



REGLAS DE FUTBOLÍN DE LA ITSF

REGLAS DE JUEGO ESTÁNDAR

Versión 1.0

Febrero de 2019

Traducción no oficial realizada por:

Héctor Núñez Sáez

Julio de 2022

"Al liberar al cerebro de todo el trabajo innecesario, una buena notación lo deja libre para concentrarse en problemas más avanzados".

- Alfred North Whitehead

Contenido

1) INTRODUCCIÓN.....	4
1.1 - PRELUDIO.....	4
1.2 - FILOSOFÍA.....	4
1.3 - TERMINOLOGÍA.....	5
1.4 - ESTRUCTURA DEL DOCUMENTO.....	5
1.5 - INTERPRETACIÓN DE LAS NORMAS.....	6
1.6 - ALCANCE.....	6
2) DEFINICIONES.....	7
3) ESTRUCTURA DE LOS PARTIDOS.....	10
3.1 - PAUSA.....	10
3.2 - INTERRUPCIÓN.....	10
4) LAS REGLAS DE JUEGO.....	11
4.1 - INICIAR UN PARTIDO.....	11
4.2 - PONER LA BOLA EN JUEGO.....	11
4.2.1 - COLOCACIÓN DE LA BOLA.....	11
4.2.2 - PROTOCOLO LISTO.....	11
4.2.3 - DOBLE TRANSFERENCIA (SAQUE DE MEDIA).....	12
4.3 - POSESIÓN.....	12
4.4 - BOLA MUERTA.....	13
4.5 - BOLA FUERA DE LA MESA.....	14
4.6 - CONSULTA DEL JUGADOR.....	14
4.7 - GOL ANOTADO.....	14
4.8 - CAMBIO DE POSICION.....	15
4.9 - VUELTAS.....	15
4.10 - PASES.....	15
4.11 - TOQUES CONTRA LA PARED.....	16
4.12 - INTERRUPCIÓN POR FALTA.....	17
4.13 - TIEMPO MUERTO.....	17
4.14 - PERDIDA DE TIEMPO MUERTO.....	19
4.15 - ACCIONES QUE DIFICULTAN EL JUEGO.....	19
4.15.1 - DISTRACCIÓN.....	19
4.15.2 - RESET.....	20

4.15.3 - SACUDIDA	21
4.16 - SOLICITUD DE ARBITRAJE	22
4.17 - ÁRBITRO	23
4.18 - SOLICITUD DE PAUSA MÉDICA	23
4.19 - SOLICITUD DE MANTENIMIENTO DE LA MESA	24
4.20 - INTERRUPCIÓN OFICIAL	24
4.21 - ENTRE JUEGOS	24
4.22 - CONTROL DEL TIEMPO	25
4.23 - CONDUCTA DE LOS JUGADORES	26
4.24 - CONDUCTA DEL ESPECTADOR	26
4.25 - PERMISO	27
4.26 – TOCAR EL AREA DE JUEGO	27
4.27 - CAMBIOS EN LA MESA	27
4.27.1 - CAMBIO DE MANGOS.....	28
4.27.2 - LIMPIAR EL CAMPO DE JUEGO	28
4.27.3 - LUBRICACIÓN DE LAS BARRAS.....	28
4.27.4 - MANTENIMIENTO DE LA MESA.....	28
4.27.5 - MODIFICACIÓN DE LA MESA	29
4.28 - SUMINISTRO DE BOLAS	29
4.29 - PRÁCTICA.....	30
5) SANCIONES	31
5.1 - PENALTIS	32
6) ANTIGUOS DOCUMENTOS NORMATIVOS	33

1) INTRODUCCIÓN

1.1 - PRELUDIO

Este documento representa un cambio significativo en la forma de imaginar y presentar las reglas del fútbolín.

El proyecto nació al observar que el documento de reglas de 2016 de la ITSF se veía anticuadas; desde el conjunto de reglas original adoptado por la ITSF, los cambios sucesivos han dado lugar a un documento que necesitaba una actualización.

El documento de reglas de 2016 de la ITSF no servía como base para la creación de nuevos documentos de reglas para otros tipos de eventos y para la traducción precisa de las reglas a otros idiomas.

Para revertir este problema era necesario un nuevo esquema, y este documento de las Reglas de Juego es el primer documento de este proyecto.

1.2 - FILOSOFÍA

La base de las Reglas de Juego es un importante conjunto de definiciones a las que se hace referencia en todo el documento.

El uso de un conjunto coherente de definiciones para enmarcar la complejidad permite que las propias reglas sean breves y precisas y también invita a un uso más general de la terminología, de modo que podamos ponernos de acuerdo sobre lo que entendemos por *posesión* o *balón parado*, por ejemplo.

La legibilidad del texto se equilibra con la precisión de las normas y definiciones, y el uso coherente de los términos minimiza la ambigüedad, la subjetividad, la redundancia y la contradicción.

Los objetivos de este enfoque son:

- Facilitar la interpretación de las reglas y el arbitraje.
- Facilitar la traducción exacta a otras lenguas.
- Facilitar la creación de libros de reglas de juego de la ITSF para otros tipos de eventos.
- Introducir una terminología coherente y consistente en el fútbolín.

Se necesitará tiempo para que los árbitros y los jugadores se familiaricen con el nuevo enfoque de las Reglas de Juego. Si bien existe una necesidad urgente de racionalizar y simplificar las reglas en sí mismas, realizar cambios importantes tanto en el enfoque como en las reglas en un solo paso conducirá a mucha confusión y a una sobrecarga de información.

Por lo tanto, la intención de la primera versión de las Reglas de Juego Estándar es seguir las reglas de la ITSF de 2016 lo más fielmente posible. De este modo, podemos estar seguros de que cualquier problema se debe al nuevo enfoque, y no a las nuevas reglas. Así, esperamos que las reglas de juego del partido permitan inmediatamente los siguientes objetivos:

- Reducir la complejidad de las normas para asimilarlas de forma más sencilla.
- Crear conjuntos de reglas resumidas para jugadores de diferentes niveles de juego.
- Poder crear más documentos de reglas de juego basados en este, por ejemplo:
 - Principales estilos nacionales, por ejemplo, el español de 2 piernas y el italiano Rollerball.
 - Normas para discapacitados.
 - Dobles clásicos.
 - Eventos específicos.

1.3 - TERMINOLOGÍA

En este documento, las frases en cursiva son términos definidos o conjugaciones de términos definidos. Para mejorar la legibilidad, se suprime la cursiva en los contextos en los que el significado coloquial del término es suficiente para su comprensión, por ejemplo, jugador o barra, pero se utiliza cuando se pretende un significado más preciso.

Históricamente ha habido incoherencias incluso en el lenguaje más básico del fútbolín. Por ejemplo, la denominación de las barras. Podemos utilizar el término que prefiramos, pero cuando se trata de un documento de reglas formales, deberíamos elegir un término y utilizarlo de forma coherente.

En algunos casos, un término común se define de forma específica para evitar la confusión con un significado coloquial más ambiguo.

Las definiciones también incluyen términos novedosos que en un principio sonarán extraños, pero que a medida que su utilidad se hace evidente deberían resultar más familiares.

Por ejemplo, dos ideas clave introducidas aquí son la *transferencia* y la *transición*. Una *transferencia* significa el pase entre muñecos en la misma barra, y la *transición* es cuando la bola sale de la barra de *posesión* actual hacia otra barra como podría ser un pase de la media a la delantera.

1.4 - ESTRUCTURA DEL DOCUMENTO

El documento comienza con la sección Definiciones, donde se recogen todos los términos definidos y se ordenan alfabéticamente. No es necesario leer toda la sección; se puede hacer referencia a términos específicos según sea necesario.

Las reglas del juego están estructuradas en secciones, cada una de las cuales describe una situación particular junto con las reglas y las penalizaciones asociadas a esa situación.

La primera parte de cada sección describe el proceso para esa situación, normalmente lo que los jugadores pueden o deben hacer. La siguiente parte contiene las reglas, que siempre son prescriptivas, es decir, indican lo que un jugador no debe hacer, y la sanción que debe pagar por la infracción.

Las reglas y las sanciones tienen nombres breves que las identifican, lo que permite una fácil referencia textual y verbal. Los detalles del proceso a seguir para cada sanción se recogen en una sección separada de Sanciones.

Las diferentes casuísticas del juego a veces son interpretables. Las aclaraciones no modifican ni aumentan las reglas, y son formalmente innecesarias. Sin embargo, son útiles para evitar malentendidos y para comunicar cómo se tratan los casos comunes o

los casos límite.

1.5 - INTERPRETACIÓN DE LAS NORMAS

Si se encuentra alguna ambigüedad o conflicto en las normas, se debe utilizar el siguiente proceso para intentar resolverlo:

1. Asumir que las normas y definiciones son completas y cubren el caso incluso por omisión.
2. Las definiciones posteriores al documento tienen prioridad sobre las anteriores.
3. Las normas posteriores al documento tienen prioridad sobre las anteriores.
4. Las secciones posteriores del documento tienen prioridad sobre las anteriores.
5. Consulte las aclaraciones.

1.6 - ALCANCE

El presente documento define las reglas de juego estándar de la ITSF para el fútbolín, cubriendo las reglas para los tipos de eventos individuales y por parejas. Las reglas de juego para otros tipos de eventos se publicarán en documentos separados.

Las reglas del juego definen cómo se juegan los partidos; no cubren reglas más generales relativas a otros aspectos del comportamiento en el torneo, como la vestimenta, las drogas o la conducta general.

Aunque las reglas pueden diferir entre los tipos de eventos y los formatos de eventos, se utiliza el mismo conjunto de reglas para todas las variaciones en el formato de los partidos. Por ejemplo, se aplican las mismas reglas para un partido a dos juegos que para un partido a tres juegos.

2) DEFINICIONES

En este documento imprimible, las definiciones aparecen en orden alfabético. Está prevista una versión electrónica en la que las definiciones serán visibles cuando el cursor pase por encima de un término definido.

Juego activo: Períodos de juego vivo cuando la bola está bajo *posesión activa* o en *transición*.

Posesión activa: Período de *juego activo*, cuya duración está cronometrada por el *reloj de posesión*, durante el cual la bola es *alcanzable*.

Bola de inicio: El periodo que hay entre el toque de un primer muñeco al siguiente toque.

Bola fuera de la mesa: Bola que sale del *área de juego* y golpea un objeto ya sea en el *mueble* o fuera de la mesa, o rueda o se posa en la parte superior del *mueble*.

Suministro de bolas: El conjunto específico de bolas en uso para todo el *partido*.

Golpe: Cuando la barra de un jugador golpea la pared con una pequeña cantidad de fuerza.

Mueble: Cualquier parte de la estructura de la mesa que sea externa al *área de juego*.

Choque: Cuando cualquier parte del cuerpo de un jugador toca cualquier parte de una de las barras del equipo contrario.

Contacto: Cuando un muñeco y la bola se tocan.

Vueltas: Cuando la barra de *posesión activa* gira más de 360° antes o después del *contacto*.

Posesión controlada: *Posesión activa* en la que se controla la bola tras un *contacto*.

Transición controlada: Una *transición* que sigue directamente a una *posesión controlada*.

Ubicación actual: Dónde se encuentra actualmente la bola. Ya sea: bajo *posesión activa* o *pausada* por una barra o *muñeco específico*, tiempo *muerto*, *fuera de la mesa*, o dentro de la portería.

Bola muerta: Una bola *inmóvil* que no es *alcanzable* por ninguna barra.

Jugador defensivo: Un jugador del *equipo defensivo*.

Equipo defensivo: Si un equipo tiene la *posesión* de la bola, el otro equipo.

Desviación: El *contacto* momentáneo en una *transición incontrolada*.

Pase directo: Una *transición controlada* seguida directamente por una *posesión controlada* en una barra del mismo equipo, sin *contacto* intermedio.

Distracción: Cualquier acción de un jugador realizada durante el *juego activo* que esté identificada en estas reglas como ilegal, o considerada ilegal por un árbitro.

Doble transferencia: Dos *transferencias* (*pases en la misma barra*) consecutivas, realizadas al poner la bola en juego.

Modalidad: Una disciplina específica de fútbolín, por ejemplo, individuales o dobles.

Formato del evento: Describe cómo se va a jugar un *evento*, por ejemplo, la fase de grupos y luego la eliminación simple.

Muñeco: Muñeco de juego en cualquiera de las barras, utilizada para controlar la bola durante el juego.

Flexión: Doblar una barra ejerciendo una presión lateral sobre el mango.

Bola liberada: Una bola *alcanzable* que ya no está *atrapada*.

Juego: Un set que termina cuando un *equipo* alcanza el *objetivo de goles*.

Objetivo de juego: El número de *set* necesarios para ganar un *partido*.

Barras del portero: La barra de *portero* o la barra de 2 adyacente.

Portero: El muñeco de la *barra de portero* que cubre la portería.

Barra de portero: La barra más cercana a la portería.

Posesión de saque: Dentro de un *partido*, un equipo *tiene saque* si ha encajado el gol anterior, o si no hay puntuación, si ha ganado el saque desde el *lanzamiento inicial*.

Director del torneo: Una persona debidamente cualificada que oficia un torneo y hace cumplir las reglas de este.

Bola detenida: Una pelota *alcanzable* que está *detenida* y no se está jugando.

Pase indirecto: Una *transición controlada seguida* directamente por una *posesión controlada* en una barra del mismo equipo, con un *desvío* intermedio.

Interrupción por infracción: Una breve *interrupción* del *juego para pitar una falta*.

Lugar de la infracción: El lugar en el que se encontraba la bola cuando se produjo la infracción.

Sorteo inicial: Proceso que determina qué equipo tiene la opción del primer *saque* o la elección del lado de la mesa.

Interrupción: Período en el que el juego se suspende temporalmente, sin *control de tiempo*.

Sacudida: Cualquier *sacudida, choque, golpe o desplazamiento por parte del equipo defensivo* que perjudique al *equipo ofensivo* o le ayude a ganar la *posesión* de la bola.

Formato del partido: Valores que especifican el *objetivo de juego* y el *objetivo de puntos* para el *partido*, por ejemplo, 3/5 (significa que el *partido* es primero a 3 *juegos*, cada *juego* primero a 5 puntos).

Partido: Un encuentro que termina cuando un *equipo* alcanza el *objetivo de set*.

Pausa médica: *Pausa* aprobada para permitir que un jugador se recupere de una lesión o enfermedad.

Movimiento: Un *contacto* que hace que un balón *inmóvil* se mueva, o que un balón *en movimiento* cambie de velocidad o dirección.

Bola en movimiento: Bola que cambia de posición o gira sobre sí misma.

Jugador ofensivo: El jugador que tiene la *posesión* de la bola.

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

Jugador contrario: El jugador del otro lado de la mesa directamente opuesto al *jugador ofensivo*.

Pase: Un *pase directo* o un *pase indirecto*.

Pausa: Un periodo de *tiempo controlado* en el que el *juego activo* se suspende temporalmente.

Posesión en pausa: Durante una *pausa* o *interrupción*, la barra de *posesión* desde la que se *puede alcanzar* la bola.

Bola pisada: Una bola que está presionada contra el *campo de juego* por la presión hacia abajo de un muñeco en la parte superior de la bola, y que no ha sido jugada inmediatamente. Una bola *pisada* puede estar *parada* o *en movimiento*.

Jugar: Un *movimiento*, una *transferencia* o una *transición*.

Jugador: Persona que juega en uno de los dos equipos.

Campo de juego: La superficie interna de la mesa en la que se juega la bola.

Área de juego: Cualquier parte del volumen interno de la mesa desde el *campo de juego* hasta la altura del lateral del mueble.

Objetivo de set: El número de sets necesarios para ganar una *partida*.

Posesión: *Posesión activa* o *posesión en pausa*. Un jugador y un equipo tienen *posesión* si una de sus barras tiene *posesión*.

Reloj de posesión: Dispositivo de control de tiempo que mide la duración de la *posesión activa* en cada jugada.

Alcanzable: Una bola es *alcanzable* desde una barra si un muñeco de esa barra puede *contactar con ella* sin *flexionar* la barra.

Árbitro: Una persona debidamente cualificada que oficia en un partido y hace cumplir las reglas de este.

Barra libre: Una barra que no está actualmente bajo el control del jugador.

Reset: Cualquier *sacudida, golpe* o *choque* por parte del *equipo defensivo* que perjudique la capacidad del *jugador ofensivo* para controlar o jugar la bola.

Reinicio: Poner la bola en juego tras una *pausa* o una *interrupción*.

Bola parada: En el contexto de un *pase*, una bola que estaba *controlada, detenida, o inmovilizada*.

Bola oscilante: Una pelota que se tambalea ligeramente en su lugar. Una pelota *oscilante* no es una pelota *en movimiento*.

Barras: La barra *de portero*, defensa, media o delantera.

Saque: Una *reanudación del juego en el muñeco del centro de la media* realizada por el equipo que *tiene el saque*.

Sacudir: Cuando un jugador hace temblar la mesa.

Desplazamiento: Cuando un jugador hace que la mesa se mueva.

Choque: Cuando la barra de un jugador golpea una pared con una fuerza media.

Golpe: Cuando la vara de un jugador golpea una pared con gran fuerza.

Espectador: Un observador que no está jugando ni arbitrando el partido.

Bola parada: Una bola *parada* que no ha sido *jugado* inmediatamente.

Mantenimiento de la mesa: Una *interrupción* durante la cual se resuelve un problema con la mesa.

Equipo: Uno o más jugadores del mismo lado de la mesa.

Control de tiempo: Las partes de un partido que tienen una limitación de tiempo, es decir, las *posesiones activas* y las *pausas*.

Tiempo muerto: *Pausa* durante o entre *partidas* en la que *los jugadores* pueden conversar y abandonar la mesa.

Transferencia: Un *pase* seguido directamente por un *contacto* con otro *muñeco* de la misma barra.

Transición: *Jugada* que hace que la bola salga de la barra de *posesión hacia otra barra*.

Bola atrapada: Una pelota *alcanzable* que está *detenida* en la *pared* o cerca de ella.

Mostrador del torneo: El lugar donde los jugadores van a contactar con los oficiales del torneo.

Posesión incontrolada: Una *posesión activa* en la que el *contacto* no se produce o es momentáneo e incontrolado.

Transición no controlada: Una *transición* que sigue directamente a una *posesión incontrolada*.

Infracción no arbitrada: Una infracción que acaba de ocurrir pero que aún no ha sido arbitrada.

Inalcanzable: Una bola que no es actualmente *alcanzable* por ninguna barra.

Pared: Superficie vertical interna que delimita los lados del *área de juego*.

Contacto con la pared: Un *movimiento* que hace que la pelota golpee contra la *pared*.

Recuento de toques en la pared: El número de golpes efectivos contra la pared de la barra de la media realizados durante una *posesión activa*.

3) ESTRUCTURA DE LOS PARTIDOS

Las reglas de juego consideran que un partido se construye a partir de sus componentes; entender esta estructura será útil a la hora de leer e interpretar las reglas.

Cada *partido* consta de periodos de *juego activo*, *pausas* o *interrupciones* cuando el juego se suspende temporalmente. El *juego activo* consiste en *posesiones activas* y *transiciones*. Las *posesiones activas* y las *pausas* están bajo *control de tiempo*, mientras que las *interrupciones* no lo están.

3.1 - PAUSA

Una *pausa* es un periodo de *tiempo controlado* de un *partido* durante el cual el *juego activo* se suspende temporalmente. Dado que las *pausas* están bajo control de *tiempo*, están sujetas a la infracción de Retraso del Juego.

Se reconocen las siguientes *pausas*:

- Poner la bola en juego.
- Bola muerta.
- Bola fuera de la mesa.
- Tiempo muerto.
- Gol anotado.
- Entre sets.
- Consultas del jugador.
- Pausa médica.

3.2 - INTERRUPCIÓN

Una *interrupción* es un periodo en el que se suspende el *juego activo*. No hay *control de tiempo* durante una *interrupción*. Los *tiempos muertos* no están permitidos durante las *interrupciones*. Se reconocen las siguientes *interrupciones*:

- Infracciones.
- Solicitud de arbitraje.
- Solicitud de pausa médica.
- Mantenimiento de la mesa.
- Interrupción oficial.

Al final de una *interrupción* el juego se reanuda en la barra de *posesión* de acuerdo con las reglas.

4) LAS REGLAS DE JUEGO

4.1 - INICIAR UN PARTIDO

Un partido comienza con el lanzamiento de una moneda entre un jugador de cada equipo, o cualquier otro método de azar rápido elegido por ambos equipos. El ganador tiene la opción de realizar el primer *saque* o elegir el lado de la mesa, y el equipo perdedor toma la opción restante. Una vez que el equipo ganador hace su elección, no puede cambiar su decisión.

El equipo que *tiene el saque* pone la bola en juego con un *saque*.

4.2 - PONER LA BOLA EN JUEGO

En esta sección se describe el procedimiento para poner la pelota en juego al *realizar el saque* o la *reanudación* después de una *pausa* o una *interrupción*. La bola se pone en juego en tres etapas:

- Colocación de la bola.
- Aviso con la palabra "listo".
- Doble transferencia (pase entre muñecos de la misma barra).

La bola solo puede ser objeto de una transición (cambio de la posesión entre barras) si este procedimiento ha sido completado correctamente. No debe haber ningún retraso al jugar la bola, tras el protocolo de preguntar "¿Listo?", y responder "¡Listo!" si no se iniciaran estos pasos se cometería la infracción de Retraso de Juego.

El juego permanece *en pausa* mientras se coloca la bola y durante el protocolo de preparación.

4.2.1 - COLOCACIÓN DE LA BOLA

El jugador que pone la bola en juego es quien lo coloca. La ubicación inicial de la pelota está determinada por la situación específica:

- Para *sacar*, la pelota se coloca en el *muñeco* central de la media.
- Para *reanudar el juego* después de un *tiempo muerto*, la bola permanece en el lugar donde se solicitó el *tiempo muerto*.
- Para *reanudar* después de una *bola muerta* o una *bola fuera de la mesa*, la bola puede colocarse en cualquier *muñeco* de la barra correspondiente.

Realizar transferencias durante la colocación de la bola no es una práctica ilegal, excepto durante un *tiempo muerto*.

4.2.2 - PROTOCOLO LISTO

El protocolo listo consta de dos pasos:

- El jugador con la *posesión* debe preguntar al *jugador contrario* si está "¿Listo?".
- El *jugador contrario* debe responder con "¡Listo!"

En dobles, el jugador contrario puede consultar a su compañero antes de responder "¡Listo!". El protocolo de listos termina cuando el jugador con la posesión inicia la primera transferencia.

4.2.3 - DOBLE TRANSFERENCIA (SAQUE DE MEDIA)

Después de la respuesta "¡Listo!", el jugador con la bola debe realizar dos *transferencias* antes de que la bola pueda ser jugada libremente.

El juego activo comienza en el momento en que el jugador inicia la primera transferencia. El *reloj de posesión* comienza al finalizar la primera transferencia.

En la barra de la media, el *recuento de contactos con la pared* permanece en cero hasta que se completa la primera *transferencia*.

Regla: Salida falsa: La bola no debe ser *movida* antes de que se dé la respuesta "¡Listo!". El no esperar la respuesta conlleva una advertencia (warning) si es la primera en el partido las infracciones siguientes hacen perder la posesión y la partida será reanudada desde la media del equipo contrario.

Regla: Muñeco equivocado Un jugador no debe iniciar la *doble transferencia* desde un muñeco de juego que no sea el del centro de la media. Cualquier infracción de este tipo se reinicia tras marcar un gol. La primera infracción no conlleva sanción, el mismo equipo reinicia el protocolo de saque. Infracciones siguientes hacen perder la posesión y la partida será reanudada desde la media del equipo contrario.

Regla: Transferencia doble incompleta. Un jugador debe ejecutar dos *transferencias* antes de poder realizar la transición de la bola. Infracción: Continuar o reiniciar, lo más beneficioso para el equipo contrario.

Aclaraciones:

1. Cualquiera de los equipos puede pedir un tiempo muerto durante la colocación de la bola y durante el protocolo de preparación.
2. Cada transferencia debe hacer que la bola se mueva claramente; tocar una bola inmóvil con dos muñecos de juego no es una transferencia.
3. Al poner la pelota en juego cerca de *la pared* después de un *tiempo muerto*, el *recuento de contactos con la pared* no aumenta hasta la finalización de la primera *transferencia*, por lo que se pueden utilizar múltiples *contactos con la pared* para *liberar* la pelota.

4.3 - POSESIÓN

La posesión designa con qué barra, y por extensión qué jugador y equipo, tiene la propiedad de la bola en un momento determinado.

La posesión activa en una barra comienza cuando la bola es *alcanzable* por esa barra durante el *juego activo*, y termina cuando la bola ya no es *alcanzable*. La *posesión activa* está bajo *control de tiempo*; la duración de la posesión se mide con un *reloj de posesión* y está limitada por las reglas.

La posesión pausada es cuando un jugador tiene la posesión de la bola en una barra durante una pausa o interrupción (por ejemplo, un *tiempo muerto* o una *interrupción por infracción*).

En un partido arbitrado, los límites de tiempo de posesión *activos* son aplicados por el

árbitro; los jugadores no pueden declarar infracciones de tiempo de posesión. En un partido no arbitrado, un jugador que crea que se está infringiendo un límite de tiempo de posesión puede *interrumpir* el juego gritando "¡Pare!" para solicitar un árbitro. El jugador con la posesión reanudará el juego con el partido bajo el control del árbitro. Un jugador que *interrumpe* al *equipo contrario en el momento en que éste juega* la bola habrá cometido una infracción *por distracción*.

Si una pelota se mueve y se vuelve *inalcanzable* en cualquier lugar detrás de la barra de defensa, el *reloj de posesión* se suspende hasta que la bola deje de girar o se vuelva *alcanzable* o se considere bola *muerta*.

Regla: Límite de tiempo en delantera: Un jugador no debe mantener la *posesión activa* de la barra la delantera durante más de 15 segundos.

La infracción de tiempo se considera falta y la sanción es la posesión de bola en *la barra del portero del otro equipo*.

Regla: Límite de tiempo en la barra de la media: Un jugador no debe mantener la *posesión activa* de la barra de la media durante más de 10 segundos.

La infracción de tiempo se considera falta y la sanción es la posesión de bola en *la barra de la media del otro equipo*.

Regla: Límite de tiempo en las barras del portero: Un jugador no debe mantener la *posesión activa* en las *barras del portero* durante más de 15s.

La infracción de tiempo se considera falta y la sanción es la posesión de bola en *la barra de la media del otro equipo*.

4.4 - BOLA MUERTA

Una bola está *muerta* si está *inmóvil* y *no se puede alcanzar*. Una bola es declarada *muerta* por el árbitro o, en ausencia de éste, por acuerdo de los equipos.

Una bola *muerta* se pone de nuevo en juego según su *ubicación actual*:

Ubicación de la bola muerta.	Dónde reiniciar.
Entre la barra de la media.	<i>Protocolo de saque.</i>
Detrás de la barra de la media.	<i>Reinicio en la barra de portero más cercana.</i>

Regla: Provocar una bola muerta: Un jugador no debe provocar que la bola quede muerta intencionadamente.

Esto provocaría una infracción de que se considera falta y la sanción es la posesión de bola en *la barra de la media del otro equipo*.

Regla: Infracción de flexión: Un jugador no debe *flexionar* una barra para *contactar* con una bola que de otro modo *sería inalcanzable*.

Esto provocaría una infracción que se considera falta y la sanción es la posesión de bola en *la barra de la media del otro equipo*.

Aclaración:

1. Una bola atrapada en un agujero de saque, o en equilibrio sobre la barra del portero es una bola muerta.

4.5 - BOLA FUERA DE LA MESA

La bola es declarada *fuera de la mesa* por el árbitro o, en ausencia de éste, por acuerdo de los equipos. El equipo responsable de la *transición controlada* que *jugó* la bola *fuera de la mesa* se considera el ejecutor de que la bola saliera (no el último en tocar la pelota), y la bola se pone de nuevo en juego en la *barra de portero* del otro equipo.

Se considera bola fuera de la mesa los siguientes supuestos:

- Golpea cualquier objeto fuera de la mesa (por ejemplo, el suelo, el techo o la pared de la habitación).
- Golpea un marcador, una lámpara o cualquier estructura que se encuentre en el mueble o esté sujeta a él.
- Rueda o se posa en la parte superior del mueble.

La pelota no está *fuera de la mesa* y permanece en *juego activo*, en los siguientes supuestos:

- Sale y vuelve al *área de juego* sin golpear ningún objeto.
- Entra en el agujero de la media y luego vuelve al *campo de juego*.

Regla: Aéreo ilegal: Un jugador no debe realizar una *transición controlada* que haga que la bola sobrevuele directamente la barra de un adversario. Esto provocaría una infracción de que se considera falta y la sanción es la posesión de bola en *la barra de la media del otro equipo*.

Aclaración:

1. Un bloqueo o una reacción defensiva inmediatas que acabe en un gol aéreo no se considerará aéreo ilegal.

4.6 - CONSULTA DEL JUGADOR

Durante el *juego activo*, un jugador en *posesión* de un balón *parado* puede *interrumpir* brevemente el juego para hacer una pregunta. Una vez resuelta la consulta, el jugador con *posesión se reanudará*.

Las consultas razonables de los jugadores incluyen:

- Confirmar el formato del evento o la puntuación.
- Petición de limpieza de bola.

4.7 - GOL ANOTADO

Se marca un gol cuando la bola cruza completamente la línea de portería, en cuyo caso el juego se *detiene*. Si no hay ninguna *falta* (es decir, el gol se ha marcado legalmente), se concede un punto al equipo que marca ese gol. El equipo que recibe el gol *tiene* ahora el *saque*, a menos que el gol haya hecho terminar el partido.

En caso de olvido a la hora de anotar un gol se resolverá de la siguiente manera. Si ambos equipos están de acuerdo en que no se ha concedido un punto por un gol marcado anteriormente en el mismo partido, entonces se dará el punto. Si los equipos no están de acuerdo, no se concederá ningún punto.

Regla: Apuntar ilegalmente en el marcador: Un jugador no debe marcar un punto por un gol que no fue anotado legalmente.

La primera falta del partido conlleva un tiro de penalti para el otro equipo y la pérdida del gol anotado por parte del equipo que realiza la infracción.

Las posteriores infracciones de este tipo a lo largo del partido implican lo mismo que la primera o si se entiende mala fe el árbitro principal puede decretar la pérdida del set o del partido.

Aclaración:

1. Si la bola atraviesa completamente la portería y luego sale de ella, sigue siendo un gol
2. Si se marca un gol con un giro ilegal, es falta, por lo que el gol no cuenta y el equipo no infractor sacará en la media.
3. Los errores involuntarios a la hora de apuntar los goles no son objeto de sanción.
4. Un autogol marcado por un giro ilegal subirá al marcador, ya que el equipo contrario tiene la opción de continuar el juego desde la posición actual, es decir, el gol.

4.8 – CAMBIO DE POSICION

En Dobles Estándar, los jugadores de cada equipo pueden cambiar sus posiciones de juego elegidas sólo durante las siguientes *pausas*:

- Gol anotado.
- Entre sets.
- Durante un *tiempo muerto*.
- Antes y o después de un penalti.

Se considera que un equipo ha cambiado de posición cuando ambos jugadores están en sus respectivas posiciones y están de cara a la mesa.

Regla: Cambio ilegal: Si un jugador cambia en alguna circunstancia anterior a las definidas, se considerará distracción.

Regla: Cambio no permitido: Un equipo que cambia de posición no puede volver a hacerlo durante la misma *pausa* excepto en respuesta a un cambio del equipo con *posesión pausada*. La penalización es la anulación del segundo cambio.

4.9 - VUELTAS

Es legal disparar la bola girando la barra si la rotación no supera los 360° ni antes ni después de que el muñeco entre en contacto con la bola.

Regla: Vueltas ilegales: El incumpliendo conlleva la siguiente penalización, bien la continuación o la posesión del equipo contrario en la media.

Aclaración:

1. Un giro que no da lugar a una *transición* no es un giro ilegal, pero puede ser una *distracción*.
2. No es una infracción si se produce una *transición* de una barra *liberada* que está girando.
3. Un gol en propia meta marcado por un giro ilegal cuenta, porque la penalización de continuar o reanudar permite al equipo no infractor continuar desde el *lugar actual*.

4.10 - PASES

Se considera que se ha producido un *pase* si la barra receptora mantiene la *posesión*

activa de la bola o realiza una *transición controlada* inmediata.

Existen algunas restricciones a la hora de pasar la bola hacia delante desde la barra de la media y la barra de 2. En pocas palabras, la bola debe estar en movimiento para poder avanzarla legalmente. Para apreciar los detalles más finos es necesario entender la definición de una bola parada.

En el contexto de los pases, una bola parada, *detenida o pisada* se considera una bola parada. Al pasar de la barra de la media a la de la delantera, una bola parada no puede ser pasada ni *directa* ni *indirectamente*. Al pasar de la barra de defensa a la de la media, una bola parada no puede pasarse *directamente*, pero sí *indirectamente*.

No hay restricciones en los pases entre otras barras, ni en los pases hacia atrás entre barras.

Barra de paso.	Barra de recepción.	El pase es ilegal si la bola esta...	...y el pase es...
Media.	Delantera.	<i>Parada, detenida, pisada.</i>	<i>Directo o indirecto.</i>
Defensa.	Media.	<i>Parada, detenida, pisada.</i>	<i>Directo.</i>

Regla: Pase restringido: Un jugador no debe hacer un *pase directo* o *indirecto* de una *bola parada* desde la barra de la media a la barra de la delantera. Un jugador no debe *pasar directamente* una bola parada desde una de las barras de *portero a la barra de la media*. La sanción es continuar o posesión para el equipo contrario.

Aclaración:

1. Una bola parada debe ser transferida para que sea legalmente avanzada.
2. Es legal pasar una bola parada si el *pase* es inmediato la bola no se *considera parada*.
3. Un *pase de media a delantera detenido* es ilegal, aunque se *desvíe por la media* contraria (transición indirecta).
4. Una *bola que gira sobre si misma* es una *bola parada*.
5. Un *pase de tacón* es legal.
6. Una bola que se pisa momentáneamente y luego se libera se considera una *bola parada*.
7. Si la barra de captura realiza una *transición controlada* inmediata, sigue siendo un pase.

4.11 - TOQUES CONTRA LA PARED

Hay restricciones que rigen el contacto entre la bola y la *pared*, y también entre las *barras* y la *pared*.

Si la pelota queda *atrapada* en la *pared* o cerca de ella, debe *liberarse* mediante el *contacto* con un muñeco; es ilegal intentar influir en la pelota por cualquier otro medio, por ejemplo, golpeando una barra contra la pared.

En la barra de la media, el *número de toques contra la pared* no puede exceder de dos durante una sola *posesión activa*. Sin embargo, si la bola queda *atrapada* en la pared o cerca de ella, la regla de los tres toques se suspende mientras se libera la bola.

Una bola que queda *atrapada* en la barra de la media directamente después de una *transición* no cuenta para el número de toques *contra la pared*.

Regla: Choque de pelota atrapada: Un jugador no debe golpear ninguna barra contra la *pared* cuando la pelota está *atrapada*. La primera penalización en el partido es un

warning. Infracciones siguientes hacen perder la posesión de la bola, la partida será reanudada en la media del equipo contrario.

Regla: Tres toques: El *conteo de contactos de pared no debe exceder de dos* durante una sola *posesión activa* en la barra de la media. La penalización es la pérdida de la posesión, la partida será reanudada en la media del equipo contrario.

Regla: Transición atrapada: Si la pelota queda *atrapada* en la pared o cerca de ella, se suspende la regla de los tres toques mientras se libera la pelota; se permite cualquier número de contactos *con la pared* para *liberar* la pelota, y se contará como un solo *contacto con la pared*. Si el *número de contactos con la pared* hubiera superado los dos en, aunque no sea falta de tres toques, el jugador no debe *realizar el avance* de la bola sin realizar primero una *transferencia*.

El incumpliendo conlleva la siguiente penalización, bien la continuación o la posesión del equipo contrario en la media.

Aclaración:

1. *Los contactos de la pared* a ambos lados de la mesa se cuentan juntos durante la *posesión activa*.
2. Un *tiempo muerto* reinicia el *conteo de toques contra la pared*.

4.12 - INTERRUPCIÓN POR FALTA

Una *interrupción por falta* es una breve *interrupción* durante la cual se declara una infracción y se determina la sanción correspondiente.

En un partido arbitrado, sólo el árbitro puede realizar una *interrupción por falta*, que comienza cuando el árbitro grita "Stop" durante *el juego*. En un partido no arbitrado, cualquier jugador puede gritar "Stop" para reclamar una infracción, o para solicitar un árbitro.

Las infracciones deben declararse lo antes posible. En determinadas circunstancias, un árbitro puede retrasar la *interrupción de una infracción* hasta que el resultado de una *transición* esté claro, con el fin de determinar la sanción correcta. En un partido no arbitrado, el derecho del equipo no infractor a reclamar una infracción expira cuando realiza una transición controlada posterior a la posible infracción.

Cuando se declara una infracción, se suspende el *juego* y la bola debe ser *detenida y retenida* por el siguiente jugador que obtenga el control. Este es el *lugar actual* para el procesamiento de la falta.

Una falta se procesa de acuerdo con los siguientes pasos:

- Se declara la infracción y se *suspende el juego*.
- La bola se *para con el muñeco* lo antes posible.
- Se anota la *ubicación actual* de la pelota.
- Se anota el *lugar de la infracción*.
- Se determina la sanción adecuada para la infracción.

Hasta que se hayan completado estos pasos, la infracción se considera *no procesada*. Cuando la infracción ha sido procesada, el juego se *reanuda* de acuerdo con la sanción otorgada por el reglamento.

4.13 - TIEMPO MUERTO

Un *tiempo muerto* es una *pausa* durante la cual los jugadores pueden abandonar la mesa

y conversar entre ellos y con otras personas.

Un jugador puede pedir un *tiempo muerto* cuando su equipo tiene *la posesión activa* o durante una *pausa*.

Si el equipo con *posesión activa* pide un tiempo muerto mientras la bola está en *movimiento*, la *posesión activa* continúa hasta que la bola se detiene, momento en el que comienza el *tiempo muerto*.

Cada equipo dispone de dos tiempos *muertos* por set. El número de *tiempos muertos* disponibles disminuye cuando un equipo pide legalmente un *tiempo muerto* o cuando un árbitro sanciona con la pérdida de un tiempo muerto a un equipo.

Un *tiempo muerto* entre sets cuenta para el total en el siguiente set.

Durante un tiempo muerto, cualquier jugador puede meter la mano en el *área de juego* para engrasar sus barras o limpiar el *campo de juego*. La bola sólo podrá ser *manipulada* con permiso, tras lo cual deberá volver a colocarse en la misma posición.

El *tiempo muerto* finaliza cuando pasan 30 segundos, o antes por acuerdo de ambos equipos, y el jugador con la *posesión* inicia el Protocolo de Listo.

Si hay un árbitro presente, éste indicará a los equipos cuándo debe reanudarse el juego; cualquier retraso está sujeto a la infracción de Retraso de Juego.

En dobles, los jugadores de cualquier equipo pueden cambiar de posición al volver a la mesa. Véase Cambio de posiciones.

Cuando el *tiempo muerto* termina, el juego se *reanuda* por parte del jugador que tiene *la posesión*.

Regla: Límite de tiempo: Un equipo no debe pedir un tiempo muerto cuando no le queda ninguno en el set. El incumplimiento conlleva la siguiente penalización, si es durante un momento de juego activo la posesión pasará a ser del equipo contrario en la media. Si la penalización es durante una pausa la sanción es un aviso (warning) y un penalti en la reanudación a favor del equipo contrario.

Regla: Tiempo muerto ilegal: Un jugador no debe pedir un tiempo muerto cuando el otro equipo tiene la posesión activa. La sanción es: Si el equipo infractor no tiene la posesión: se pitará distracción. Si el equipo infractor por consecuencia de la distracción perdiera la bola, se la tendría que devolver al equipo contrario en la barra de la media.

Regla: No seguir el protocolo de listo tras el tiempo muerto: Un equipo no debe realizar una transferencia o una transición inmediatamente después de pedir un tiempo muerto o será penalización con una distracción.

Regla: Doble tiempo muerto. Después de poner la bola en juego tras un tiempo muerto, un jugador no debe pedir otro tiempo muerto. Antes de que se haya realizado una transición. La penalización será pérdida de la posesión y la reanudación de la partida la llevará a cabo el portero contrario.

Regla: Separación de la mesa.

Un jugador con posesión activa no debe soltar los dos mangos durante más de tres segundos, ni apartarse completamente de la mesa. La penalización será que la acción se entenderá como si se hubiera pedido tiempo muerto.

Aclaración

1. Dado que el reloj de posesión sigue corriendo si la bola se mueve después de pedir un tiempo muerto, es posible que un jugador supere el límite de tiempo de posesión después de pedir un tiempo muerto. Del mismo modo, si la bola cae dentro de la portería antes de llegar a pararse, el gol cuenta.
2. Un jugador en posesión de una bola *parada* puede soltar ambos mangos durante un máximo de tres segundos, por ejemplo, para secar el sudor.

4.14 – PERDIDA DE TIEMPO MUERTO

Un árbitro puede imponer a un equipo una pérdida *de tiempo muerto* como sanción por infringir ciertas reglas, entre las que se incluyen las siguientes.

- Separarse excesivamente de la mesa o soltar las dos manos durante más de tres segundos.
- Retraso del juego.
- Solicitud de sustitución de bolas no razonable.
- Segunda solicitud de arbitraje.
- Recurso irrazonable.
- Solicitud de pausa médica rechazada.

Un equipo al que se le cobra un *tiempo muerto* pierde uno de sus *tiempos muertos* restantes en el juego, pero se le permite tomar el período completo del *tiempo muerto*.

Regla: Pérdida de tiempo muerto con ninguno restante: Un equipo al que se le castiga con la pérdida de un tiempo muerto y ya no le queda ninguno será castigado con un penalti en contra.

4.15 – ACCIONES QUE DIFICULTAN EL JUEGO

La *distracción*, el *reset* y la *sacudida* son acciones que perjudican la capacidad de juego del otro equipo, y son ilegales. Se pueden clasificar según el tipo de intensidad, de la siguiente manera:

Nombre común.	Que Impide.	Descripción.
Distracción.	Concentrarse.	Desviar la atención del otro equipo.
Reset.	Controlar una bola.	Perturbar la capacidad de un jugador para controlar o jugar la bola.
Jarring.	Mantener la posesión.	Impedir que un jugador mantenga o gane la posesión.

4.15.1 - DISTRACCIÓN

Un jugador no debe desviar la atención del equipo contrario durante el *juego activo*. Dificultar la atención es una infracción de *distracción*.

Existe una sanción por la primera distracción del set, y normalmente una sanción más severa por una distracción posterior del mismo equipo en el mismo set. Las distracciones no se limitan a las identificadas aquí; otras acciones pueden ser motivo de distracción, a discreción del árbitro.

Regla: Desplazamiento: Cuando un jugador tiene *la posesión activa* en una barra, otra barra del mismo equipo no debe golpear la pared o moverse excesivamente.

Penalización: Distracción.

Regla: Agarrar las barras desde lejos: Un jugador no debe *soltar* los dos mangos y o alcanzarlos inapropiadamente lejos de la mesa.

Penalización: Distracción.

Regla: Juego Repentino: En Dobles, un jugador no debe realizar una *jugada* dentro de un segundo después de agarrar o *soltar* el mango de cualquier barra. En individuales, una vez que la bola está bajo control en la barra de la delantera, un jugador no debe realizar una *transición dentro de un segundo* de agarrar o *soltar* el mango de cualquier barra.

Penalización: Distracción.

Regla: Control ilegal de la barra: Los jugadores no deben controlar sus barras utilizando ninguna parte de su cuerpo que no sean las partes de sus miembros superiores desde el codo hasta los dedos.

Penalización: Distracción.

A discreción del árbitro, lo siguiente también puede ser juzgado como distracciones si ocurre durante el *juego activo*:

- Emitir sonidos, por ejemplo, hablar o gritar.
- Permitir que un dispositivo electrónico del jugador emita sonido.
- Movimiento excesivo de una barra que no forma parte de una jugada ofensiva o defensiva.
- Cualquier movimiento corporal o gesto que no forme parte de una jugada ofensiva o defensiva, por ejemplo, golpear el balón en señal de disculpa o aprobación.
- Tocar una barra del equipo contrario excepto en individual si no es un movimiento excesivo y no es intencionadamente.

Aclaraciones:

1. El deslizamiento de la empuñadura desde la mano hasta la muñeca no constituye la *liberación* de esta.
2. Se permite un breve susurro por parte de un jugador con *posesión activa* de un balón *parado*.

4.15.2 – RESET.

Impedir la capacidad de un jugador para controlar la bola es ilegal. Una infracción de *reset* es cualquier *sacudida, golpe o choque* por parte de un *jugador defensivo* que perjudica la capacidad del *jugador ofensivo* para controlar o jugar la bola.

Al cometer la primera infracción en un set, el árbitro anunciara "Reset", indicando que el *equipo defensivo* ha cometido una infracción de *reset*. Esto significa que el *reloj de posesión del equipo no infractor* y el *recuento de los contactos en la pared de 5 barras* se reinician. El *juego activo* no se detiene cuando el árbitro anuncia el reinicio.

Después de su primera llamada de "reset" en un set, la siguiente infracción por el mismo equipo será una llamada de "reset warning", y cualquier infracción subsiguiente de este tipo por el mismo equipo durante la misma bola resultará en un penalti. Después de un penalti, la siguiente infracción del mismo equipo será una "reset warning" de nuevo.

Para cada equipo, la secuencia de infracciones de reinicio es la siguiente:

Reiniciar la secuencia de infracciones.	Llamada del árbitro	Juego activo.
Primero en el juego.	"Reset".	Continúa.
Posterior en el juego.	"reset warning".	Continúa.
Posteriores al reset warning siendo en la misma bola.	"reset penalti".	Paradas - Tiro de penalti.

En caso de *reset* en la barra de la media, el árbitro tiene la capacidad de conceder una *reanudación* de la barra de la media.

El *reset* se produce cuando se hace *mover* una pelota que está *parada*, aunque el árbitro puede juzgar que se ha producido incluso si la bola está *en movimiento*.

Regla: Reset.

Un jugador del equipo defensivo no debe causar una sacudida, golpe o choque que perjudique la capacidad del jugador ofensivo para controlar o jugar la bola. Primera sanción se reinicia tiempo y contadores de pared, segunda sanción advertencia warning reset y se reinicia tiempo y contadores de pared, sanciones posteriores al reset warning en la misma bola será un penalti, (tras lanzar el penalti el siguiente aviso a de ser un reset warning).

Regla: Reset en la media

Un jugador defensivo no debe causar un reset que impida al jugador ofensivo completar con éxito un pase de la barra de la media a la barra de la delantera.
Penalización: reset y reanudación en la media.

Regla: Reset como jugador con posesión de bola

Un jugador del *equipo ofensivo* no debe provocar una *sacudida*, *golpe* o *choque* que haga que la bola se *mueva*. Penalización: Reanudación en la media del equipo defensor.

Aclaración:

1. El juego activo continúa después de una llamada de "Reset", por lo que el equipo defensivo debe permanecer alerta.
2. Un *golpe* o una *sacudida* que hace que una *bola parada se balancee* (no se mueva) no es un *reset*.

4.15.3 - SACUDIDA

Impedir la capacidad de un jugador para poseer la bola es ilegal. Una *sacudida* es cualquier *empujón*, *choque*, *golpe* o *desplazamiento* por parte de un *equipo defensivo* que perjudica la capacidad del *equipo ofensivo* para retener o ganar la *posesión* de la bola.

La primera y la segunda infracción en un partido por parte del mismo equipo están sujetas a una penalización de Continuación o Reanudación, y las infracciones posteriores a un Tiro de Penalti.

Las infracciones *por golpes* también pueden ser pitadas a discreción del árbitro.

Regla: Sacudida. El *equipo defensivo* no debe provocar una *sacudida*, *choque*, *golpe*, *desplazamiento* o *empujón* que perjudique la capacidad del *equipo ofensivo* para retener o ganar la *posesión de la bola*. El incumpliendo conlleva la siguiente penalización, primera y segunda vez bien la continuación o la posesión del equipo contrario en la barra donde estuviera la bola, las penalizaciones posteriores supondrán un penalti.

Aclaración:

1. Un *golpe* y una *transición* simultáneos desde la misma barra pueden ser motivo de una infracción por *sacudida* si el equipo contrario defendiendo se había hecho con la posesión.
2. Cualquier *golpe* en una barra mientras la bola está en juego puede ser juzgado como una *sacudida*.
3. Una *sacudida*, *golpe* o *choque* por parte de un jugador contrario detrás de la barra de *posesión* se trata como una *sacudida* en lugar de un *reinicio* (es decir, cuando un delantero perjudica la posesión del otro delantero).

4.16 - SOLICITUD DE ARBITRAJE

En un partido no arbitrado, un jugador puede solicitar un árbitro durante una *pausa* o cuando la bola está *parada*.

Se puede solicitar un árbitro para:

- Proporcionar una interpretación de una norma.
- Resolver una controversia.
- Continuar el partido con un árbitro.

Si surge una cuestión de interpretación de las reglas durante un partido no arbitrado, se podrá interrumpir el juego para pedir a un árbitro que proporcione una interpretación.

Si surge una controversia en un partido no arbitrado, se podrá solicitar a un árbitro que emita un veredicto. La decisión del árbitro puede basarse en la información obtenida de los jugadores, de los espectadores, de otros árbitros y de cualquier grabación de vídeo disponible.

Si hay dos árbitros presentes, un jugador podrá solicitar un árbitro sustituto cuando la bola esté *parada*.

La última palabra siempre será del director de árbitros.

Regla: Bola en movimiento solicitud del árbitro.

En un partido no arbitrado, un jugador no debe solicitar un árbitro si la bola no está *parada*. La penalización es distracción.

Regla: Segunda solicitud de arbitraje.

En un partido arbitrado, a un jugador que solicite un segundo árbitro se le cobrará un *tiempo muerto*, a menos que la solicitud se haga durante un *tiempo muerto* que ellos mismos pidieron. La penalización es la pérdida de tiempo muerto.

Regla: Juego activo Petición adicional del árbitro.

En un partido arbitrado, un jugador no debe solicitar un segundo árbitro o un árbitro sustituto durante el *juego activo*. La penalización es un penalti.

Regla: Rechazo de la solicitud de árbitro sustituto.

En un partido en el que haya dos árbitros, si el árbitro principal rechaza la solicitud de un árbitro sustituto, se aplicará una sanción de tiro de penalti.

1. En un partido no arbitrado, un jugador que no tiene la posesión puede solicitar un árbitro si la bola está *parada*, *por ejemplo*, si cree que se está superando el límite de tiempo de posesión de la barra.

2. Se considera una distracción si el *equipo defensivo* solicita un árbitro al mismo tiempo que el *jugador ofensivo* realiza una jugada.
3. A un equipo que solicita un segundo árbitro siempre se le cobra un *tiempo muerto*, incluso si la solicitud se hace durante un *tiempo muerto*.

4.17 - ÁRBITRO

Las reglas del juego deben respetarse independientemente de la no presencia de un árbitro. Sin embargo, si un árbitro está oficiando, las infracciones no son declaradas por los jugadores, sino sólo por el árbitro.

La autoridad del árbitro debe ser respetada en todo momento durante el partido y comienza cuando ambos equipos están en la mesa. Las instrucciones del árbitro deben ser obedecidas durante el partido. Las decisiones del árbitro no deben ser cuestionadas, y se recuerda a los jugadores que el error humano forma parte del juego.

Aunque no se puede impugnar la decisión del árbitro, sí se puede apelar la interpretación de una regla si la apelación se presenta al árbitro antes de que la bola vuelva a ponerse en juego tras la controversia. Una apelación que implique la pérdida de un partido deberá presentarse antes de que el equipo ganador haya comenzado su siguiente partido. Las apelaciones serán escuchadas por el director de árbitros y al menos dos miembros del personal de arbitraje, si están disponibles.

Los jugadores deben estar familiarizados con las siguientes instrucciones del árbitro, que se dan durante *las pausas*:

Llamada del árbitro.	¿Por qué?	Acción del jugador.
"Tiempo"	El tiempo máximo permitido para el <i>la pausa</i> ha expirado.	Prepárate para jugar.
"Jugar".	El juego debe comenzar.	El jugador con la <i>posesión</i> debe <i>reiniciar el juego</i> de inmediato.

Los jugadores deben estar familiarizados con las siguientes *interrupciones* que un árbitro puede hacer durante el *juego activo*:

Llamada del árbitro.	¿Por qué?	Acción del jugador.
"Stop".	El árbitro ha visto algo que impide continuar el juego.	La bola debe ser <i>parada y retenida</i> .
"Reset".	Ha habido una infracción.	<i>El juego activo</i> continúa.
"warning".	Ha habido una infracción.	<i>El juego activo</i> continúa.

Regla: Apelación irrazonable. Un jugador no deberá impugnar el juicio de un árbitro, ni hacer apelaciones insustanciales o *irrazonables*. Penalización: Pérdida de tiempo muerto.

Regla: Discutir. Un jugador no debe discutir con un árbitro. La sanción será enjuiciada por el árbitro desde una posible falta de retraso del juego a una infracción de conducta o incluso ambas.

4.18 - SOLICITUD DE PAUSA MÉDICA

Un jugador puede solicitar una pausa médica cuando la bola está *parada* o durante una *pausa*.

El resultado de la solicitud será determinado por el árbitro, que también podrá involucrar al director del Torneo. En un partido no arbitrado, la solicitud debe dirigirse directamente al director del Torneo.

Si se aprueba la solicitud, se especificará la duración máxima de la pausa médica, que no puede superar los 60 minutos.

Regla: Solicitud de pausa médica rechazada: Existe una penalización si se rechaza la solicitud de pausa médica. La penalización es Pérdida de tiempo muerto.

Regla: Expiración de la pausa médica: Un jugador debe estar listo para jugar después de que el período de descanso médico haya expirado. Sanción: Pérdida del partido.

4.19 - SOLICITUD DE MANTENIMIENTO DE LA MESA

Cualquier jugador puede presentar una solicitud de mantenimiento de la mesa si se ha producido una alteración repentina en la mesa o en la iluminación de esta, o si se descubre un objeto extraño en la *zona de juego*. Una vez tramitada la solicitud, el juego se *reanudará* en la barra de la última *posesión*.

Aclaración:

1. Las alteraciones repentinas incluyen la rotura de un muñeco de juego, un pasador, un tornillo, un muelle o un tope, una barra doblada, un fallo en la iluminación de la mesa o la entrada de un objeto extraño en la *zona de juego*.

4.20 - INTERRUPCIÓN OFICIAL

Puede ser necesario suspender el juego durante un anuncio u otra interrupción por parte de los oficiales del torneo o de la sede. En este caso, el jugador con la *posesión* deberá *retener* la bola.

Cuando termine la interrupción, el jugador con la *posesión* volverá a poner la bola en juego con una *reanudación*.

4.21 - ENTRE JUEGOS

El equipo que gane una partida debe marcarla en el marcador del juego si la mesa tiene uno.

Los equipos disponen de hasta 90 segundos para comenzar el siguiente partido, periodo que puede finalizar anticipadamente por acuerdo de los equipos. Exceder el límite de tiempo es motivo de una infracción de Retraso de Juego.

Durante la pausa entre partidos los equipos pueden:

- Cambiar los lados de la mesa.
- Cambiar de posición de juego.
- Cambiar los mangos (cuando lo permita el director del torneo).
- Pedir un tiempo muerto.

Un tiempo muerto tomado entre juegos cuenta para el total en el siguiente juego.

Tras la finalización del primer juego, cualquiera de los equipos puede solicitar un cambio de lado de la mesa. El otro equipo no puede rechazar esta petición, pero si los equipos cambian de lado, deberán cambiar de lado después de cada juego del partido. Si no cambian de lado después del primer juego, los equipos deberán mantener el mismo lado durante todo el partido.

En determinadas circunstancias, el director del torneo puede desautorizar el cambio de lado de la mesa.

4.22 - CONTROL DEL TIEMPO

La posesión activa y las pausas están sujetas a control de tiempo. La siguiente tabla resume los plazos y lo que ocurre cuando expiran:

Evento con control de tiempo.	Límite de tiempo.	Cuando el límite de tiempo expira.
Posesión activa - barras de portero.	15s.	falta: posesión en la media del equipo contrario.
Posesión activa – barra de la media.	10s.	falta: posesión en la media del equipo contrario.
Posesión activa – barra de la delantera.	15s.	falta: posesión en la defensa del equipo contrario.
Pausa - Pausa médica.	60 m. (máx.)	El árbitro dice "¡Jugar!".
Pausa - Entre Juegos.	90s.	El árbitro dice "¡Jugar!".
Pausa - Tiempo muerto.	30s.	El árbitro dice "¡Jugar!".
El árbitro dice "¡Jugar!" tras una pausa.	3s.	Warning: Retraso del juego.
Pausa - Recuperación y colocación De la bola tras un gol o una bola parada.	5s.	Warning: Retraso del juego.
Pausa- Poner la bola en juego. <ul style="list-style-type: none"> • preguntando "¿Listo?". • respondiendo "¡Listo!". • inicio de la <i>doble transferencia</i>. 	3s.	Warning: Retraso del juego.
Aviso de retraso del juego.	10s.	Infracción de retraso en el juego. Penalización: pérdida de tiempo muerto.

Exceder el límite de tiempo de *posesión activa* en una barra resulta en una penalización de *perdida de posesión*.

El árbitro indicará a los equipos cuándo deben reanudar el juego tras una pausa (pausa médica, entre juegos o tiempo muerto). Si el jugador que tiene la posesión de la bola no *reanuda el juego* en 3 segundos, podrá recibir una advertencia por retraso del juego. Si el jugador que recibe la advertencia de Retraso de Juego no *reanuda el juego* en 10 segundos, habrá cometido una infracción de Retraso de Juego, cuya sanción será un *tiempo muerto*.

Las advertencias e infracciones de retraso de juego se declaran a discreción del árbitro, y pueden ser emitidas para casos distintos de los explícitamente identificados

anteriormente.

Regla: Retraso del juego: Después de recibir una advertencia por Retraso de Juego, un jugador no debe tardar más de 10s en reanudar el juego. Penalización: pérdida de tiempo muerto.

4.23 - CONDUCTA DE LOS JUGADORES

Los jugadores deben comportarse de forma ética y respetuosa durante el partido. El árbitro tiene la facultad de determinar la sanción o sanciones en caso de una infracción de conducta.

Regla: Trampas. Un jugador no debe hacer trampa o intentar hacerla. Sanción: Infracción de conducta.

Regla: Discutir. Un jugador no debe discutir con un árbitro.
Sanción: A discreción del árbitro; posible retraso del juego y/o infracción de conducta.

Regla: Maldecir: Un jugador no debe maldecir.
La primera sanción será un penalti, sanciones posteriores a discreción del árbitro, posible infracción de conducta.

Regla: Comentarios despectivos: Un jugador no debe hacer comentarios despectivos o inapropiados sobre otros jugadores o árbitros, ya sea directa o indirectamente.
Penalización: A discreción del árbitro; posible penalti.

Regla: Entrenamiento ilegal (coaching): Un jugador no debe recibir ayuda de un espectador en ningún momento del partido, excepto durante los tiempos muertos o entre juegos.
Sanción: Infracción de conducta.

Regla: Uso de dispositivos: Un jugador no debe utilizar auriculares, audífonos, un teléfono móvil o cualquier otro dispositivo electrónico durante un partido, aparte de los *tiempos muertos* o entre juegos.
Sanción primera vez: warning posteriores tiro de penalti.

Regla: Comportamiento agresivo: Un jugador no debe provocar una *sacudida, choque, golpe, desplazamiento* o *choque* cuando la bola no está en juego activo.
Sanción: Infracción de conducta.

Regla: Desviación del formato: Los equipos no deben jugar un formato diferente al especificado para el evento. Sanción: Infracción de conducta.

4.24 - CONDUCTA DEL ESPECTADOR

Los espectadores están sujetos a infracciones de conducta a discreción del árbitro. Los espectadores no deben entrenar ni distraer a los jugadores durante el juego activo.

Regla: Entrenamiento de espectadores: Un espectador no debe influir o intentar influir en un partido transmitiendo información a un jugador, excepto durante los tiempos muertos o entre juegos. Sanción: Infracción de conducta.

Regla: Distracción de los espectadores: Un espectador no debe influir en un partido distrayendo a los jugadores o al árbitro.
Sanción: Infracción de conducta; posible expulsión.

4.25 - PERMISO

Ciertas acciones de los jugadores requieren un permiso antes de poder realizarlas. La solicitud para llevar a cabo una acción específica deberá ser presentada al árbitro y luego concedida por éste, o en un partido no arbitrado, por el jugador apropiado del equipo contrario.

Algunos ejemplos de acciones de los jugadores que requieren permiso son: meter la mano en el área de juego para recoger la pelota, limpiar el campo de juego o apretar un muñeco.

4.26 – TOCAR EL AREA DE JUEGO

Durante el *juego activo*, es legal meter la mano en el área de juego con permiso.

Durante una *pausa o interrupción*, es legal meter la mano en el área de juego y tocar la bola con permiso.

Durante una *pausa o interrupción*, es legal meter la mano en el *área de juego* sin permiso si no se toca la bola.

Todos los demás casos son ilegales, de acuerdo con las siguientes normas:

Regla: Tocar el área de forma ilegal: Durante el *juego activo* un jugador no debe meter la mano en el *área de juego* sin permiso.

Si la acción impide que el equipo *no infractor* marque un gol, se le añadirá el gol.

Si la bola está en movimiento o el *equipo no infractor* tiene la *posesión activa*: dicho equipo lanzará un penalti. Todos los demás casos la posesión pasa a ser del equipo no infractor en la media.

Regla: Manejo de la bola durante la pausa: Durante una *pausa o interrupción*, un jugador no debe tocar la bola sin permiso.

Si la bola es *tocada* por detrás del *portero del equipo infractor*: la falta será un gol a favor del equipo contrario. Si el equipo *no infractor* tiene la *posesión en pausa*: la falta será un penalti a su favor.

Todos los demás casos: la penalización será posesión en la media del equipo que no comete la infracción.

Regla: Atrapar en el aire: Un jugador no debe atrapar un balón que esté en el aire sobre la mesa. La Penalización es Tiro de penalti y si no se anotara posesión en la media para el equipo que lanzó el penalti.

Aclaración:

1. Siempre es ilegal meter la mano y coger la bola sin permiso.
2. Durante una *pausa*, un jugador puede quitar la suciedad o limpiar las marcas del *campo de juego* sin permiso.
3. Durante el *juego activo*, un jugador debe pedir permiso para meter la mano en el área de juego con el fin de apretar un mango.
4. Es legal atrapar un balón volador que ha salido del *área de juego* y no está directamente sobre el fútbolín.
5. El árbitro podrá rechazar una solicitud de tocar la bola, por ejemplo, si está cerca de la boca de gol o es de dudoso alcance.

4.27 - CAMBIOS EN LA MESA

El cambio de mangos, la limpieza de la mesa y la lubricación de las barras son actividades de mantenimiento rutinarias que se permiten durante las pausas y están sujetas a la infracción de retraso del juego.

Los problemas de la tabla se resuelven con el Mantenimiento de la Tabla. Otros cambios, clasificados como modificación de la mesa, son ilegales.

4.27.1 - CAMBIO DE MANGOS

Cuando el director del torneo lo permita, los jugadores podrán sustituir los mangos de la mesa por otras aprobadas.

Los jugadores pueden cambiar sus mangos antes de cada partido, durante los tiempos muertos y entre puntos, siempre que lo hagan dentro de los límites de tiempo.

4.27.2 - LIMPIAR EL CAMPO DE JUEGO

Durante cualquier *pausa*, se permite a un jugador eliminar brevemente la suciedad o las marcas de la pelota o del *campo de juego*, sin permiso, siempre que no se utilice ninguna sustancia para hacerlo.

Regla: Limpieza ilegal: Un jugador no debe utilizar ninguna sustancia, incluida la saliva o el sudor, para limpiar las marcas del *campo de juego* o de la bola.

Primera infracción warning, posteriores tiros de penalti.

4.27.3 - LUBRICACIÓN DE LAS BARRAS

Los jugadores pueden lubricar las barras de su propio equipo durante *los tiempos muertos* y entre puntos.

Cuando se aplique el lubricante directamente a las barras, se deben utilizar pipetas o aplicadores de esponja. El lubricante no debe rociarse directamente sobre las barras, pero puede aplicarse indirectamente.

Los fabricantes de mesas y los promotores de eventos pueden exigir el uso de productos lubricantes específicos, y pueden imponer requisitos y restricciones específicas para su uso.

Regla: Lubricación ilegal: Un jugador sólo puede utilizar productos lubricantes de acuerdo con las reglas. Penalización: A discreción del árbitro; posible tiro de penalti.

1. Los fabricantes de mesas pueden exigir que las barras telescópicas internas no sean lubricadas por los jugadores.

4.27.4 - MANTENIMIENTO DE LA MESA

Si un objeto extraño entra en la *zona de juego*, o si alguna parte de la mesa sufre un fallo u otro problema que la haga no apta para el juego, habrá una *interrupción* para realizar el *mantenimiento de la mesa*.

Con permiso, un jugador puede meter la mano en el *área de juego* para apretar un mango suelto.

Si la mesa requiere limpieza, se pueden utilizar productos aprobados de acuerdo con las especificaciones y restricciones del fabricante de la mesa y del promotor del evento.

Si el problema no puede ser resuelto por los jugadores, se debe hacer una solicitud de

mantenimiento de la mesa a la mesa del torneo.

La mesa debe estar nivelada antes de que comience el partido. Una vez que el partido haya comenzado, un jugador puede solicitar durante una *pausa* que se nivele la mesa. Si ambos equipos están de acuerdo en nivelar la mesa, esto puede ser hecho por los jugadores o por una solicitud de *mantenimiento de la mesa* hecha en la *mesa del torneo*.

Una vez resuelto el problema, el juego *se reanudará* en la barra de la última *posesión*.

Regla: Solicitud de nivelación Una vez comenzado el partido, si los equipos no se ponen de acuerdo sobre la necesidad de nivelar la mesa, el equipo que lo solicite deberá pedir el *mantenimiento de la mesa* y se le cobrará un *tiempo muerto*.

Penalización: *pérdida de tiempo muerto*.

1. Los fallos de la mesa incluyen la rotura de un muñeco de juego, un pasador, un tornillo, un muelle o un parachoques, una barra doblada o un fallo en la iluminación de la mesa.

4.27.5 - MODIFICACIÓN DE LA MESA

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

Un jugador no debe permitir que ninguna sustancia contamine el *campo de juego* o la bola.

Un jugador puede utilizar una sustancia para mejorar el agarre de la empuñadura, pero debe asegurarse de que no entre en el *área de juego*, ni en contacto con las barras o la bola. Si esto ocurre, la sustancia debe retirarse antes de que continúe el juego, y si la pelota se ve afectada, debe ser reemplazada. La sustancia debe eliminarse completamente de las empuñaduras antes de cambiar de lado entre juegos.

Regla: Modificación de la mesa: Un jugador no debe hacer ninguna modificación de las características de juego de la mesa o de la bola.

Penalización: A discreción del árbitro; posible warning o expulsión del torneo.

Regla: Contaminación: Un jugador no debe permitir que el *campo de juego* o la bola se contaminen con ninguna sustancia.

Primera infracción: Retraso del juego, siguientes infracciones tiro de penalti.

Regla: Sustancia en el mango: Al cambiar los lados de la mesa entre juegos, un jugador no debe dejar ninguna sustancia en los mangos.

Primera infracción: Advertencia. El jugador está obligado a retirar la sustancia dentro de los límites de tiempo. Posteriores: Prohibición de utilizar la sustancia.

Regla: Limitación de la barra: Un jugador no debe utilizar ningún dispositivo u objeto que limite el movimiento de la barra. Penalización: A discreción del árbitro; posible tiro de penalti.

Aclaración:

1. Algunos ejemplos de modificación de la mesa son: limar un muñeco, lijar el *campo*, aplicar directamente una sustancia extraña al *campo*, el muñeco o la bola.
2. Algunos ejemplos de contaminantes son: lubricante y sustancias utilizadas para mejorar el agarre del mango.

4.28 - SUMINISTRO DE BOLAS

Antes de que comience el partido, los jugadores deben ponerse de acuerdo sobre las

bolas que se utilizarán durante el partido. Si hay desacuerdo, se deben utilizar bolas nuevas. Este juego de bolas constituye el *suministro de bolas*.

Una vez acordada la bola, cualquier solicitud de reposición debe hacerse durante una *pausa*; entonces se puede reponer con permiso.

Si se solicita la sustitución de la bola durante *el juego activo*, la bola será sustituida si el árbitro la considera injugable.

Regla: Sustitución de la bola: Después de que la pelota haya sido puesta en la mesa, un jugador no debe reemplazarla sin permiso.

Penalización: A discreción del árbitro; posible falta.

Regla: Petición irrazonable de cambio de bola: Durante *el juego activo*, si un jugador solicita el cambio de bola, el árbitro determinará si la bola es injugable, en cuyo caso será reemplazada. Si la bola se considera jugable, se cobrará un tiempo muerto al equipo solicitante.

Regla: Añadir bolas: Una vez comenzado el partido, un jugador no debe introducir una nueva bola en el *suministro de bolas* sin permiso.

Penalización: A discreción del árbitro; posible falta.

4.29 - PRÁCTICA

Jugar la pelota durante una *pausa* o *interrupción* se considera práctica. Una vez iniciado el partido, la práctica sólo se permite entre juegos.

Regla: Práctica ilegal: Un jugador no debe realizar una *transferencia* o una *transición* durante una *pausa* o *interrupción*, salvo entre juegos y al poner la bola en juego. La primera infracción si el jugador infractor tiene la posesión, pérdida de posesión, la bola pasara la media del equipo contrario. Si el jugador infractor no tiene la posesión La primera infracción será un warning. En ambos casos las posteriores serán penalti.

Aclaración:

1. Una transición inadvertida no es una infracción, el árbitro decidirá.
2. Introducir una segunda bola en el área de juego es una práctica ilegal.
3. Mover las barras sin contacto con la bola no es una práctica ilegal.
4. Realizar transferencias para posicionar la bola mientras se pone en juego no es una práctica ilegal.

5) SANCIONES

Esta sección identifica las sanciones por las infracciones de las normas.

Falta: Warning.

Un warning indica una infracción, varios avisos conllevarán una falta mayor.

Falta: Cambio de posesión en la media.

La bola se concede al equipo no infractor para que lo vuelva a poner en juego con una *reanudación* en la barra de la media.

Falta: Cambio de posesión en la barra del portero.

La bola se concede al equipo no infractor para que lo vuelva a poner en juego con una *reanudación* en cualquiera de las dos *barras de portero*.

Falta: Adjudicación de puntos.

El equipo no infractor suma un gol. El equipo infractor tiene entonces el saque.

Falta: Continuar o reiniciar.

El equipo no infractor puede elegir una de estas opciones:

Continuar desde la *ubicación actual* de la bola (incluido dentro de la portería "un gol").

Reiniciar desde el *lugar de la infracción*.

Reiniciar desde la barra de la media.

Falta: Distracción (primera):

Si el árbitro lo considera benigno: warning.

Si el equipo infractor ha marcado un gol: Gol anulado y reanudación en la media.

Todos los demás casos: Continuar o Reiniciar.

Falta: Distracción (posterior en el partido):

A discreción del árbitro, posible penalti.

Falta: Reset.

El árbitro anuncia "¡Reset!" y el *reloj de posesión* y el *recuento de toques en la pared* se reinician. La siguiente infracción de reset dará lugar a una penalización de reset warning.

Sanción: Reset warning.

El árbitro anuncia "¡Reset warning!" y el *reloj de posesión* y el *recuento de toques en la pared* se reinician. La siguiente infracción de reinicio dará lugar a un Tiro de penalti.

Sanción: Pérdida de set.

El equipo pierde el set.

Sanción: Pérdida del partido.

El equipo pierde el partido.

Sanción: Infracción de conducta.

A criterio del árbitro, director de árbitros y de acuerdo con la gravedad de la infracción, cualquier sanción desde una advertencia hasta la pérdida de un juego o del partido. También, podrá escalar al director del Torneo, resultando en la expulsión de la sede del torneo o una multa.

Falta: Tiro de penalti.

Véase la sección de tiros de penalti.

5.1 - PENALTIS

Un árbitro puede conceder un penalti como resultado de una infracción del reglamento. Se trata de un único tiro con la delantera efectuado por un jugador del equipo no infractor y defendido por un jugador del equipo infractor. Después de realizar el tiro de penalti, el juego se reanuda desde el punto en el que se produjo la infracción, a menos que se haya anotado el penalti, en cuyo caso el equipo infractor *tiene el saque en la media*. Todas las reglas del juego siguen vigentes durante el penalti.

En un partido de dobles estándar, los jugadores de cada equipo pueden cambiar de posición antes de que el delantero del equipo infractor y el defensor del equipo no infractor abandonen la mesa.

El jugador del equipo no infractor pone la pelota en juego con una reanudación de 3 barras y ejecuta el tiro. Durante el tiro de penalti, todas las Reglas de Juego Estándar están en vigor.

El tiro penalti se considera completo cuando el jugador atacante ejecuta una transición con uno de los siguientes resultados:

- La bola entra en la portería del defensor.
- La bola entra y luego sale del área de portería del defensor.
- La bola una vez golpeada deja de *moverse*.

Una vez finalizado el penalti, el árbitro podrá anunciar que las nuevas infracciones del equipo infractor supondrán la pérdida del juego o del partido.

Cuando se completa el penalti, el juego se reanuda de la siguiente manera:

- En dobles, los jugadores vuelven a la mesa y cualquiera de los dos equipos puede cambiar de posición.
- Si se marcó el penalti, el equipo infractor tiene ahora el saque.
- Si no se ha marcado el penalti, se continuará desde el punto de la infracción de acuerdo con el reglamento.

Regla: Limite de penaltis: el tercer penalti que fuera a tirar un mismo equipo, no se lanzará será perdida del set inmediata por parte del equipo infractor.

6) ANTIGUOS DOCUMENTOS NORMATIVOS

Esta versión de las SMR no pretende cambiar las reglas del juego. A continuación, encontrará un enlace al documento de las "Reglas Antiguas":

- Árabe: <https://www.tablesoccer.org/rules/documents/2016%20ITSF%20Rules%20-%20Arabic.pdf>
- Búlgaro: https://www.tablesoccer.org/rules/documents/2016_Rulebook_BG.pdf
- Chino: [https://www.tablesoccer.org/rules/documents/ITSFRulesChinese\(Traditional\)2016.pdf](https://www.tablesoccer.org/rules/documents/ITSFRulesChinese(Traditional)2016.pdf)
- Inglés: https://www.tablesoccer.org/rules/documents/2016_Rulebook.pdf
- Francés: <https://www.tablesoccer.org/rules/documents/ITSFRulesFrench2016.pdf>
- Alemán: <https://www.tablesoccer.org/rules/documents/ITSF-Regelwerk%20Deutsch2016.pdf>
- Italiano: https://www.tablesoccer.org/rules/documents/Official_rules_Book_Italian_2016.pdf
- Ruso: <https://www.tablesoccer.org/rules/documents/ITSFRulesRussian2016black.pdf>
- Turco: <https://www.tablesoccer.org/rules/documents/2016%20ITSF%20Rule%20Book%20TURKISH.pdf>
- Esloveno: https://www.tablesoccer.org/rules/documents/ITSF_Uradna_Pravila_2016_SI.pdf
- Español: [https://www.tablesoccer.org/rules/documents/\[15-16\]%20ITSFRulesSpanish%20v0.5.pdf](https://www.tablesoccer.org/rules/documents/[15-16]%20ITSFRulesSpanish%20v0.5.pdf)