



**INTERNATIONAL TABLE FOOTBALL CONFEDERATION
(ITFC)**

Reglas Oficiales de la Modalidad "Chapas"

INTERNATIONAL TABLE FOOTBALL CONFEDERATION (ITFC)



REGLAS OFICIALES

MODALIDAD "CHAPAS"

ELABORACIÓN, ACTUALIZACIÓN Y REVISIÓN FINAL: Comité Gestor de la Regla "Chapas" (ITFC)

REDACIÓN ORIGINAL (ESPAÑOL): Marcelo Rossi (ARG)

TRADUCCIÓN AL PORTUGUÉS: Humberto Alencar (BRA)

TRADUCCIÓN AL INGLÉS: Marcelo Coutinho (BRA)

Cualquier situación no cubierta por el presente Reglamento será resuelta por el ITFC.

© 2021 International Table Football Confederation (ITFC) - All rights reserved.

Reglas de la modalidad: CHAPAS



CONTENIDO

DESCRIPCIÓN – Qué es la modalidad de Chapas

CAPÍTULO I – Participación del técnico

CAPÍTULO II – Mesa y reglas de juego

CAPÍTULO III – Porterías

CAPÍTULO IV – El balón

CAPÍTULO V – Las chapas

CAPÍTULO VI – El portero

CAPÍTULO VII – Duración de juego

CAPÍTULO VIII – Accionamiento de las chapas y del portero

CAPÍTULO IX – Posicionamiento de las chapas

CAPÍTULO X – Desarrollo del juego

CAPÍTULO XI – Movimiento de chapas y porteros

CAPÍTULO XII – Ventaja

CAPÍTULO XIII – Reposición del balón

CAPÍTULO XIV – Saque de banda

CAPÍTULO XV – Saque de portería y reposición de portero

CAPÍTULO XVI – Saque de esquina

CAPÍTULO XVII – Disparo a gol

CAPÍTULO XVIII – El gol

CAPÍTULO XIX – La penalización máxima

CAPÍTULO XX – La Falta

CAPÍTULO XXI – El árbitro

CAPÍTULO XXII – Disputas por equipos

CAPÍTULO XXIII – Consideraciones finales



DESCRIPCIÓN – Qué es la modalidad

El juego consiste en una disputa entre dos jugadores, en adelante denominados "técnicos", disputado sobre una mesa cubierta con un tejido (alfombra, tapiz, paño de billar, etc) y con el uso de tapas de botellas de metal - "chapas" - como piezas de juego.

Es una simulación del "Football Association", con el campo teniendo los mismos elementos de este deporte, es decir, un tejido surcado que representa el césped, con marcas que reproducen las líneas que constituyen las marcas tradicionales de un campo de fútbol: líneas laterales, líneas de fondo, líneas de medio del campo, áreas penales y círculos, semicírculos y cuartos de círculos.

También hay el uso de dos porterías con redes, que son las metas del juego. Cada técnico tiene un turno de juego. Por medio de golpes hechos con los dedos, desplazan sus chapas por la mesa, con la finalidad de tocar y conducir con ellas una bola hacia la meta del oponente, caracterizando así la marca de un intento.

Además de la mesa, tejido, porterías y bola, el material de juego consiste en diez tapas metálicas de botellas - las "chapas" - y una tapa plástica de botella PET, que ejercerá el papel de portero, para cada técnico. Además, debe haber un cronómetro para marcar el tiempo, un dispositivo para marcar la puntuación del partido y una plantilla marcada en centímetros (conocida como "árbitro") para medir las distancias de 10 (diez), 30 (treinta) y 90 (noventa) milímetros.

Las medidas de esta regla están en milímetros.

CAPÍTULO I – Participación del técnico

Art. 1º - Se llama técnico a la persona física practicante del Fútbol de Mesa modalidad Chapas. Usualmente el término designa al practicante, sin embargo podrá referirse también al preparador técnico de un jugador o de un equipo de jugadores.

Art. 2º - Cada partido contará con dos técnicos adversarios entre sí. Se llama partido a la disputa entre dos técnicos y juego a disputa entre dos equipos formados por número predeterminado de técnicos.

Art. 3º - Será considerado ganador del partido el técnico que, dentro de los límites de este reglamento, haya realizado más goles que el adversario. Si la cuenta es igual, el partido se considerará empatado.

CAPÍTULO II – Mesa y campo de juego

Art. 4º - Se llama mesa de juego al conjunto de mesa, bordes o vallas, porterías, caballotes o similares, en torno de los cuales se desarrolla un partido de Fútbol de Mesa de la modalidad Chapas.



§ Único - Los caballetes deben tener resistencia suficiente para que las mesas sean firmes. El campo de juego deberá estar entre 700 mm y 900 mm de altura en relación con el suelo.

Art. 5º - La mesa de juego puede ser confeccionada en madera o otro tipo de material sólido. También puede ser un material similar que obtenga la aprobación de la ITFC. Podrá tener sus esquinas redondeadas o no, así como deberá ser provista de un alambrado para evitar que chapas y bola dejen la mesa de juego. Este alambrado puede estar hecho de cualquier material (plástico, madera, metal, etc.) y debe tener entre 10 mm y 40 mm de altura.

Art. 6º - Se llama campo de juego al tejido demarcado (tapiz, o alfombra acanalada) que deberá ser colocado sobre la mesa de juego. El tejido debe ser acanalado, es decir, tener surcos transversales al campo, paralelos a las líneas de fondo, y no longitudinales.

§ 1º - Los modelos habituales son el acanalado, preferentemente de color verde, aunque se permiten otros colores.

§ 2º - Comprendiendo que no es factible imponer un modelo único, ya que cada región posee fabricantes y modelos diferentes, cada país podrá utilizar en sus torneos nacionales la alfombra simple, tejido de lana o fieltro utilizado en mesas de billar.

§ 3º - Para uso en competiciones internacionales es necesario utilizar una alfombra o tejido similar en todas las mesas, siendo por eso limitado el uso solo de alfombras acanaladas.

§ 4º - La alfombra a ser utilizada en las competiciones internacionales debe tener la aprobación previa del Director Deportivo vigente.

Art. 7º - El campo de juego deberá poseer marcas delimitantes, comprendiendo las siguientes características:

- A) Los lados más grandes del rectángulo - dos segmentos de recta, trazados en el sentido de la longitud de la mesa y llamados líneas laterales, cuya función es la de delimitar el campo de juego y las llamadas pistas laterales;
- B) Los lados más pequeños del rectángulo - dos segmentos de recta, trazados en la dirección de la anchura de la madera de la mesa y llamados líneas de fondo, cuya función es la de delimitar el campo de juego y las llamadas pistas de fondo. Los puntos extremos coincidirán con los puntos extremos de las líneas laterales;
- C) Una línea central, paralela a las líneas de fondo y que dividirá el campo de juego en dos partes iguales, delimitando el campo de ataque y el campo de defensa para cada equipo. Su trazado será considerado neutro, es decir, si el balón se posiciona sobre esa línea, no se permitirá el chute a gol;
- D) Una marca situada exactamente en el centro geométrico del campo de juego y, por tanto, en el punto medio de la línea central, llamada centro de campo. Su función única es marcar el lugar donde el balón debe colocarse en cada salida



- de juego con el balón al centro. Su demarcación será simplemente un pequeño círculo con un diámetro no superior a 5 mm;
- E) Un círculo de 160 mm de radio denominado círculo central cuyo centro es el centro del campo. Su función es la de demarcar la distancia mínima para las chapas adversarias en la salida con balón al centro y también la de mostrar el área que el balón deberá haber abandonado para tener condiciones de disparo a gol después de la salida con balón al centro;
- F) Cuatro cuartos de círculo de 20 mm de radio, trazados cada uno con centro en cada punto de encuentro de la línea lateral con la línea de fondo y de forma que unan esas líneas en la parte interior del campo de juego. Su función es la de delimitar el espacio donde deberá colocarse el balón en la reanudación de saque de esquinas, así como determinar el espacio que el balón deberá abandonar cuando se cobre un saque de esquina. Su espacio interior se denomina área de saque de esquina;
- G) Dos áreas llamadas áreas penales (grandes áreas), correspondiendo cada una de ellas a la intersección del espacio entre la línea de fondo y un segmento de recta a ellas paralelo con el espacio entre dos líneas paralelas a las líneas laterales. Estas áreas están centralizadas, una en cada línea de fondo.
- a. Sus funciones son las siguientes:
 - i. Delimitar el espacio dentro del cual los tiros directos a favor del ataque serán cobrados como penalidades máximas;
 - ii. Delimitar el área que el balón tendrá que dejar en el cobro de un saque de portería;
 - iii. Delimitar dos marcas llamadas marcas penales, situadas cada una de ellas en una área penal, en punto equidistante a las dos líneas laterales y a 180 mm de distancia de la línea de fondo. Marca el lugar donde se debe colocar el balón para el cobro de una penalización máxima;
- H) Dos áreas llamadas áreas pequeñas, correspondiendo cada una de ellas a la intersección del espacio entre la línea de fondo y un segmento de recta a ella paralelo con el espacio entre dos líneas paralelas a las líneas laterales. Están contenidas en las grandes áreas y también están centralizadas en las líneas.
- a. Sus funciones son las siguientes:
 - i. Delimitar el espacio dentro del cual la pelota será propiedad del portero;
 - ii. Delimitar el espacio dentro del cual el portero podrá ser posicionado para defensa de disparo a gol;
 - iii. Delimitar el espacio en el que el balón y el portero deben ser colocados para el cobro de saque de portería;
 - iv. Delimitar el espacio en que ninguna chapa podrá ocupar (con excepción del portero);



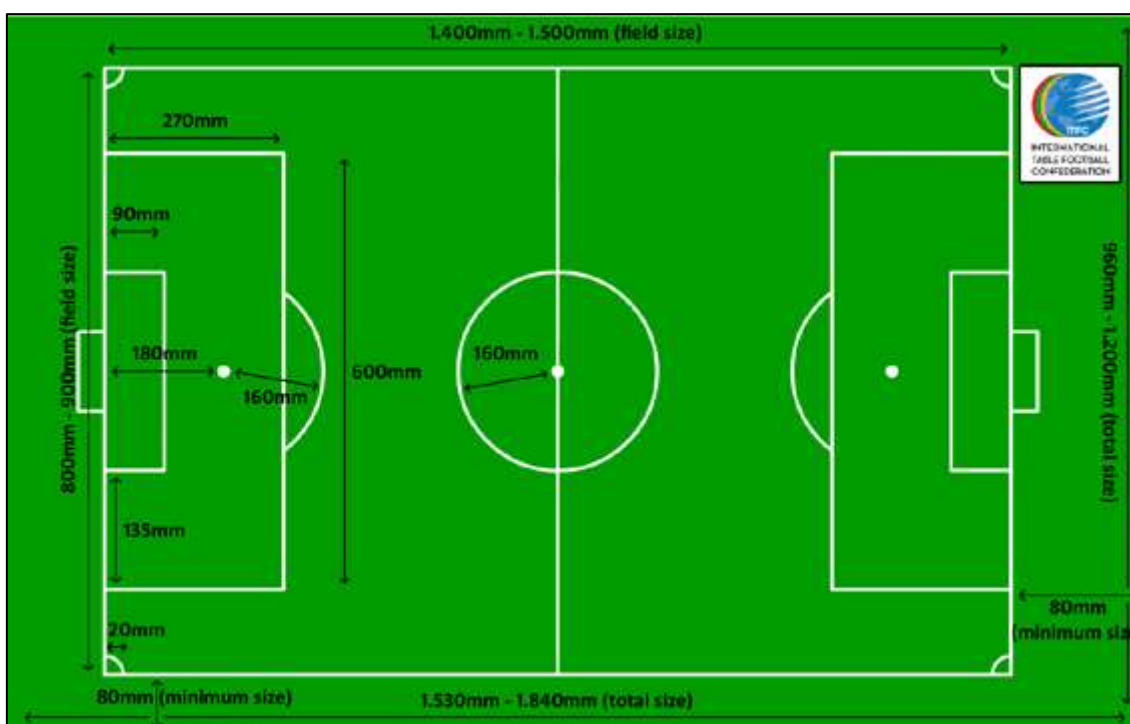
- l) Dos arcos de círculo trazados cada uno de ellos con el centro en la marca penal y formando una zona en forma de media luna con los puntos extremos en la línea horizontal de la gran área. Su función única es la de mostrar la zona de la gran área donde no podrá haber chapas defensoras o atacantes al cobrar una penalidad máxima. Su trazado tendrá un radio de 160 mm;

§ único - El espacio de cada línea de fondo comprendido entre las porterías se llama línea de gol y tendrá una longitud de 155 mm. Su función es la de demarcar el campo de juego, delimitando el espacio interior situado más allá de las porterías o balizas y cubierto por la red, a fin de que se verifique la asignación de goles o puntos.

Art. 8º - Cada línea forma parte del área que delimita. Por lo tanto, un balón sobre la línea de la gran área se considera dentro del área. Una chapa atacante, estacionada sobre la línea de la gran área, por lo menos tocando la línea, en caso de sufrir falta, ésta será cobrada como penalidad máxima. La anchura máxima de la línea será de 4 mm.

Art. 9º - La mesa de Chapas debe tener las siguientes dimensiones:

Dimensiones de la mesa y campo de Chapas			
Ítem	Medidas a Milímetros		
Descripción	Mínima	Máxima	Única
Mesa de juego			
Largo	1.530	1.840	
Ancho	960	1.200	
Altura	700	800	
Campo de juego			
Largo	1.400	1.500	
Ancho	800	900	
Gran Área			270 x 600
Pequeña Área			90 x 330
Radio del Círculo Central			Radio = 160
Radio de la Media Luna			Radio = 160
Radio de la Marca de Saque de Esquina			Radio = 20
Distancia desde la línea del gol hasta la Marca Penal			180
Pista Lateral y de Fondo	80		
Anchura de la línea de demarcación			4
Círculo de posición del balón en el Centro de Campo y Marca Penal			Radio = 5
Alambrado (altura)	10	40	



CAPITULO III – Porterías

Art. 10º - Se llama portería, meta, arco o baliza cada conjunto compuesto de 2 (dos) postes verticales y un travesaño horizontal que los une en los extremos superiores por sistema de encolado, encaje continuo o similar. Su función es delimitar el espacio por donde el balón deberá pasar a fin de que sea señalado un gol.

§ 1º - Son presas a las porterías, en su parte posterior, las redes, confeccionadas de tejido bien fino de modo que permita óptima visualización a través de él, con la finalidad de retener los balones que adentraren la meta y facilitar la percepción del gol señalado.

§ 2º - Las porterías pueden tener, en su parte posterior, equipos auxiliares para fijación de redes y estética. También pueden tener otros sistemas o equipos que mejoren su propósito.

§ 3º - Las porterías pueden ser confeccionadas en metal, aluminio, alambre, chapa estampada, madera, plástico o similar.

§ 4º - El formato de los postes y el travesaño podrá ser ovalado, curvado o prismático, pero su espesor no deberá exceder de 10 mm.

§ 5º - Las medidas internas de las porterías serán de 155 mm de longitud (medida interna entre postes) y 55 mm de altura (medida interna de la superficie de la mesa hasta la parte inferior del travesaño) y 70 mm de profundidad.



§ 6º - Las porterías se colocarán centralizadas en relación a la línea de fondo y con los postes coincidentes con ella. Deberán permitir que sean movidas o arrastradas libremente y no se puede fijar a la mesa.

CAPITULO IV – El balón

Art. 11º - Se llama balón de juego a la esfera cuyo dominio o posesión es disputado en la mesa de juego por los técnicos, con la finalidad de hacerla entrar en la meta adversaria.

§ 1º - El balón es esférico, de plástico, con diámetro de 14 a 15 mm y su peso varía entre 1,2 y 1,5 gramos. No hay restricciones en cuanto a los colores del balón.

§ 2º - El balón se puede fabricar y vender en cualquier parte del mundo y en cualquier color, a elección del comprador.

CAPÍTULO V – Las chapas

Art. 12º - Se llama chapa cada una de las 10 (diez) tapas de botellas metálicas que cada jugador debe colocar sobre la mesa para, por accionamiento, mover el balón. Cada técnico podrá utilizar cualquier tapa que desee, siempre que dentro de las especificaciones de esta regla. Pueden ser inspeccionadas por la organización del torneo en relación con sus medidas y masa.

§ 1º - Las chapas, en número de diez, deberán tener la forma circular, es decir, de disco, con una altura de 7 mm, un diámetro exterior de 29 mm (28 mm si es una tapa metálica de rosca), y su base y diámetro interno de 27 mm.

§ 2º - Su contorno dentado característico debe tener habitualmente entre 21 y 29 "dientes" y su base debe ser completamente plana, sin deformaciones que vayan más allá de su fabricación (desprovistas de surcos, pliegues, ranuras, agujeros, etc.).

§ 3º - Las chapas podrán ser confeccionadas con cualquier color o conjunto de colores, pudiendo ser pintadas o enceradas de acuerdo con la preferencia del técnico.

§ 4º - Las chapas deben tener sus dientes "cerrados", o sea, doblados como si ya hubieran sido utilizados en su función como tapa de una botella. Se entiende por cerrada la condición de sus dientes doblados hacia adentro.

§ 5º - Las chapas utilizadas por el técnico deberán contener una ilustración, en lo sucesivo denominada "decoración", que deberá llevar números diferentes y un distintivo (o logotipo) que sea común a todas ellas. No hay medidas mínimas para estos identificadores, basta que sean legibles.

§ 6º - En un partido, la decoración de las chapas de los dos técnicos debe ser suficientemente distinta, de lo contrario, uno de los técnicos deberá tener disponible consigo otra decoración (o equipo), de color diferente.



§ 7º - Cuando ambos técnicos se presenten con chapas con decoraciones idénticas o de difícil diferenciación, se verificará si uno de los técnicos hará el cambio espontáneamente. De lo contrario, se hará un sorteo para comprobar quién debe sustituir sus chapas o decoraciones.

Art. 13º - Para colocar las decoraciones dentro de las chapas se permite el uso de pegamento, adhesivo, resina o cualquier otro producto, siempre que se respete el peso (masa) máximo. A discreción del técnico, las decoraciones también se pueden aplicar sin ningún adhesivo o pegamento en la parte interna de la chapa.

Art. 14º - Debajo de la decoración cada chapa puede contener varias capas de cartón o cartulina, cada una de ellas de forma circular y plana, con espesor máximo de 1 mm cada una, pero sin nunca extrapolar los límites de la chapa y siempre respetando el peso máximo. Sobre estas capas se aplicará la decoración de las chapas, que puede ser hecha de papel simple impreso, papel fotográfico o dibujo a mano y que podrá ser barnizada, resinada o plastificada.

Art. 15º - El peso máximo se considera la suma del peso de todas las chapas de un equipo y no podrá superar los 30 gramos. Así pues, cada chapa puede tener un peso diferente, pero sin sobrepasar el límite ya citado en su conjunto. No existe un límite mínimo de peso para el conjunto de chapas de un técnico.

Art. 16º - Se permiten hasta 3 (tres) sustituciones de chapas para cada técnico por partido, más el portero. Se pueden realizar en el momento en que el balón está fuera de juego.

CAPÍTULO VI – El portero

Art. 17º - El portero es una tapa de botella de plástico de gran tamaño (por ejemplo, una botella de refresco de 2 litros). Debe ser de plástico y nunca de metal. Su altura máxima será de 17 mm (no hay altura mínima), su diámetro de base será de 30 mm y su diámetro superior entre 30 y 31 mm. No se permite ningún tipo de deformación, ni bordes limados, derretidos o cortados.

Art. 18º - El portero puede rellenarse con cualquier material, siempre que el relleno no supere el límite de la tapa y respete el peso máximo del portero, que será de 15,5 gramos.

§ único - El portero también deberá llevar su propia decoración (de la misma forma que las chapas, con distintivo o logotipo idéntico al de las chapas). Esta decoración se aplicará sobre el material de relleno.

CAPÍTULO VII – Duración del partido

Art. 19º - Cada partido tendrá una duración de 20 (veinte) minutos y se jugará en 2 (dos) tiempos o fases de 10 (diez) minutos, con un intervalo máximo de 5 (cinco) minutos entre la primera y la segunda fase. Los dos técnicos cambiarán de lado de campo en el intervalo.

§ 1º - Al final de cada fase, cada técnico tendrá derecho a una posesión más ("turno"), después del toque del cronómetro.

§ 2º - El tiempo será controlado por un contador de minutos, cronómetro o sistema equivalente, que hará sonar una alarma al alcanzar el final de cada fase. Se permite el uso por la mesa controladora de un silbato o similar, accionado por el cronometrador en sustitución de la alarma automática.

Art. 20º - Cada competición establecerá el siguiente procedimiento en caso de que el partido termine empatado en el número de goles. El desempate podrá ser obtenido mediante prórroga, gol de oro o disputa de penaltis.

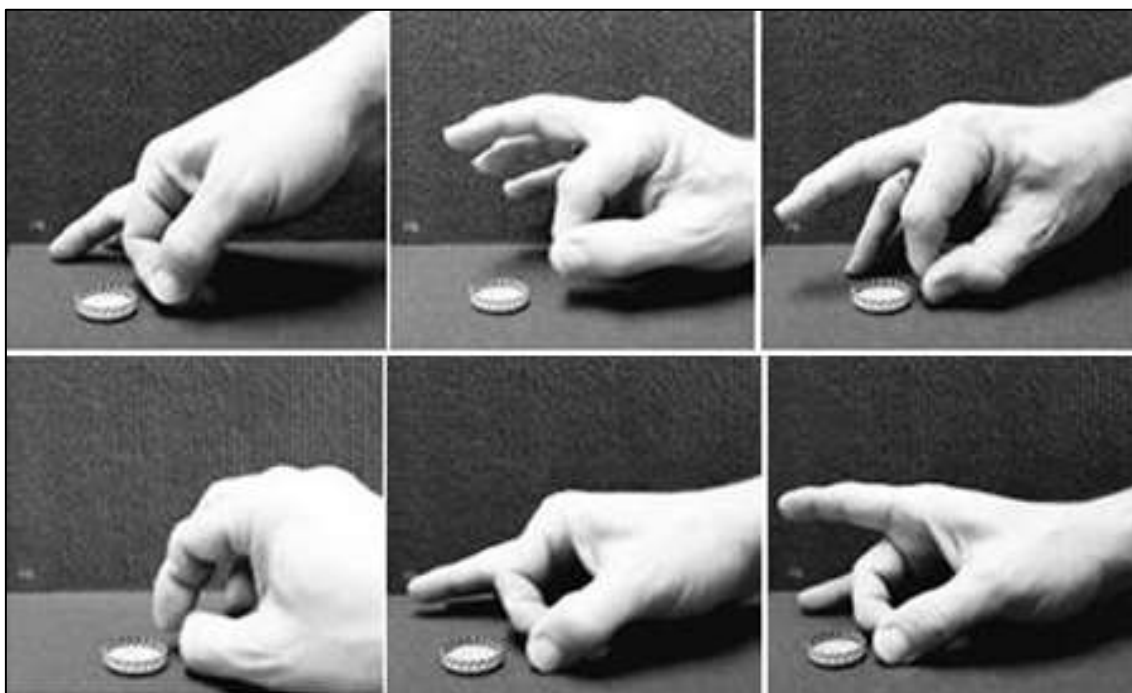
§ 1º - En caso de prórroga, se jugarán 10 minutos divididos en dos fases (tiempos) de 5 minutos cada uno, sin intervalo entre ellas.

§ 2º - En caso de definición por gol de oro, el partido tendrá la prórroga de 10 minutos en dos fases de 5 minutos hasta que uno de los técnicos obtenga un gol, lo que cerrará automáticamente el partido, no importando el tiempo que reste para el fin de la prórroga, determinando la victoria al técnico que marcó el gol.

§ 3º - Si persiste el empate después de una prórroga, la definición del partido se dará en una disputa de penaltis (*véase el Art. 100º*).

CAPÍTULO VIII – Accionamiento de las chapas y del portero

Art. 21º - La chapa y el portero deben accionarse con uno de los dedos manuales del técnico, que debe dar un golpe en el lateral de los mismos, sin arrastrarlos, sin empujarlos, sin colocar el dedo en el interior de la chapa o del portero, y sin mover la mano (solo un toque similar a un golpecito, con dos dedos formando un arco, o "pinza").





Art. 22º - Tipos de disparos permitidos:

- A) Disparo normal: Toque por medio de un golpecito con los dedos tocando la parte externa dentada de la chapa.
- B) Puente: Se hace con dos dedos de la mano que no pateará, en forma de letra A, colocando los dedos sobre el campo y entre ellos el balón, sin tocarlo. El resultado de lo disparo es que solo el balón será desplazado y la chapa será detenida por los dedos en puente.
- C) Disparo por cobertura (también llamado elevado): La chapa se colocará de forma invertida (boca abajo). El puente también se puede utilizar en este caso.
 - a. Este tipo de patada solo es válido en la primera acción de todos los disparos, incluyendo el penalti. No se permite ese tipo de patada en saque de banda.
- D) Disparo especial: Se produce cuando la bola cae dentro de la chapa. Se llama también "cabeceo" y puede ser utilizado como una de las opciones para hacer el saque de banda (véase el Art. 74º y su § 1º).

CAPÍTULO IX – Posicionamiento de las chapas

Art. 23º - La colocación de las chapas en la salida de la pelota, que ocurre cada inicio de período y luego al anotar un gol, se hará de la siguiente manera:

§ 1º - Las chapas de los dos técnicos se distribuyen en el campo de juego, y solo una chapa puede dar la salida de la pelota. Esta chapa es la única que puede estar dentro del círculo central.

§ 2º - La segunda acción de esta posesión puede resultar en un disparo a gol si el balón deja el círculo central y la patada no se efectúa con la chapa que hizo la salida de bola.

§ 3º - En la acción inicial de salida del balón, se permite el uso de el disparo por cobertura y el puente.

Art. 24º - En cualquier reposición con la pelota parada (excepto en penales), las chapas del técnico que posea el balón deberán estar situadas a una distancia mínima de 90 mm de la pelota.

Art. 25º - Las chapas de la defensa deberán estar a una distancia mínima de 30 mm de las chapas del oponente y de sus propias chapas, excepto en el interior de la gran área, cuando podrán estar a 10 mm de las chapas del delantero, manteniendo los 30 mm de distancia de sus propias chapas.

Art. 26º - En el caso de un tiro libre directo el técnico defensor podrá formar una barrera con 3 chapas (chapas en línea, no unas sobre las otras), a 90 mm de la bola. Las chapas, en este caso, pueden tocarse entre sí.

Art. 27º - De esa manera, al reestructurar, el jugador deberá tener en cuenta las posiciones de las chapas situadas en el campo para no cometer la infracción de la regla anterior.



§ único - El técnico que tiene la posesión del balón ordenará primero, teniendo así la preferencia para colocar las chapas en las posiciones que desee. El oponente ordenará a continuación, respetando las distancias definidas por esta regla.

Art. 28º - Una vez colocadas todas las chapas, el atacante podrá medir la distancia de 30 mm entre las chapas si tiene dudas si están dentro de la medida correcta.

§ 1º - Si se confirma la distancia menor, la primera vez el atacante avisará al defensor. En las veces siguientes se marcará un tiro libre indirecto para el atacante en el lugar donde la chapa estaba en distancia reglamentaria inferior.

§ 2º - En caso de que las chapas estén dentro de la distancia reglamentaria el atacante será advertido y, en caso de que repita la solicitud de forma infundada, será marcado tiro libre indirecto contra el atacante, en el lugar en que haya sido indicada la presunta irregularidad.

CAPÍTULO X – Desarrollo del juego

Art. 29º - Cada jugador tendrá un turno a la vez. En cada turno puede haber hasta tres acciones, dependiendo de cómo se desarrolle la jugada.

Art. 30º - En un turno pueden ocurrir las siguientes combinaciones:

- A) Turno de una acción: acción convencional.
- B) Turno de dos acciones: acción de reposición de pelota al juego y una acción extra.
- C) Turno de dos acciones: acción convencional más acción extra de pase al pie de la chapa.
- D) Turno de tres acciones: acción de reposición de pelota al juego más una acción extra de toque más una acción extra de pase al pie de la chapa.

Art. 31º - Una acción es el movimiento o toque con el dedo en la chapa, y no se permite rechazar la posesión del balón ni tocar una chapa sin desplazarla.

§ único - Si el jugador toca una chapa, ésta debe moverse visiblemente.

Art. 32º - La chapa al ser tocada puede:

- A) Desplazarse y detenerse sin tocar nada más: acción válida (excepto en reposiciones de bola).
- B) Tocar el balón: acción válida, incluso si después de eso la chapa viene a tocar otras chapas o elementos del juego.
- C) Tocar una chapa adversaria sin haber tocado antes el balón: la acción será penalizada con falta.
- D) Tocar otra chapa del mismo equipo sin tocar antes el balón (jugada popularmente conocida por "teléfono" o "trencito"): en este caso, tanto la chapa que fue tocada como la chapa que fue movida cometerán falta si tocan una chapa adversaria antes de tocar el balón.



INTERNATIONAL TABLE FOOTBALL CONFEDERATION (ITFC)

Reglas Oficiales de la Modalidad "Chapas"

- a. Si a su vez empujan otras chapas del mismo equipo (aglomeraciones), la regla se aplicará a cada una de ellas. A partir del momento en que alguna chapa toque el balón, las otras chapas movidas que vengan a tocar otras chapas adversarias no cometerán falta.
- E) Si la chapa choca con el alambrado sin tocar antes el balón: caso, después del choque con el alambrado, ella venga a tocar la bola u otra chapa cualquiera, adversaria o no, será marcada una falta (directa o indirecta de acuerdo con el caso).
 - a. Si no toca nada más, al terminar su movimiento será colocada junto al alambrado donde ella tocó. Naturalmente, en caso de que haya tocado el balón y luego el alambrado, la jugada será válida y todas las chapas serán mantenidas en los lugares que vengan a estacionarse.

Art. 33º - Las chapas se colocarán en el campo de acuerdo con la voluntad de cada jugador, siempre teniendo en cuenta que se prohíbe colocar chapas en la pequeña área (las que estacionan en la pequeña área, en el transcurso del juego, serán retiradas inmediatamente para fuera, por el mismo lugar por donde ingresaron al área pequeña).

§ único - Hay momentos en los que estas reubicaciones son obligatorias u opcionales.

Art. 34º - La reestructuración se llevará a cabo en momentos en que el balón está fuera de juego, es decir, en los tiros de meta, salidas de bola, faltas directas o indirectas, saque de esquinas y penales.

Art. 35º - Cómo se realiza la reestructuración:

- A) Todas las chapas y el portero deben colocarse con sus bases apoyadas dentro del campo de juego, delimitado por las líneas laterales y de fondo.
- B) No se permitirá que ninguna chapa toque las líneas que delimitan el campo, excepto el portero en un penalti y la chapa que golpeará un saque de banda, o que cobrará una falta cometida junto a la línea lateral o de fondo.
- C) La pena para una chapa colocada erróneamente será una falta indirecta en el punto donde la chapa cometió la infracción.
- D) En las reestructuraciones que sigan a cualquier tipo de reposición de bola, los porteros serán colocados de forma libre, incluso fuera de sus áreas si así lo desean los jugadores. La única excepción es que el portero defensor no puede ser colocado en una barrera en un tiro libre directo (ni junto con otras chapas ni solo).
- E) Un portero no puede ser colocado de pie (sobre su lateral), a menos que el adversario avise que va a patear a gol y que él esté dentro de su propia área pequeña (en un saque de esquina, por ejemplo, el portero delantero no podrá ser colocado de pie y ni el defensor, a no ser que el jugador delantero avise que va a patear el gol desde el saque de esquina).



Art. 36º - Ambos técnicos tendrán quince (15) segundos simultáneos de tiempo para hacer la reestructuración de sus chapas. Una vez acabado el tiempo, el técnico que defiende tendrá cinco (5) segundos adicionales para terminar la reestructuración.

Art. 37º - Reestructuración final: Una vez terminada la reestructuración, solo la chapa que hará la reposición de bola podrá ser arreglada, excepto en tiros directos al gol.

Art. 38º - En cualquier reestructuración, el balón debe permanecer en el lugar donde está, con las siguientes excepciones:

- A) Saques de portero y de portería: se permite el cambio de la posición del balón, siempre dentro de las posiciones reglamentarias.
- B) Saque de esquina: Será posible recolocar el balón antes de declarar si se tira directo o no, y en último lugar colocar la chapa que saca.

Art. 39º - Reestructuración en las reposiciones: En el tiro de meta la reubicación es obligatoria. Si el balón sale por la línea de fondo impulsada por un atacante, será saque de arco.

§ único - En este caso, antes de cobrar el saque de arco, el atacante arreglará sus chapas y luego el defensor hará el arreglo.

Art. 40º - En el saque de esquina la reubicación es optativa. El atacante anunciará su intención, si reubicará o no las chapas. Si opta por no volver a colocar, todas las chapas permanecerán en sus posiciones, siendo que solo la chapa que hará el cobro del saque de esquina podrá ser posicionada. Esta chapa tendrá solo un turno, a menos que realice un pase, obteniendo así una acción extra.

§ 1º - Si el técnico atacante opta por reubicar las chapas, primero reemplazará las chapas de ataque y luego las de defensa.

§ 2º - El atacante tendrá un turno de dos acciones y, si hace un pase en la segunda acción, tendrá derecho a una tercera.

Art. 41º - Ninguna chapa, tanto de ataque como de defensa, puede colocarse dentro de la pequeña área. El área pequeña pertenece única y exclusivamente al portero.

Art. 42º - En el saque de banda no habrá reestructuración.

Art. 43º - En los tiros libres directos la reestructuración será obligatoria.

Art. 44º - En tiros libres indirectos la reestructuración será opcional.

Art. 45º - Al arreglar las chapas, el técnico atacante debe colocarlas donde quiera dentro del campo y luego la acción es hecha por el técnico defensor, respetando la distancia mínima de 30 mm entre todas las chapas.



Art. 46º - Si una chapa toca el alambrado antes de tocar el balón, será reubicada en el punto donde tocó. Si la chapa salta fuera del alambrado, también se colocará en el punto más cercano a donde dejó la mesa. Si una chapa se coloca sobre otra chapa, se colocará detrás.

§ único - En todas estas situaciones, la chapa permanecerá fuera de campo y solo regresará cuando el balón esté fuera de juego.

Art. 47º - Se considera como "pase" el movimiento en que una chapa toca el balón, y éste toca otra chapa de su propio equipo dentro del turno del técnico atacante. Así, si el balón no ha tocado antes ninguna chapa adversaria, el atacante tendrá derecho a una acción más, pudiendo mover una vez más el balón con la chapa que efectuó el pase, o con las chapas de su equipo que sean tocadas por el balón, sin interrupción, como resultado de este pase (si el balón toca una chapa adversaria "corta" el pase)".

§ único - No se puede hacer más de un pase en un turno, a menos que haya comenzado con una reposición, lo que resultaría un turno de tres acciones (*véase el Art. 30º*).

Art. 48º - Si el balón cae dentro de una chapa del atacante después de un turno, se marcará una falta por "mano". En caso de que el atacante haya hecho un pase, la chapa con el balón podrá ser tocada en otra acción, lo que configura el "cabezazo".

CAPÍTULO XI – Movimiento de chapas y porteros

Art. 49º - Si el balón se toca y se detiene dentro del área pequeña, pertenecerá al portero, incluso si el toque no se configura como un pase. El siguiente movimiento será hecho por el portero.

Art. 50º - Si un técnico toca el balón al gol y se detiene dentro de la pequeña área, y si el portero oponente está en la pequeña área, el técnico defensor podrá atrapar al portero y el balón con la mano y colocarlos en cualquier punto dentro de la pequeña área para reponer el balón en juego, disponiendo de una sola acción, porque no es un saque de portería. Una segunda acción es posible si se realiza un pase después de la reposición del portero.

Art. 51º - Si el balón no entra en la pequeña área, no se le permitirá al técnico mover su portero con la mano para tocar el balón. Se debe accionar una chapa o el propio portero desde el lugar en que está situado.

Art. 52º - El portero se posicionará solo cuando el oponente comunique que va a patear el gol, siendo colocado dentro de la pequeña área sin tocar ninguna línea, excepto la línea de fondo, y cuando el portero esté:

- A) Dentro del área pequeña en el momento del aviso de disparo a gol (se considera dentro si cualquier parte del portero está sobre una de las líneas del área pequeña).
- B) Dentro de la portería (habiendo sobrepasado totalmente la línea de gol). En este caso, se debe colocar con alguna parte sobre la línea de fondo, independientemente de cómo haya llegado a parar dentro de la portería: por movimiento propio, empujado por alguna



chapa o cualquier otra causa. Naturalmente, una vez que el portero ha sido colocado sobre la línea ya se considera dentro del área para la acción siguiente.

Art. 53º - El técnico puede optar por no posicionar a su portero, incluso si éste está en una posición en la que no se le permitiría colocarse (por ejemplo, sobre la línea), debiendo sin embargo comunicar claramente tal decisión al adversario.

§ único - En caso de no ser colocado, no puede estar sobre el lateral ("de pie"), siendo obligado a permanecer sobre su base.

Art. 54º - Al ser colocado, el portero puede ser dejado sobre su base (siempre con la decoración hacia arriba, nunca hacia abajo) o de pie, sobre su lateral, pudiendo ser girado para quedar con cualquier cara para la dirección de la bola, aun bajo riesgo de girar hacia el lugar donde sea posicionado, cuando se debe colocar sobre su base en una posición fuera del área.

§ único - Si el portero se coloca de pie (sobre su lateral), deberá respetar la restricción de no poder tocar ninguna línea excepto la línea de fondo.

Art. 55º - Una vez efectuado el disparo, en el caso que el portero haya quedado de pie (sobre su lateral) él deberá ser colocado sobre su base inmediatamente, en el lugar en que quedó.

Art. 56º - El portero deberá ser colocado siempre detrás de la totalidad del balón (dentro del gol si es necesario). Es decir, el portero no puede obstruir el espacio entre una chapa y el balón, dejando libre una recta imaginaria entre una chapa adversaria y la totalidad del balón.

§ único - De otra forma, el portero podrá obstruir el camino de una chapa a el balón si él ya está en aquel espacio antes de ser comunicado el disparo a gol, renunciando a ser colocado.

Art. 57º - En un disparo a gol hecho en un cobro de falta directa o de un penalti, la colocación del portero será hecha una vez que todas las chapas ya hayan sido reestructuradas.

Art. 58º - El jugador podrá mirar desde cualquier punto de la mesa la posición que elegirá para colocar al portero. Normalmente los jugadores posicionan al portero desde los fondos de su propia meta, o desde el punto de vista del jugador que va a patear. Sin embargo, el jugador no podrá mirar desde dos puntos diferentes donde colocará el portero. Si lo hace, cometerá una infracción indirecta de tiro libre en la línea de la gran área del portero infractor.

Art. 59º - No se permite la acumulación de chapas alrededor del balón. Si el turno del técnico termina con tres o más chapas alrededor del balón, a menos de 30 mm entre sí, se marcará tiro libre indirecto.

Art. 60º - Algunas situaciones pueden ocurrir y no habrá penalización en estos casos:

- A) La situación es el resultado de una jugada fortuita en la posesión del adversario.
- B) El oponente reposiciona una de las chapas propias (por ejemplo, en una carga).



- C) En caso de que el técnico aún tenga una acción a realizar en el turno, por pase o reposición.

Art. 61º - El técnico debe modificar la disposición de sus chapas antes de que finalice su turno para evitar cometer la infracción.

Art. 62º - Independientemente del número de chapas o de la distancia, se producirá una obstrucción al final del turno si las chapas de un equipo rodean el balón sin dejar ningún espacio libre que permita a una chapa del oponente golpear el balón sin cometer falta.

Art. 63º - No importa que en ese momento haya, o no, alguna chapa del oponente con línea de disparo para aprovechar ese espacio libre.

Art. 64º - El técnico tiene hasta el final del turno para deshacer la obstrucción o se señalará una falta indirecta.

§ único - En caso al deshacer la obstrucción casualmente se cree otra obstrucción impidiendo el acceso al balón, será marcado tiro libre indirecto como sería si la obstrucción anterior fuera mantenida.

Art. 65º - Las dimensiones del balón teóricamente no permiten que haya una obstrucción con solo dos chapas, sin embargo, en la práctica cuando dos chapas esconden el balón entre sí, se asumirá que el técnico adversario tiene espacio para tocar el balón y no se señalará la falta, a menos que quede muy clara la intención de obstruir la jugada por el técnico que finalizó su turno.

Art. 66º - Cualquier duda sobre si la chapa tocó antes o después el balón será resuelta a favor del técnico que busque disputar el balón entre las dos chapas oponentes.

§ único - Es decir, el técnico que cierra el balón entre dos chapas, asume que el oponente tiene un espacio para tocar el balón, ya que por el contrario estaría cometiendo la infracción de obstrucción.

Art. 67º - Dos chapas del mismo técnico estarán en posición de "sándwich" si están separadas por menos de 30 mm entre ellas y si el balón está entre ellas.

§ 1º - Si un técnico comienza su turno en posición de "sándwich", tendrá que abrir espacio en ese turno o en el siguiente.

§ 2º - Es decir, el técnico tiene dos turnos completos para deshacer esa posición, pudiendo en la posesión consecutiva hacer un pase y, así, disponer de una acción extra.

§ 3º - De lo contrario, al terminar su segundo turno y persistir la obstrucción, se señalará una falta indirecta.



Art. 68º - Si las dos chapas que están en posición de "sándwich" hacen un pase entre sí (el llamado "mini pase") y después de la acción extra obtenida con el mini pase vuelven a continuar en la misma posición de "sándwich", entonces estas dos chapas no se beneficiarán de una nueva acción adicional por pase en ninguno de los siguientes turnos, hasta que antes de intentar un nuevo pase:

- A) Una chapa adversaria toca el balón o...
- B) Las chapas en cuestión dejen la posición de "sándwich".

§ único - Mientras tanto, los demás pases realizados no recibirán el derecho de una acción extra y la posesión pasará al adversario.

Art. 69º - No se permiten mini pases en secuencia. El mini pase es permitido solo una vez (cerrar, abrir y disparar), pero el técnico que con la acción extra vuelva a cerrar la posición no podrá aprovecharse de ella para hacer un nuevo mini pase, cuando decida abrir el "sándwich".

Art. 70º - Si en una situación de juego una chapa llega a quedar sin su base completamente apoyada en el campo de juego y está apoyada sobre otra chapa, ella deberá ser retirada y colocada a 10 mm de distancia de las chapas que estaban debajo de ella, por el técnico dueño de las chapas que la apoyaban.

Art. 71º - En caso de que esta situación no sea posible de realizar, el jugador desplazará la chapa irregular lo menos posible, siempre respetando la regla que la chapa en posición superior (de carga) no esté en contacto con ninguna otra chapa.

CAPÍTULO XII – Ventaja

Art. 72º - En caso de ocurrir una falta, el técnico que sufrió la infracción podrá escoger cobrar la falta o continuar el juego. De este modo, el adversario no será beneficiado.

CAPÍTULO XIII – Reposición del balón

Art. 73º - En general, el jugador que pone el balón en juego puede elegir reestructurar (y tener una posesión de dos acciones) o no (y tener solo una acción). En los tiros directos a gol es obligatoria la reestructuración, pero solo se puede tocar una vez. No se puede volver a tocar el balón con la misma chapa que hizo la reposición, hasta que el balón sea tocado por otra chapa.

§ 1º - Si la reposición se realiza con reestructuración, ya sea saque de portería, tiro indirecto o saque de esquina, y al disparar el balón tocar una chapa del mismo equipo, la segunda acción se puede hacer con cualquier chapa. Y si al hacer esta segunda acción el balón toca nuevamente una chapa del mismo equipo, entonces será considerado un pase.

§ 2º - De esa forma se dispone de una acción extra y solo las chapas que participaron de ese pase podrán ser movidas. Regla no válida para el saque de banda obtenido con desviación en



chapa adversaria (popularmente llamado "saque de banda cavado" o, en Portugués "lateral cavado", y en inglés "dug throw in") (véase el Art. 77º).

CAPÍTULO XIV – Saque de banda

Art. 74º - El saque de banda se produce cuando el balón sale del campo de juego por las líneas laterales.

§ 1º - La reposición del balón se puede hacer de dos formas: con el balón colocado dentro de la chapa o con el balón al lado de la chapa. En ambos casos el balón debe estar situado sobre la línea lateral, en el lugar por donde ella dejó el campo. No hay reestructuración en el saque de banda.

§ 2º - El movimiento debe ser limpio, de la misma forma que en un toque normal, siendo que el dedo no puede tocar el balón si él está dentro de la chapa.

§ 3º - No se permite el disparo con puente en el saque de banda.

§ 4º - No es válido el gol en un saque de banda, ni siquiera si el balón toca otra chapa.

§ 5º - El saque de banda hecho de forma equivocada es falta técnica y revertido al oponente.

Art. 75º - hay dos tipos de saques de banda, que ocurren de acuerdo con las siguientes condiciones:

Art. 76º - Saque de banda cedido: Ocurre cuando un jugador en su posesión toca el balón y éste sale por una de las líneas laterales, directamente o desviado por una chapa de su propio equipo. En esta situación, se hará un saque de banda contra el jugador que colocó la pelota fuera del campo de juego.

- A) El saque de banda cedido asegurará al jugador una posesión con dos acciones: la reposición del balón más un toque extra.
- B) En caso de que el jugador realice en el toque extra un pase, tendrá derecho a una acción más, llegando al total de tres: la acción de la reposición, la acción del toque extra que resulta en pase y la tercera.

Art. 77º - Saque de banda "cavado": Cuando el balón lanzado por el delantero toque una chapa adversaria y venga a salir por la línea lateral, el delantero continuará con la posesión del balón, haciendo el saque de banda en el punto donde el balón salió, configurando eso un saque de banda "cavado".

- A) El atacante que obtenga un saque de banda de esa forma tendrá derecho solo a recolocar el balón en juego, o sea, solo cobrará el saque de banda y no tendrá otra acción incluso si viene a realizar un pase.
- B) En este caso, incluso si hace un pase en este cobro, ya no tendrá la posesión del balón cuando se detenga.



CAPÍTULO XV – Saque de portería y reposición de portero

Art. 78º - La reposición de portero ocurre si el balón y el portero están dentro del área pequeña. Se puede colocar el balón libremente en cualquier punto del área pequeña y el jugador activará su portero como si estuviera golpeando un saque de portería.

§ 1º - Este tipo de reposición solo contiene una acción y no hay reestructuración.

§ 2º - No será válido el gol de portero en la primera acción de la reposición de portero, ni si viene el balón a tocar en otra chapa.

§ 3º - Se permitirá el disparo al gol a partir de la segunda acción si el balón cruza la línea que divide el campo y se hace un pase.

Art. 79º - El saque de portería será señalado cuando el balón salga por la línea de fondo impulsada por una chapa del técnico delantero.

Art. 80º - En saque de portería, cuando se hace la reestructuración, el jugador que hace la reposición tiene derecho a una segunda acción (incluso si el balón llega a tocar una chapa adversaria después de la primera acción).

Art. 81º - En ambas situaciones, saque de portería y reposición de portero:

- A) Se permite el disparo elevado y el disparo con puente.
- B) En saque de portería no debe haber ninguna chapa dentro del área pequeña del equipo que golpea el saque (a excepción del portero o la chapa que se utiliza para la reposición) y en área grande solamente podrá haber chapas del equipo que defiende, y siempre distantes por lo menos a 90 mm, como en el resto del campo.
- C) Todas las chapas y el portero deben estar a más de 90 mm del balón, excepto la chapa (o el portero) que hará la reposición.
 - a. En la reposición de portero (Art. 78º) no se puede usar una chapa, solo el propio portero.
- D) Si en un saque de portería el balón no llega a salir del área grande deberá ser mercado un tiro libre indirecto, a ser cobrado desde el punto donde el balón se detuvo.
 - a. Así se evita que un jugador con ventaja en el marcador desperdicie tiempo a propósito en su área, después de que su oponente haya posicionado su defensa.
- E) Después de hacer una reposición, el portero no podrá volver al área pequeña, con la finalidad de evitar que desplace otras chapas o que sea reubicado donde quiera para volver a realizar un toque.
- F) Para evitar que el portero se quede fuera del área al realizar una reposición, hay tres maneras válidas:
 - a. Cobrar el saque de portería con otra chapa.
 - b. Cobrar el saque de portería con el portero usando el puente, evitando así que se mueva mas de la cuenta.



- c. Reponer el balón sin utilizar el puente y dejar el portero en el lugar en que se detuvo para seguir jugando.

CAPÍTULO XVI – Saque de esquina

Art. 82º - Será señalado córner en el caso que el balón sobrepase la línea de fondo después de chocar en un defensor, o por haber sido desviada en un disparo a gol por un defensor, o incluso simplemente lanzada hacia fuera por un defensor. Será córner, por ejemplo, si el balón es pateado a gol y toca chapas defensoras situadas en el campo y sale por la línea de fondo.

Art. 83º - El saque de esquina se carga con el balón colocado sobre o dentro del cuarto de círculo correspondiente al lado por donde el balón salió.

§ 1º - Se permite el disparo elevado o con puente.

§ 2º - El balón se puede colocar a gusto en el cuarto de círculo después de la reestructuración.

§ 3º - El gol a partir del saque de esquina será válido siempre y cuando sea anunciado el tiro a meta antes del cobro. Puede ser realizado con o sin reestructuración.

§ 4º - Si se realiza la reestructuración y no se anuncia disparo a gol, habrá una segunda acción para el atacante.

§ 5º - Si no se realiza la reestructuración no habrá segunda acción, a menos que haya un pase en el transcurso de la realización del saque de esquina, sin disparo a gol.

§ 6º - Si el atacante hizo la reestructuración, tiene derecho a la segunda acción, a menos que el balón llegue a quedar en el área pequeña, lo que automáticamente da la posesión del balón al portero.

CAPÍTULO XVII – Disparo a gol

Art. 84º - Solo será válido el disparo a gol si el balón está más allá de la línea que divide el campo.

Art. 85º - No será considerado válido el gol en que el balón haya sido disparado desde el campo de defensa, desde un saque de portería, desde un saque de banda y desde una falta indirecta.

Art. 86º - Para que el gol sea válido, en todos los casos, el balón deberá cruzar enteramente la línea de gol.

Art. 87º - Antes de patear es necesario avisar verbalmente al oponente, diciendo claramente "va para el gol", "a gol", o algo similar que revele la intención de patear (no es obligado al atacante revelar con qué chapa pateará al gol). De lo contrario el gol no será validado.

Art. 88º - Al ser avisado, el defensor colocará su portero, dentro del área pequeña, de la manera que quiera para defender el disparo (sobre el lateral de la tapa o su base).



§ único - El gol será válido incluso si la chapa que efectuó el disparo deja la mesa de juego o cae al suelo. Esto se aplica a todos los casos, incluso faltas, penaltis y disputas de penaltis.

Art. 89º - Cuando el técnico delantero anuncie que va a patear a gol, el defensor podrá colocar al portero en cualquier parte dentro del área pequeña, sin tocar sus líneas. Se le permite al portero solo tocar la línea de gol.

Art. 90º - El técnico defensor puede autorizar el tiro a gol sin colocar al portero, es decir, sin posicionarlo para la defensa (*véase el Art. 53º, y su párrafo*).

CAPÍTULO XVIII – El gol

Art. 91º - El gol se marcará cuando el balón atraviere completamente, y dentro de las reglas, la línea de gol (*véase el Art. 86º*).

Art. 92º - No será señalado gol en el caso que el balón cese el movimiento y parte del mismo permanezca sobre la línea de gol.

Art. 93º - Una pelota que ingrese a la portería que pase a través de la línea y luego salga, obviamente se considerará gol.

Art. 94º - Gol contra la propia meta: Cuando un técnico toque el balón contra su propia meta, de forma directa o indirecta, en este caso alcanzando antes chapas, porteros o la estructura de la portería, la suya o del adversario, habrá marcado un gol contra.

Art. 95º - Un gol contra no podrá ser anulado en ninguno de los casos contemplados en esta regla.

CAPÍTULO XIX – La penalización máxima

Art. 96º - En el cobro del penalti se permiten el disparo común, el disparo elevado y el disparo con puente. No hay acción extra. Antes de patear el penalti hay una reestructuración.

Art. 97º - El técnico que hará el cobro debe colocar el balón en la marca del penalti y posicionar la chapa que va a golpear. Luego el oponente colocará al portero, que deberá estar encima de la línea de gol.

§ único - El cobro será válido incluso si la chapa accionada no toca el balón.

Art. 98º - En caso de que en el cobro del penalti el balón no entre en el primer toque y llegue a ser pateada por la misma chapa aún en movimiento y, por fin, adentrar la meta el gol será validado (Esa regla será válida incluso en la disputa por penaltis, después de la partida haber sido cerrada en su tiempo normal).



Art. 99º - El gol deberá ser validado incluso si, al golpear el penalti, el balón entra en la meta y la chapa deja la mesa de juego. (Esa regla será válida incluso en la disputa por penaltis, después de la partida haber sido cerrada en su tiempo normal).

Art. 100º - La disputa de penaltis se hará con el cobro de 3 (tres) penalidades alternadas por técnico. Si persiste la igualdad, la disputa continuará de forma alternada hasta su definición.

§ único - Todas las situaciones de un penalti durante el juego son válidas de la misma manera en la disputa por penaltis.

CAPÍTULO XX – La falta

Art. 101º - Si una chapa al ser movida toca una placa adversaria antes de tocar el balón, se marcará una falta.

§ 1º - La falta será directa si se cometió en el campo de defensa de la chapa que cometió la infracción. De lo contrario, la falta será indirecta.

§ 2º - Se marcará una penalización máxima si la falta se cometió dentro del área grande del defensor.

§ 3º - Si el oponente prefiere, puede seguir jugando, dejando la falta de lado y quedando con la posesión del balón, configurando así como "*ventaja*" (*véase el Art. 72º*).

§ 4º - La falta intencional (golpear una chapa contraria a propósito sin la intención de tocar el balón para, con esa falta, obtener ventaja o retrasar el juego) deberá ser marcada. La chapa que se haya utilizado para ello será eliminada y retirada de la partida.

Art. 102º - Una falta puede ocurrir también en el caso de que el balón toque la mano del técnico, en cualquier punto del campo, convirtiéndose en una falta directa, indirecta o penalidad máxima, según el caso.

Art. 103º - Antes del cobro de una falta indirecta, el técnico debe avisar si habrá reestructuración o no. En caso de reestructuración, el técnico avisa al oponente y tendrá derecho a una acción adicional después del cobro. De lo contrario, deberá hacer el cobro obligatoriamente con la chapa que recibió la falta.

§ 1º - En caso de falta indirecta, la chapa infractora se colocará a 90 mm del balón y no habrá acción adicional, excepto si hay un pase.

§ 2º - Si después del cobro (en la primera acción) el balón llega a parar completamente dentro del área pequeña adversaria, su posesión será del portero y el técnico atacante pierde su segunda acción (*véase el Art. 49º y Art. 50º*).

§ 3º - Se permite el disparo elevado o con puente.



§ 4º - Si la falta no es directa, no es válido el gol en la primera acción, solo en la segunda (si hay).

Art. 104º - En la falta directa, el defensor podrá armar una barrera a una distancia de 90 mm del balón (*véase el Art. 26º*). El atacante puede hacer el cargo utilizando el disparo elevado o el disparo con puente.

Art. 105º - Una falta directa se puede cobrar de tres maneras: directa, indirecta con reestructuración e indirecta sin reestructuración, lo que determina la importancia de la llamada orden de colocación.

§ único - La orden de colocación se desarrolla como en el saque de esquina, de la siguiente manera:

- A) El técnico que cobra la falta declara si habrá reestructuración o no.
- B) El balón se coloca en el lugar.
- C) Si hay reestructuración, las chapas atacantes serán posicionadas (así como el portero, siempre acostado), excepto la que hará el cobro.
- D) A continuación se colocan las chapas defensoras, a más de 90 mm del balón (el portero incluso, también acostado).
- E) El técnico defensor elige si va a poner barrera o no. Una vez elegida, no se puede volver atrás.
- F) El atacante avisa si va a patear directo (perdiendo la segunda acción) o indirecto, no pudiendo los defensores ser reubicados, aunque estén en la barrera (si hay reestructuración, no se puede cobrar de forma directa).
- G) La chapa que va a golpear la falta se puede colocar de forma normal o invertida (boca abajo).
- H) En caso de que el disparo directo haya sido declarado, el portero defensor será arreglado por último, de pie o acostado. De lo contrario, el portero se quedará donde esté.
- I) La falta es golpeada.
 - a. No se permite cambiar la posición de ningún elemento fuera de este orden (en caso de que un técnico infrinja esta regla, su oponente anuncia un tiro libre indirecto en la posición del elemento infractor, vuelve a colocar las chapas y golpea la falta normalmente).

CAPÍTULO XXI – El árbitro

Art. 106º - Se llama árbitro a la persona física encargada de iniciar, finalizar, interpretar y tomar decisiones en cuanto a los lances y progreso de una partida.

Art. 107º - La autoridad del árbitro, cuando solicitado, es suprema en todo el recinto de juego, iniciándose al recibir el sumario de la partida hasta la devolución de lo mismo, siendo que los acontecimientos después de la devolución del sumario son de competencia de la Entidad u



Órgano que fiscaliza y organiza la competición a través de su representante o, en su ausencia, del elemento de mayor escalón jerárquico de la misma, presente en el recinto.

Art. 108º - El árbitro podrá penalizar a los técnicos con tarjeta amarilla y tarjeta roja si un técnico pasa tiempo innecesariamente (por ejemplo, al mirar por detrás y por delante de la portería para colocar su portero), en caso de que cometa un acto irrespetuoso con el adversario o demás presentes en el juego, por utilizar actitudes que molesten al adversario mientras éste esté jugando, etc.

Art. 109º - En caso de una de estas infracciones, el árbitro debe detener el cronómetro y advertir verbalmente al técnico.

§ 1º - En caso de reincidencia en el comportamiento, el técnico será advertido con tarjeta amarilla y se le cobrará un tiro libre indirecto donde el balón se encuentra.

§ 2º - En una nueva infracción del género, el árbitro mostrará al técnico la tarjeta roja, expulsándolo del partido. El infractor será penalizado con derrota por 1 a 0 (o el marcador de momento, si está perdiendo por más de 1 gol de diferencia).

Art. 110º - La indicación o no de árbitros para un partido, o competición, es facultativa al órgano responsable de la organización de la competición, manteniéndose el derecho de los técnicos a la solicitud de arbitraje cuando y se crean necesario, siendo entonces designada por el delegado de la competición.

CAPÍTULO XXII – Disputas por equipos

Art. 112º - La disputa por equipos se realizará de la siguiente manera:

Art. 113º - En competiciones internacionales, los equipos se formarán de cuatro jugadores, que se enfrentan en un solo juego, cada uno, definidos por sorteo.

§ único - La suma de los cuatro juegos, determina el ganador del partido por equipos, siendo 3 puntos por victoria, 2 puntos por empate y 0 puntos por derrota.

Art. 114º - En caso de empate en el enfrentamiento general, habrá una prórroga de 10 minutos (dividida en dos tiempos de 5 minutos cada uno, sin descanso) en los cuatro partidos, con "muerte súbita" (también conocida como "gol de oro", en algunos lugares.). El primer gol marcado determinará el ganador del partido.

§ único - Si el empate persiste después de la prórroga, el desempate será, en este orden:

- 1) Mayor diferencia de goles en el enfrentamiento;
- 2) Mayor número de goles a favor en el enfrentamiento;
- 3) Sorteo.



Art. 115º - Si a algún equipo le falta un jugador, podrán actuar con solo tres atletas pero, en este caso, perderán uno de los cuatro juegos del enfrentamiento general por 1 a 0.

Art. 116º - En las competiciones nacionales los equipos pueden ser formados por tres atletas (pudiendo ser dos, y el ausente perdiendo por 1 a 0, como ya visto), y no habrá prórroga en caso de empate, siendo utilizados los criterios de desempate, mencionados anteriormente, para definir el enfrentamiento, si es necesario.

CAPÍTULO XXIII – Consideraciones finales

Art. 117º - Este Reglamento surgió de la necesidad de aclarar y extinguir las dudas que aún pudieran existir sobre la práctica internacional de la modalidad de fútbol de mesa denominada "Chapas".

Art. 118º - Este manual estará siempre abierto a las mejoras que sean necesarias o de interés para el buen desarrollo de las competiciones de la modalidad organizadas no solo en los países afiliados a la International Table Football Confederation (ITFC), sino también en los países que quieran a adoptarlo más tarde.

Art. 119º - La Regla que tienes en tus manos fue elaborada por el Comité de Gestión de la Regla de "Chapas", especialmente designado por los representantes de los países afiliados al ITFC que practican la modalidad, y aprobado por el Congreso Anual de la entidad, celebrado por videoconferencia el 27 de marzo de 2021.

Art. 120º - Cualquier cambio a estas Reglas solo se puede realizar con la aprobación de este Comité de Gestión.

Art. 121º - Inicialmente fue adoptado oficialmente por Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Hungría, Perú y Uruguay, países practicantes del "Chapas" e introductores de la modalidad en la ITFC, siendo posteriormente confirmado en todos los demás países afiliados a esta Confederación Internacional.

Art. 122º - Este documento debe distribuirse entre todos los países, confederaciones, federaciones, clubes, asociaciones, jugadores y/o aficionados, a través de internet o cualquier medio de comunicación disponible, para que tomen conocimiento y también puedan difundir y fomentar el fútbol de mesa, en su modalidad "Chapas".

Se permite su copia reprográfica para difusión, sin cambios.

Cabe a la ITFC la traducción oficial para el máximo de idiomas posibles, siendo el español, el inglés y el portugués las tres primeras versiones oficiales originales.

Art. 123º - Cualquier duda en sus interpretaciones debe ser remitida a los representantes legales de la modalidad "Chapas" en la ITFC, o a otras Confederaciones o Federaciones nacionales afiliadas a la misma.



INTERNATIONAL TABLE FOOTBALL CONFEDERATION (ITFC)

Reglas Oficiales de la Modalidad "Chapas"

Art. 124º - Comité de Gestión original de la ITFC, para la compilación y redacción de la Regla "Chapas" (marzo de 2021):

- Marcelo Coutinho (Brasil) - Presidente;
- Marcelo Rossi (Argentina) - Redactor;
- Abel Cepa (Brasil);
- Andrés Marteluna (Uruguay);
- José Bustillo (Bolivia);
- Marcelo Lages (Brasil).
 - Y además:
- Humberto Alencar (Brasil) - Traducción al portugués;
- Marcelo Coutinho (Brasil) - Traducción al inglés;

Art. 125º - Como referencia bibliográfica, todos los compendios oficiales de las Reglas de la International Table Football Confederation (ITFC), la Confederação Brasileira de Futebol de Mesa (CBFM), la Federação de Futebol de Mesa do Estado do Rio de Janeiro (FEFUMERJ) y la Federació Futbol Botons de Catalunya (FFBC), fueron fuentes de consulta para la elaboración de la Regla Internacional de la Modalidad "Chapas", a saber:

- Bola (3 Toques);
- Bola (12 Toques);
- Dadinho;
- Disco (1 Toque);
- Old Style Buttons (Regla Catalana);
- Pastilha;
- Sectorball.