

BASES Y REGLAMENTO

CAMPEONATO NACIONAL DE TACA-TACA LIMÓN SODA

Embotelladoras Chilenas Unidas S.A., en adelante “ECUSA”, dentro de sus actividades de marketing y en el contexto de su interés en el desarrollo de actividades recreativas Universitarias ha organizado un Campeonato “Taca Taca” llamado **“CAMPEONATO NACIONAL DE TACA-TACA LIMÓN SODA”**.

1.- ¿Qué es el CAMPEONATO NACIONAL DE TACA-TACA LIMÓN SODA?

Es un campeonato interuniversitario de Taca-Taca, al que se invitarán a 12 sedes de Universidades de Santiago, Arica, Antofagasta, La Serena, Valparaíso, Talca, Concepción, Temuco, Valdivia, Puerto Montt y Punta Arenas.

2.- ¿Quiénes pueden Participar?:

Toda aquella dupla que sea mayor de 18 años y se acerque a la universidad el día del campeonato y cumpla con lo establecido con el punto 3 siguiente.

3.- ¿Cómo se inscriben?:

Las parejas podrán inscribirse el mismo día del evento con el productor del mismo **en la sede correspondiente**; deben estar debidamente inscritas en fichas, en las que deben estar sus datos personales y nombre de la dupla.

Las duplas deberán inscribirse el mismo día del campeonato en las diferentes sedes designadas, en éstas deben estar sus datos personales y nombre de la dupla con el encargado de cada sede. Este les entregará un número de inscripción y un horario tentativo de su primer partido.

Los alumnos sólo pueden jugar en una dupla, no pueden volver a jugar ni registrar una segunda dupla con otro jugador para volver a participar.

4.- ¿Cómo es la modalidad de juego?:

Cada dupla participante jugará un máximo de 3 partidos.

Cada partido consta de 1 set donde gana la primera dupla que llegue a 10 goles.

Los partidos se pueden jugar de forma consecutiva o se pueden jugar durante el transcurso del campeonato.

El tiempo máximo de juego por cada partido es de 5 minutos.

Los puntos serán contados y anotados en fichas que estarán en cada mesa y por un árbitro que moderará todos los juegos.

De acuerdo a los resultados de los encuentros se generará un ranking considerando los siguientes criterios en orden de importancia:

1.- Puntos: cada partido ganado da 3 puntos. no existen los empates. partido perdido da 0 puntos

Las 8 duplas primeras del ranking hasta las 15:30 hrs. clasificarán automáticamente a la semifinal de la universidad.

En el caso que exista empate entre los octavos lugares se realiza un sorteo para seleccionar cual va a la final.

La modalidad de la semifinal será con 4 llaves con eliminación directa, los ganadores de las llaves se enfrentan hasta determinar un ganador.

5.- Premios

- a) La dupla que resulte ganadora en las eliminatorias de cada ciudad recibirá: 1 mes de limón soda gratis, equivalente a 30 latas de 350 ml de Canada Dry Limón Soda para cada uno más una Tablet marca Lenovo (sujeto a cambio sin previo aviso).
- b) Traslados de la dupla zonal al lugar de la final
- c) La dupla que obtenga el segundo lugar en la final nacional, recibirá: 1 (una) motocicleta marca Suzuki modelo Gixxer 150cc o Km. para cada integrante de la dupla.
- d) La dupla que obtenga el primer lugar en la final nacional recibirá: 1 (un) automóvil marca Suzuki modelo New Celerio 0 Km. para cada integrante de la dupla.

Total de Premios:

- 24 (veinticuatro) premios consistentes en 1 (un) mes de Limón Soda.
- 24 (veinticuatro) premios consistentes en 1 (una) Tablet marca Lenovo.
- 2 (dos) motocicletas Suzuki Gixxer.
- 2 (dos) Automóviles Suzuki New Celerio.

6.- Cobro de premios por parte de los ganadores:

Los ganadores recibirán sus premios el día del campeonato, en una ceremonia a realizar en el mismo lugar.

7.- Autorización:

Los ganadores autorizan expresamente a ECUSA para dar a conocer, difundir y/o publicitar por cualquier medio de comunicación, sus identidades, con indicación de sus nombres, universidad a la que pertenecen, y a utilizar sus respectivas imágenes y/o voces con fines comerciales y/o publicitarios, comprometiéndose asimismo a prestar su colaboración para las actividades promocionales y publicitarias que para ello fueren necesarias, sin derecho a compensación alguna, en la forma y medios que Embotelladoras Chilenas Unidas S.A. considere convenientes y hasta un año después de la finalización del presente campeonato.

8.- Los premios de los ganadores no son canjeables por dinero, ni por otros productos.

9.- La participación en este Campeonato implica la total aceptación de sus bases.

10.- ECUSA se reserva el derecho de modificar las bases de este Campeonato en forma total o

12.- Una copia de la protocolización de estas bases se mantendrá en las oficinas de ECUSA, ubicadas en Avda. Presidente Eduardo Frei Montalva N° 1.500, comuna de Renca, Santiago y en la página web www.limonsoda.cl.

Silvia Solar Navarrete

REGLAMENTO OFICIAL JUEGO TACA TACA

1. COMIENZO DEL JUEGO

Antes de comenzar el juego se tira una moneda al aire. El equipo ganador de este cara o sello elegirá el lado de la mesa o ser el que haga el primer servicio.

1.1 Una vez que el equipo ha elegido lado o primer servicio, no puede cambiar su decisión.

1.2 El juego comienza oficialmente cuando la bola se pone en juego. Insultos, agresiones verbales o físicas, serán considerados como violaciones, y serán sancionados por el árbitro, el que juzgará el partido desde el momento en que él y ambos equipos estén presentes en la mesa.

2. SERVICIO

Al comienzo del juego se utiliza el hueco de servicio (centro de la mesa) para poner la bola en juego, también después que un gol es convertido, o después que la bola deja la mesa.

2.1 El campo de juego es definido como el área que está por debajo del borde superior del gabinete de la mesa.

2.2 Con anterioridad al servicio, el tirador puede acomodar la bola con su mano en el campo de juego.

2.3 Hasta que la bola no toque el campo de juego, que es cuando se considera "en juego", no puede ser golpeada por ningún jugador.

2.4 A pesar de estar permitido darle efecto a la bola al servir, no será válido un gol convertido por el equipo servidor, salvo que ésta haya sido golpeada por una de sus figuras.

2.5 El equipo que sirve, no podrá comenzar hasta que el equipo rival esté preparado. El equipo servidor podrá avisar que se comenzará el juego dando ligeros golpes con la bola a un costado de la mesa.

2.5.1 Si el servidor ha golpeado la bola y el equipo oponente está agarrando las manijas, se entiende que está listo para jugar.

2.6 En cualquier violación a alguna parte de esta regla, la bola será re-servida por el tirador original. En violaciones posteriores, la bola será servida por el tirador contrario.

2.6.1 Si la bola no es correctamente servida, pero el tirador no ha violado ninguna parte de esta regla, es bola en juego.

3. SERVICIOS SIGUIENTES

A continuación del primer servicio de juego, los siguientes serán hechos por el equipo que convierta un gol.

3.1 Si sirve la bola el equipo equivocado y esto se descubre antes de que se haya convertido un gol, se parará el juego y servirá el equipo que corresponde. Si se convierte un gol antes de que se

Al ponerse en juego la bola por el equipo que sirve, ésta debe permanecer en juego hasta que: sea sacada fuera de la mesa, se declare bola muerta, se pida interrupción o tiempo muerto, o se convierta un gol.

5. BOLA FUERA DE LA MESA

Se declara bola fuera de la mesa cuando ésta deja el campo de juego y golpea el marcador de goles, ceniceros, bordes superiores de los laterales, extremos del gabinete, o cualquier objeto que no sea parte de la mesa. Se pone nuevamente en juego por el equipo que la sirvió.

6. BOLA MUERTA

Se declara bola muerta cuando su movimiento está completamente detenido y no puede ser alcanzada por ninguna figura.

6.1 Si se declara bola muerta entre el arco y la barra de 2, se pone en juego colocándola en la esquina más cercana al punto donde se declaró muerta y se continúa el juego.

6.1.1 El portero debe estar seguro de que el equipo oponente está listo para continuar antes de reiniciar el juego. Además debe mover la bola de una figura a la otra y luego pararla por un segundo completo antes de comenzar cualquier movimiento de pase o tiro.

6.1.2 El tiempo límite comienza un segundo después que la bola toque a la segunda figura.

6.2 Si se declara bola muerta en cualquier punto entre las líneas de defensa, se pone nuevamente en juego a través un servicio realizado por el equipo que lo hizo originalmente.

6.3 Una bola que está rotando sobre su propio eje en un mismo lugar, no es bola muerta.

6.4 La penalización por poner ilegalmente la bola en juego (como en 6.1) significará darle al equipo contrario la opción de continuar jugando desde la posición desde donde esté o de re-servir la bola. Incluye casos en donde el jugador pierde la bola, o hace un gol en contra antes que la bola se haya puesto en juego nuevamente.

7. TIEMPO MUERTO

A cada equipo se le permite dos tiempos muertos de no más de 30 segundos cada uno, durante los cuales pueden dejar la mesa. Si la bola está en juego, sólo el equipo en su posesión puede pedir tiempo muerto y solamente si está completamente detenida. Si no está en juego cualquier equipo puede pedir tiempo muerto.

7.1 Ambos equipos tomarán los 30 segundos completos, aún si el que pide el tiempo muerto no quiere tomarlo en su totalidad.

7.2 Cualquier equipo puede cambiar posiciones durante el tiempo muerto.

7.3 Un tiempo muerto pedido entre sets, se otorgará en el siguiente a ser jugado y se contabilizará en éste a los efectos de tiempo muerto del partido.

7.4 Se considera pedido de tiempo muerto si un jugador retira sus manos de las manijas dando

7.6 Si el equipo en posesión de la bola pide tiempo muerto mientras esté la bola en juego y movimiento, pierde la posesión y la bola será servida por el otro equipo. Si el equipo que no tiene la posesión de la bola es el que pide tiempo muerto cuando la bola está en juego, será penalizado con una distracción.

7.7 Si cuando terminan los 30 segundos del tiempo muerto, un equipo no está listo para jugar será penalizado con otro tiempo muerto.

7.8 Un equipo penalizado con más de 2 tiempos muertos será castigado automáticamente con una falta técnica que debe ser tirada antes de conceder el tiempo muerto.

7.8.1 Un equipo penalizado con un tiempo muerto deberá tomar los 30 segundos completos, aunque ya antes haya tenido sus 2 tiempos muertos. Durante ese tiempo los equipos pueden cambiar posiciones.

7.9 Cuando un jugador pone en movimiento la bola luego de un tiempo muerto, otro nuevo no podrá ser pedido hasta que la bola deje la barra de posesión actual.

7.9.1 Por violación a la regla 7.9, el equipo pierde la posesión y la bola es servida por el equipo contrario. No hay penalización de tiempo muerto.

7.10 Durante el tiempo muerto, el jugador podrá tocar el campo de juego para limpiarlo, rociar las barras, etc. La bola puede ser levantada siempre y cuando antes de que continúe el juego sea colocada en su posición original.

7.11 El árbitro puede negar el pedido de levantar la bola si considera que no es posible colocarla luego en el lugar exacto. (Ejemplo: bola en el filo de la línea de gol). Durante el tiempo muerto el jugador no puede mover la bola de hombre a hombre - puede considerarse práctica -. La penalización por violación a esta regla es pérdida de posesión y la bola será servida por el equipo contrario.

8. CONTINUACIÓN DEL JUEGO DESPUÉS DEL TIEMPO MUERTO

A continuación de un tiempo muerto, la bola será puesta en juego por el jugador que tenía su posesión cuando este tiempo fue pedido.

8.1 Si la bola estaba en juego en el momento en que el tiempo muerto fue pedido, el jugador debe estar seguro que el equipo contrario está listo antes de mover la bola, entonces debe moverla de una figura a otra, pararla por un segundo completo y tirarla o pasarla.

8.1.1 El tiempo de juego comienza un segundo después de que la bola toca la segunda figura.

8.2 Si la bola no estaba en juego cuando el tiempo muerto fue pedido, será puesta en juego con un servicio por el equipo que originalmente sirvió.

8.3 La penalización por poner ilegalmente la bola nuevamente en juego es opción del equipo contrario: de continuar el juego desde esa posición o re-servir la bola. Esto incluye el caso en que un jugador pierda la bola antes de tocar 2 figuras.

9.2 Mantenimiento de la Mesa: cualquier mantenimiento necesario de la mesa, como recambio de bolas, ajuste de las figuras, etc. debe ser pedido antes de que el juego comience. El único caso en que un jugador puede pedir tiempo muerto de mantenimiento de mesa durante un juego, es cuando ocurra una alteración a la mesa: una figura rota, un tornillo roto o rotura de los amortiguadores, doblado de barras, etc.

9.2.1 Si se rompe una figura mientras está en contacto con la bola, se declara tiempo muerto oficial mientras es reparada la barra. El juego continuará en la barra donde se rompió la figura.

9.2.2 Si la iluminación de la mesa falla, el juego debe parar en ese momento (como si fuera un pedido de tiempo muerto oficial).

9.2.3 El mantenimiento de rutina, como aceitar las barras, etc. sólo puede hacerse durante el tiempo muerto o entre partidos.

9.3 Objetos extraños en el campo de juego: si cae un objeto extraño en el campo de juego, se parará de inmediato en ese punto. No puede haber nada en los bordes de la mesa que pudiese caer dentro del campo de juego.

9.4 Tiempo muerto médico: un jugador o equipo pueden pedir tiempo muerto médico. Este pedido debe ser aprobado por el árbitro del partido y un miembro de los organizadores oficiales. Son quienes determinan la duración del tiempo muerto médico hasta un máximo de 60 minutos. Un jugador físicamente incapaz de continuar jugando después de ese tiempo pierde el juego.

9.4.1 Si se niega el tiempo muerto médico por falta de evidencias, el jugador será penalizado con un tiempo muerto y también podrá ser penalizado por demorar el juego a discreción del árbitro.

9.4.2 Sólo se otorga tiempo muerto médico por lastimaduras accidentales o inesperadas ocurridas durante el juego.

10. GOL CONVERTIDO

La bola que entre al arco será gol, siempre que sea legalmente conseguido. La bola que entra al arco pero vuelve al campo de juego y/o abandona la mesa igual será gol.

10.1 Si un gol no es anotado en el marcador de puntos, y ambos equipos coinciden en que fue convertido y no anotado, el tanto debe contar. Si no hay coincidencia entre ambos, después de que otro gol fuese convertido, el punto anterior no será contado.

11. LADOS DE LA MESA

Al final de cada set los equipos deben cambiar de lado de la mesa antes de que el próximo pueda empezar.

12. CAMBIO DE POSICIONES

En cualquier juego de dobles (equipos en parejas) cada jugador debe jugar solamente las 2 barras designadas para su posición, una vez que la bola es puesta en juego, los jugadores deben guardar la misma posición hasta que: 1 gol sea convertido, se solicite tiempo muerto o tiempo técnico.

respectivos lugares enfrentados a la mesa.

12.3 Cambiar posiciones ilegalmente mientras la bola está en juego será juzgado como una distracción.

12.3.1 En cualquier evento de dobles, el jugador que ponga sus manos en una barra con la que juega su compañero mientras la bola esté en juego, será juzgado como distracción.

13. GIRO RÁPIDO DE BARRAS – REMOLINO -

Es ilegal hacer remolino. Éste es definido como la rotación rápida de cualquier figura en más de 360° antes o después de golpear la bola.

13.1 Una bola ilegalmente impulsada por un remolino se pone en juego de la siguiente manera: si se convierte gol, no será tomado en cuenta y se pone en juego por el arquero como si se tratase de una bola declarada muerta. Si la bola no va al arco, el equipo contrario tiene la opción de continuar el juego desde la posición actual o re-servir la bola.

13.2 Si una barra no tomada es golpeada por la fuerza de una bola produciendo un remolino, éste no es ilegal.

14. SACUDIDAS DE LA MESA

Cualquier sacudida, deslizamiento o levantamiento de la mesa de juego será ilegal, sea o no intencional y haya o no consecuencia. Esta advertencia debe ser hecha por un árbitro.

14.1 La penalización por violación a esta regla es:

Primer ofensa: el equipo oponente tiene la opción de continuar el partido desde la actual posición, continuarlo desde el lugar de la infracción o re-servir la bola. Si por una sacudida el jugador pierde la posesión de la bola, el juego debe continuar desde esa barra.

14.2 Tocar o entrar en contacto con la barra del oponente en cualquier forma, será penalizado en igual forma que sacudir la mesa, deslizarla o elevarla.

14.3 Puede invocarse sacudida de mesa aún si la bola no está en juego, en especial golpear la barra después de un tiro.

15. RECOMIENZO DEL JUEGO

Si un jugador tiene la bola parada y lista a tirar o pasar, y la bola es intencionalmente movida por una sacudida hecha por el oponente, el árbitro pedirá "recomenzar". El jugador con la bola tiene la opción de ponerla en movimiento otra vez, o ignorar el recomienzo y jugar la bola desde donde está.

15.1 Cualquier movimiento de la bola por una sacudida, no importa lo leve que éste fuera, puede ser base para un recomienzo. (Ejemplo: una bola rotando en un lugar).

15.2 Un recomienzo no es considerado distracción, y el jugador con la bola puede tirar inmediatamente. El equipo defensor no debería esperar al árbitro anunciar el recomienzo sino estar

Es ilegal invadir el campo de juego mientras la bola esté en juego sin antes tener el permiso del equipo oponente, tanto si toca o no la bola. Cuando el equipo oponente conceda permiso a un jugador a meter la mano en el campo de juego, es legal hacerlo.

16.1 Una bola rotando en su propio eje se considera "en juego", aún cuando no pueda ser alcanzada por una figura. Es ilegal meter la mano en el campo de juego para parar una bola con efecto.

16.2 Una bola que se eleve sobre la mesa está todavía en juego hasta que golpee algo que no sea parte del campo de juego, no debe agarrarse una bola voladora sobre la mesa.

16.3 Se considera fuera de juego a una bola muerta, y puede ser tocada libremente después que el árbitro de su permiso.

16.3.1 No hay castigo por tocar una bola muerta, sin importar si fue dado o no el permiso para tocarla.

16.4 Un jugador puede limpiar las marcas de tiro en cualquier lugar de la mesa mientras la bola no esté en juego, sin necesidad de pedir permiso al equipo oponente.

16.5 La penalización por violación a esta regla es la siguiente:

16.5.1 Si el jugador tiene la posesión de la bola y es parada pierde la posesión.

16.5.2 Si la bola se está moviendo en el área de gol del jugador detrás de la barra de 2 hombres, se anota un gol al equipo oponente y la pelota es re-servida como si se hubiese convertido un gol.

17. ALTERACIONES A LA MESA

17.1 Campo de juego: ningún jugador podrá hacer cambios que afectarían las características interiores de la mesa. Incluye cambios a las figuras, superficie de juego, amortiguadores, etc.

17.1.1 Un jugador no puede limpiarse el sudor o cualquier otra sustancia de sus manos antes de limpiar las marcas de la bola de la mesa.

17.1.2 Es ilegal frotar resina sobre la mesa.

17.1.3 Si un jugador utiliza una sustancia sobre sus manos para mejorar el agarre (grip), debe asegurarse que esta sustancia no toque la bola, si esto ocurre y se considera que afecta el juego de la bola, debe ser limpiada inmediatamente al igual que cualquier otro elemento de la mesa, y el equipo que causó esto será penalizado por demora de juego y advertidos que de suceder nuevamente, se les prohibirá el uso de esa sustancia.

17.2 Manijas: con respecto al uso de sustancias para mejorar el agarre (grip), si un jugador utiliza una sustancia que, luego de rotar lados en la mesa, ha dejado restos sobre las manijas, deberá limpiarlas de inmediato.

17.2.1 Si el tiempo para limpiar las manijas de esa sustancia excede los 60 segundos, el jugador será penalizado con demora de juego y le será prohibido utilizar esa sustancia nuevamente.

17.2.2 Un jugador no puede colocar una manija en el exterior de la mesa que inhiba el movimiento

fue hecho con el propósito de obstaculizar el juego.

17.3.2 Si un jugador solicita bola nueva mientras la bola está en juego será penalizado con tiempo muerto, a menos que el árbitro presente juzgue que la bola no es apta para jugar.

18. DISTRACCIONES

Cualquier movimiento o sonido hecho fuera de la barra donde la bola esté en juego puede ser juzgado como una distracción. Ningún gol hecho como resultado de una distracción será válido. Si un jugador considera que está siendo distraído, es su responsabilidad llamar al árbitro.

18.1 Se considera distracción golpear la barra de 5 hombres o alguna anterior, antes o después de un tiro.

18.2 Se puede juzgar como distracción hablar entre los jugadores de un mismo equipo cuando la bola esté en juego.

18.3 No se considera distracción cuando al pasar se mueve la barra del que recibe como parte de un amague. El excesivo movimiento de barra podrá ser causa de una distracción

18.4 Se considera una distracción cuando un jugador después de preparar un tiro quita una mano de la manija y luego tira la bola. La bola sólo puede ser tirada después que ambas manos estén en las manijas por 1 segundo completo.

18.5 Castigo por distracción: si un tiro se convierte en gol como resultado de una distracción por el equipo ofensivo, no tiene validez y el equipo oponente deberá reservar la bola. En todos los otros casos el equipo oponente tiene la opción de continuar jugando desde la actual posición, desde el punto de la infracción, o reservar la bola.

19. PRÁCTICA

Una vez que el partido comienza, ningún jugador puede practicar su servicio o tiro en la mesa que se está jugando o cualquier otra. Esta regla se aplica en tiempos muertos o entre juegos.

19.1 La práctica es definida tanto como mover la bola, tocándola con la figura jugadora o practicar el servicio.

19.1.1 La práctica ilegal será juzgada por el árbitro presente en la mesa.

No se toma como práctica movimientos inadvertidos de la bola.

20. VOCABULARIO NO PERMITIDO

No son permitidos comentarios hechos directa o indirectamente por un jugador. Las violaciones a esta regla pueden ser fundamento para una falta técnica.

20.1 No está permitido llamar la atención del equipo oponente fuera del juego. Cualquier grito o sonido durante el partido, aún si fuera de naturaleza entusiasta puede dar pie a una falta técnica.

20.2 No se permite utilizar vocabulario soez a un jugador. La primera ofensa será penalizada con

21. PASES

Una bola tomada en la barra de 5 no puede ser pasada directamente a la barra de 3 del mismo equipo. Debe tocar al menos dos figuras cuando es puesta en movimiento para un pase (Excepto en un roce o choque accidental del pase). Una bola tomada es aquella que está tomada contra los laterales o contra el campo de juego.

21.1 Una bola cuyo movimiento ha cesado claramente, puede ser pasada, si se hace de inmediato. Cuando una bola es sin ninguna duda parada y no se pasa de inmediato, debe ser tocada por lo menos por dos figuras antes que sea un pase legal.

21.2 Si de la barra de 5 no se hacen los dos pases antes de pasarla a la barra de 3, solamente valdrá como tiro al arco.

21.2.1 Si una bola giratoria o parada desde la barra de 5 es tiro de gol, y la bola golpea la barra de 3 del tirador, el tiro es legal, siempre y cuando la bola no haya sido capturada por la barra de 3.

21.3 Antes de intentar un pase desde la barra de 5, el jugador no puede hacer golpear la bola en la pared lateral de la mesa más de dos veces.

Si la bola va hacia la pared por tercera vez, debe ser avanzando en movimiento de un pase o tiro.

21.3.1 Atrapada defensiva: si un pase o tiro de un oponente es parada por una atrapada contra el lado de la mesa, no cuenta como una de las dos veces permitidas a tocar el lateral de la mesa por el jugador que realizó la atrapada y está en posesión de la bola en la barra de 5.

21.4 La regla 21.2.1 se aplica aquí para un tiro parado desde la barra de 2 tocada por la barra de 5.

21.5 Es legal tener solo una mano en las barras cuando se juega defensivamente (Ejemplo: mano derecha sobre barra defensiva de 5), también es legal usar las dos manos para mover una barra de 5 defensiva.

21.6 Penalización por un pase ilegal: si un equipo viola las reglas de pase antes mencionadas, el equipo oponente tiene la opción de continuar el juego desde la actual posición o reservar la bola.

22. TIEMPO DE POSESIÓN DE LA BOLA

22.1 La ejecución del tiempo de la regla de posesión será hecho únicamente por un árbitro del torneo.

22.2 La posesión de la bola en cualquier barra será limitada a 15 segundos, excepto la barra de 5 que tiene un límite de 10 segundos, al final de cuyo período el jugador en posesión debe adelantar la bola o pasar, por lo menos, una barra del equipo oponente.

22.3 Una bola giratoria que está al alcance de una figura será considerada que está en posesión de esa barra y todos los límites de tiempo continuarán.

22.4 Penalización: el castigo por la demora en la barra de 3, es la pérdida de posesión del arquero oponente. El arquero pondrá la bola nuevamente en juego como si se hubiese declarado bola muerta. El castigo por demora en otra barra es la pérdida de posesión a favor del equipo oponente.

jugador o equipo que haya ganado más juegos, será el equipo que haya anotado la mayor cantidad de goles. Si el equipo ha ganado igual número de juegos, y anotado igual número de goles, una bola más será jugada para determinar quién es el ganador.

23.2 Los tiempos muertos solicitados dentro del límite regular de tiempo de un partido será contado en contra de la cantidad de tiempo restante total a jugar.

23.3 Tiempo muertos oficiales no cuentan en contra de la cantidad de tiempo remanente para jugar.

24. DEMORA DE JUEGO

El juego debe ser continuo, excepto durante tiempos muertos. Un castigo por demora de juego puede ser solamente definido por un árbitro.

24.1 Después de una infracción de demora de juego, el juego deberá recomenzar en no más de 10 segundos. Al final de los 10 segundos se pedirá otra demora de juego.

25. PERDIDA DEL PARTIDO

Una vez que un partido ha sido anunciado ambos equipos se reportarán de inmediato a la mesa designada. Si un equipo no lo hace dentro de 5 minutos significará la pérdida del juego.

26. FALTAS TÉCNICAS

Si, a juicio de un árbitro autorizado del torneo, cualquier equipo compitiendo en un partido, está en flagrante o intencional violación de estas reglas de juegos, se puede solicitar una falta técnica para el equipo ofensor.

26.1 Cuando se solicita una falla técnica, se pasa el juego y la bola concedida a los oponentes del equipo ofensor en su barra. Un tiro se realizará después de lo cual el juego se parará. Tanto si anota o no, la bola será colocada en el sitio donde fue cometida la falta técnica si la bola estaba en movimiento, será puesta nuevamente en juego como si se hubiese declarado muerta en ese sitio.

26.1.1 Se considera que un jugador realizó el tiro de falta técnica, una vez que la bola dejó la barra de 3; y que bloqueó el tiro una vez que la bola haya, tanto parado o salido del área del defensor

26.2 Un equipo puede cambiar de posiciones antes y/o después del tiro de falta técnica. Sin ser penalizados con un tiempo muerto.

26.2.1 Se puede pedir tiempo muerto durante un tiro técnico, ya que de otra forma serían legales.

26.2.2 No es válido un gol convertido con un tiro técnico ilegal, y el juego se reanudará en el sitio donde se declaró la falta técnica.

26.3 Si un juego termina con un tiro de falta técnica, el equipo oponente tiene el primer servicio en el próximo juego.

26.4 Posteriores violaciones de naturaleza flagrante o intencional serán motivo de faltas técnicas adicionales. Una tercera falta técnica en cualquier juego resultará automáticamente en la pérdida del juego

27.1 Para apelar una interpretación a una regla, debe hacerse de inmediato al árbitro antes de que la bola sea jugada. Una apelación con respecto a la pérdida del partido debe ser hecha antes de que el equipo que ganó comience su próximo partido.

27.2 Todas las apelaciones a las reglas serán consideradas por el árbitro. Todas las decisiones sobre apelaciones son finales.

27.3 Un equipo que comete una apelación no exitosa de obvia naturaleza, o que cuestiona una llamada a juicio, será penalizado por demora de juego, a discreción del árbitro.

27.4 No se permite discutir con un árbitro durante un partido. Las violaciones a esta regla son razón para penalización por demora de juego y/o violación al código de ética.

28. CÓDIGO DE ÉTICA

Será considerada una violación al código de ética cualquier acción de naturaleza antideportiva o antitética durante un torneo, ya sea en el salón del torneo o en el área de servicios públicos del anfitrión del torneo.

28.1 Penalización: al romper el código de ética, se podría perder un juego o partido, ser expulsado del torneo.

29. DIRECTOR DEL TORNEO

29.1 La administración de un torneo será responsabilidad del director de torneos.

Esto incluye hacer los diagramas, horarios de los eventos, duración de los partidos, etc. La decisión del director del torneo en esta materia es final.

29.2 Toda materia perteneciente a reglas de juego (designación de árbitros, manejo de apelaciones, etc.), serán responsabilidad del jefe de árbitros. El director del torneo es responsable por la designación del jefe de árbitros.

