

Reglas ITSF para Speedball

Speedball se jugará de acuerdo a las Reglas de Juego ITSF con las siguientes excepciones:

1. El Partido: A menos que se especifique lo contrario por el director del torneo, un partido será al mejor de 2 de 3 juegos de de 5 goles. En el juego final de un partido, un equipo debe ganar por un margen de 2 goles, hasta un máximo de 8 goles
2. La Bola: El juego se jugará con el balón normalmente designada para cada tabla a menos que se especifique lo contrario por el Director del Torneo antes del comienzo del evento.
3. El servicio: El servicio comenzará en la figura de jugador medio en la barra del centro el centro del campo. Cuando se anota un punto, la pelota será servido por el equipo de última anotó sobre.
4. Protocolo Ready: El jugador en posesión del balón debe asegurarse de que el equipo contrario está listo antes de poner la bola en juego. Para servir a la pelota o reanudar el juego, la pelota debe ser pasada de una figura a otra antes de que pueda ser legalmente avanzada. La bola puede ser avanzada directamente desde la segunda figura del jugador. La pelota se será considera avanzada una vez que deja la barra.
5. Bola en juego: La pelota debe estar en movimiento continuo durante el juego. Una vez que la pelota haya sido puesta en juego, no puede ser detenida o en posesión de cualquier figura durante más de un segundo. Si el balón toca una figura y no avanza en un segundo, se debe tocar otra figura jugador en la misma barra, o en la pared lateral, en un segundo.
6. Fijación de la bola: Si se pisa la pelota, se puede avanzar por la misma figura jugador si se hace en el plazo de un segundo.
7. Tiempo de Posesión: El tiempo de posesión será de 5 segundos para todas las barras. La barra de portero y defensa se considera una. El tiempo de posesión se suspende cuando el balón no está al alcance de cualquier figura del jugador. Durante el saque o al reanudar el juego, los plazos comienzan cuando el balón toca la segunda figura del jugador. Durante el juego, el tiempo comienza cuando la pelota se controla o en condiciones de ser controlada.
8. Bola de la mesa: Si un jugador hace que la bola salga fuera de la mesa, el juego se reanuda en las barras portero rival. Si no está claro, el jugador con la última posesión clara se considera que ha causado que la pelota se salga de la mesa. Los disparos aéreos son legales siempre y cuando no se violen otras reglas para realizar el tiro.
9. tiempos muertos: Los equipos pueden tener dos tiempos de 15 segundos por juego. Los tiempos muertos sólo se permiten entre puntos o entre juegos. Los tiempos muertos no están permitidos mientras el balón está en juego, sin embargo, se puede pedir un tiempo muerto oficial para pedir a un árbitro o pedir una falta.
10. Pase: Todos los pases de una barra a otra se consideran legales.
11. Cambio de Posiciones: Los jugadores no se les permite cambiar de posición durante el juego, pero pueden hacerlo entre puntos o entre juegos.
12. Sacudidas: Cualquier golpe, levantamiento o deslizamiento de la tabla que hace que un jugador pierda la posesión se considera sacudida y será penalizado de acuerdo con las Reglas de Juego ITSF.
13. Sanciones: Cualquier violación de las reglas anteriores es una pérdida de la posesión de la zona de portero del equipo contrario. Las sanciones por distracciones, sacudidas, retraso de juego, etc., son penalizados de acuerdo a las Reglas de Juego ITSF.

Reglas ITSF para Classic

Juego Clásico se jugará de acuerdo a las Reglas de Juego ITSF con las siguientes excepciones:

1. Spinning: No se permiten tiros de 360 grados en ninguna barra.
2. Tiempo de Posesión: El tiempo de posesión será de 10 segundos para todos los barras. Las barras de defensa y portero se consideran una.
3. Pase: Cada organizador del torneo tendrá que elegir entre 3 opciones y lo publicará antes del inicio del torneo:
 - a. Reglas de pase ITSF
 - b. Pase permitido por un muñeco
 - c. Pase permitido por un muñeco y

Opciones de Reglas clásicas:

Los Organizadores del Torneo puede optar por utilizar las Reglas ITSF estándar de juego o pueden seleccionar entre las siguientes tres variaciones aprobadas.

Opción Classic 1: Reglas de juego ITSF con las siguientes excepciones:

- a. A las figuras no se les permite girar 360 grados o más para avanzar la pelota.
- b. 10 segundos de tiempo de posesión para todas las barras. El portero y defensa se consideran una barra.
- c. Los pases de un una sola figura se permiten desde la barra de media a la barra hacia adelante.

Opción Classic 2: Reglas de juego ITSF con las siguientes excepciones:

- a. A las figuras no se les permite girar 360 grados para avanzar la pelota.
- b. 10 segundos de tiempo de posesión para todas las barras. Portero y defensa se consideran una barra.
- c. Las normas actuales de pase ITSF están en vigor.

Opción Classic 3: Reglas de juego ITSF con las siguientes excepciones:

- a. A las figuras no se les permite girar 360 grados para avanzar la pelota.
- b. 10 segundos de tiempo de posesión para todas las barras. Portero y defensa se consideran una barra.
- c. Pases de una sola figura se permiten desde la barra de media a la barra hacia adelante.
- d. La pelota se sirve y se puso en juego en el área de portero menos que se especifique lo contrario por la regla.