundos en la línea de cinco – jugadores y 15 segundos en las otras líneas. La línea de jugadores del portero esta también considerada en 15 segundos.

24.1 Definición de avance: Avance es considerado cuando la bola no está al alcance del jugador en la línea que sea ya sea porque avanzó o retrocedió. En caso del área del portero, la bola es considerada de avance una vez que queda fuera del alcance de los jugadores en la línea 2-Jugadores más allá del área de gol.

24.2 Una balón girando que este al alcance de una línea de jugadores se considerara posesión de tiempo para esa línea , al menos que el balón girando no este al alcance de nadie, el tiempo de posesión no tiene efecto.

24.3 Penalización: la penalización por retraso de juego en la línea de 3 jugadores es la pérdida de posesión de balón y saca el portero del otro equipo. La penalización por retraso de juego en cualquier otra línea es la perdida de posesión y saca la línea de jugadores que tiene en frente

25. Retraso de Juego

El juego debe e ser continuo, excepto durante los tiempos fuera. Continuidad se define que no pase más de 5 segundos entre goles y realizar el protocolo de “Listo”. Retraso de juego será penalizado únicamente por la apreciación de un Árbitro.

25.1 Después que un equipo es penalizado con un retraso de juego, el juego se debe de reanudar en un lapso no mayor a 10 segundos., si no otro retraso de juego puede ser marcado.

25.2 La primera infracción de esta regla es un “Warning. Infracciones posteriores se marcarán como Tiempo fuera. Ejemplo: El jugador que se le marco retraso de juego, si no reanuda el juego dentro de los 10 segundos-se le marcara Tiempo Fuera. Si después del Tiempo fuera no reanuda el juego dentro de los 10 segundos se le marcara otro tiempo fuera.

26. Amonestaciones y expulsiones - pierde por default

Una vez que el partido ha sido llamado, ambos equipos deben reportarse inmediatamente a la mesa asignada. Si un equipo no se ha reportado durante los 3 minutos de límite, deben de ser llamados nuevamente. El equipo que ha sido llamado otra vez debe reportarse inmediatamente a la mesa, de lo contrario, perderá por default.

26.1 Un llamado es realizado cada 3 minutos. La penalización por no haber atendido la tercera llamada se sancionara con la perdida por default de cada juego hasta que el partido termine.

26.2 Si un equipo perdió por default, ellos tienen la opción de escoger el lado de la mesa y sacar en el siguiente juego.

26.3 El cumplimiento de ésta regla es responsabilidad del Director del Torneo.

27. Falta técnica

Si, en el criterio del oficial (Arbitro) del Torneo, cualquiera de los 2 equipos compitiendo en un partido cometen alguna falta a las reglas ya sea intencionalmente o no, se puede marcar Falta técnica al equipo que la cometió.

27.1 Cuando una Falta técnica es marcada, la jugada se debe de parar y el equipo contrario tendrá posesión del balón en la línea de 3-jugadores Únicamente el jugador que va tirar y el jugador que va a defender deben de estar en la mesa. Un tiro se debe de ejecutar y después parar la jugada el gol fue anotado, la pelota se sacara por el equipo contrario. Si el no hubo anotación, la jugada debe de reanudarse donde el balón se ubicaba antes de la Falta Técnica ó donde especifique el reglamento.

27.1.1 Se considera que el jugador ya ejecuto la falta técnica cuando el balón ha pasado de su línea de 3 jugadores. Se considera que el jugador defensivo ha bloqueado el tiro una vez que haya parado el balón ó haya dejado el área defensiva.

27.2 En un Tiro de una falta técnica, la bola debe de ponerse en juego antes de tirar.

Por lo tanto todas las reglas, incluyendo los límites de tiempo se aplican de igual forma.

27.3 Cualquier equipo puede cambiar posiciones antes ó después de un tiro de falta técnica sin ser sancionados con un tiempo fuera.

27.4 Tiempo fuera puede ser solicitado durante una falta técnico..

27.5 El gol anotado por un tiro ilegal en la falta técnica no contará. La jugada se debe de reiniciar en la línea de jugadores donde se cometió la falta técnica.

27.6 Si un tiro en una Falta técnica termina un juego, el equipo opuesto gana el derecho de sacar en el siguiente juego.

27.7 Violaciones posteriores de naturaleza intencional o no, deberán traer consigo Faltas técnicas adicionales. Una tercera Falta técnica en cualquier partido deberá tener como resultado perder el juego.

27.8 El Árbitro oficial debe avisar en cualquier momento después de la primera falta técnica que faltas posteriores pueden ser causal para decretar que pierden el juego ó el partido.

28. Decisión de reglas y apelaciones

Si una controversia se suscitara e involucra una pregunta de criterio o apreciación y si el oficial (Arbitro) está presente dentro de los tiempos que el evento terminó, su decisión es final y no se puede apelar. Si una controversia que involucra interpretación de las reglas, o el oficial (Arbitro) no está presente en ese momento, el oficial (Arbitro) deberá de proceder a tomar la decisión mas justa posible. Decisiones de ésta naturaleza pueden ser apeladas, pero deberán ser inmediatamente después en los tiempos y formas establecidas.

28.1 En el caso de protestar la interpretación de una legal, el jugador debe de dar la protesta al Árbitro antes de que empiece la jugada al momento que se da la controversia. La protesta concerniente a la perdida de un partido debe de entregarse antes de que el equipo que gana empiece el siguiente partido.

28.2 Todas las reglas apeladas deben ser consideradas por el Jefe de Oficiales (Jefe de Árbitros) y (si está presente) al menos por 2 miembros del Staff de los oficiales (Árbitros). Todas las decisiones sobre las apelaciones son de carácter final.

28.3 Un equipo que no logró positiva su apelación de naturaleza obvia, o un equipo que cuestiona y reclama el criterio tomado por el oficial (Arbitro) será sancionado con un Tiempo fuera, además, el equipo puede ser penalizado con “Retraso de juego” a discreción del oficial (Arbitro).

28.4 Discutir con un Árbitro durante el partido no esta permitido. La penalización de esta regla será sancionada con un retraso de juego y/o la violación del código de ética.

29. Código de Vestuario

29. Código de Vestimenta

Todos los jugadores deben de tener un estándar Professional de apariencia..Cualquier jugador que participe en

Un torneo oficial sancionado por la ITSF debe de vestir con uniforme deportivo.

29.1 Vestimenta prohibida consistirá en pero no será limitada a: ropa que muestre cualquier tipo de palabras o imágenes ofensivas o blasfemen , tops y cualquier tipo de ropa de mezclilla.

29.2 Para eventos oficiales de la ITSF se requiere que en el uniforme se lea claramente el nombre del país de origen y de preferencia pero no obligatorio que usen los colores nacionales y su bandera, también el nombre propio.

29.3 La penalización por romper este código de vestido será la perdida del juego o del partido, expulsión del torneo y/o una multa. El director del torneo o el comisionado deportivo de la ITSF determinarán si este código ha sido violado y que infracción se les pondrá.

30. Director del Torneo

La Administración del Torneo es responsabilidad del Director del Torneo, esto incluye calendario de los tantos, tiempos, programación de juegos, etc. La decisión del Director del Torneo en estos asuntos es primordial.

30.1 Todos los asuntos referentes a las reglas de juego (anotaciones, Árbitros, etc.) Deberán ser responsabilidad del Oficial Mayor (Jefe de Árbitros). El Director del Torneo es responsable por designar al Oficial Mayor (Jefe de Árbitros).

30.2 En cualquier Torneo de ITSF el director de torneo esta subordinado a cualquier Comisionado deportivo de la ITSF.