

# Reglamento general

## 1. Esquema de partidos

La cantidad de juegos se estructurará en función a la cantidad de equipos inscriptos y se comunicará vía mail corporativo.

El plazo de demora aceptado es de 5 minutos. En caso de que alguno de los dos equipos no se presentara a tiempo y/o no diera conocimiento de un posible atraso justificado, las autoridades pertinentes (árbitros / jueces) se verán obligadas a dar por perdido el partido al equipo demorado.

El número de juegos y tiempo de juego, podrá ser modificado con el fin de completar el evento de una manera oportuna.

## 2. El partido

Cada partido tendrá dos equipos contrincantes de dos personas cada uno.

Cada partido constará de 3 sets. Se dará por ganado un partido cuando uno de los dos equipos gane 2 de los 3 sets. El último set de un partido consistirá en 5 tantos con diferencia de 2 tantos hasta un máximo de 8.

Uno de los socios de Engee oficiará de árbitro y autoridad máxima del juego.

## 3. Inicio del partido

Antes de comenzar el partido se lanzará una moneda al aire previa elección de cara o ceca por parte de ambos equipos. El equipo que gane podrá elegir saque o lado, según prefiera. El equipo que pierda se quedará con la opción restante.

## 4. El servicio o saque / Protocolo de inicio

El servicio o saque se define como la puesta en juego de la bola desde la figura central de la barra de 5 figuras al comienzo de un juego, después de anotar un tanto, o tras la adjudicación de la posesión de la bola después de una falta. El protocolo de inicio debe ser utilizado para poder poner la bola en juego.

4.1 - Antes de poner la bola en juego, el jugador en posesión de la bola debe preguntar a su oponente si está listo y el oponente tiene 3 segundos para responder. Después, el jugador en posesión de la bola tiene 3 segundos para poner la bola en juego. Esperar un tiempo

mayor será considerado pérdida de tiempo (ver regla 25). El jugador debe pasar la bola de una figura a otra y esperar al menos un segundo antes de avanzar la bola. No es necesario que el jugador detenga la bola. El tiempo comienza a contar un segundo después de que la bola toca a la segunda figura.

4.2.1 - La penalización por poner la bola en juego antes de que el contrario responda que está listo es un aviso y la bola debe de ponerse en juego otra vez desde posición original. La sanción por el incumplimiento reiterado de esta norma será la pérdida del servicio en favor del equipo contrario.

4.2.2 - La sanción por iniciar el juego sin hacer que dos figuras toquen la bola o por no esperar un segundo antes de avanzar la bola será, a elección del oponente: continuar el juego desde la posición actual (incluyendo la portería) o recuperar el servicio de la bola.

## 5. Sucesión de servicios o saques

Después del primer servicio o saque en un partido, los siguientes se le asignarán al equipo que recibió el último gol. El primer servicio o saque en los sucesivos partidos se le asignará al equipo que perdió el partido anterior.

5.1 - Si se concede la posesión de la bola a un equipo debido a que el equipo contrario es penalizado por incumplimiento de las reglas y, a continuación, la bola se señala muerta entre las barras de 5 figuras, deberá ser servida otra vez por el equipo que originalmente sirvió la bola.

## 6. Bola en juego

Una vez que la bola ha sido puesta en juego, ésta deberá ser jugada a menos que la bola abandone el área de juego, se declare bola muerta, se pida tiempo muerto o se marque un tanto.

## 7. Bola fuera

Si la bola abandona el área de juego y pega en los marcadores u otros objetos que no son parte de la mesa, se deberá señalar bola fuera. Si la bola pega en los bordes de la mesa y vuelve inmediatamente al área de juego, esta será considerada como bola en juego.

7.1 - Si la bola sale del área de juego debido al disparo o pase de un jugador, será puesta en juego a continuación desde la barra de 2 figuras del equipo contrario.

7.2 - Un jugador no podrá realizar ningún disparo que haga a la bola saltar por encima de las barras del equipo oponente (ejemplo: disparo aéreo). No se considera infracción si un disparo pega en otra barra y sobrevuela así el área de juego.

7.2.1 - La sanción por infringir la regla 7.2 consiste en la pérdida de posesión de la bola en favor del equipo oponente, que servirá desde la barra de 5 figuras.

## 8. Bola muerta

La bola será declarada bola muerta cuando quede completamente inmóvil y no pueda ser alcanzada por ninguna figura.

8.1 - Si la bola es declarada bola muerta entre las barras de 5 figuras, deberá ser puesta en juego desde dicha barra por el equipo que sirvió la bola originalmente.

8.2 - Si la bola es declarada bola muerta entre la portería y la barra de 5 figuras, deberá ser puesta en juego desde la barra de 2 figuras más cercana a la bola muerta. El juego se reanudará usando el protocolo de inicio (ver regla 4).

8.3 - En el área de las barras de 1 figura y de 2 figuras, si la bola está girando pero está fuera del alcance de todas las figuras, no se considera bola muerta, y el tiempo de juego será detenido hasta que la bola pueda ser alcanzada por una figura o se declare bola muerta.

8.4 - Si se provoca intencionadamente una situación de bola muerta, la bola debe ser otorgada al equipo contrario para que la sirva (ejemplo: empujar la bola hasta que queda fuera del alcance de cualquier figura).

## 9. Tiempo muerto

Cada equipo tiene derecho a dos tiempos muertos por juego, en los cuales pueden abandonar la mesa. Dichos tiempos muertos no pueden superar los 30 segundos. Si la bola está en juego, el tiempo muerto solo puede ser solicitado por el equipo en posesión de la bola siempre que ésta esté completamente detenida. Si la bola no está en juego, cualquier equipo puede solicitar un tiempo muerto.

9.1 - Cualquier equipo puede consumir completamente los 30 segundos, incluso si el equipo que ha solicitado el tiempo muerto no desea utilizar el tiempo completo.

9.2 - En los partidos de dobles, cualquier equipo puede intercambiar las posiciones de los jugadores durante un tiempo muerto (ver regla 14.1).

9.3 - Un tiempo muerto solicitado entre juegos contabilizará como un tiempo muerto utilizado en el juego siguiente.

9.4 - Si un jugador separa ambas manos de los mangos y se aleja completamente de la mesa mientras la bola está todavía en juego, su acción puede ser interpretada como una solicitud de tiempo muerto.

9.4.1 - Un jugador puede separar las manos de los mangos para secarlas antes de un disparo, siempre que esto no le lleve más de tres segundos.

Todos los contadores de tiempo continúan corriendo mientras el jugador seca sus manos. El equipo que defiende no debe relajarse si el oponente separa las manos de los mangos.

9.4.2 - Una vez que las manos vuelven a las barras se debe esperar un segundo antes de disparar o pasar.

9.5 - Únicamente el jugador o equipo en posesión de la bola puede solicitar un tiempo muerto mientras la bola está en juego. El tiempo muerto comienza en el momento en que es solicitado legalmente.

9.6 - Si el equipo en posesión de la bola solicita un tiempo muerto mientras la bola está en juego y moviéndose, perderá la posesión de la bola en favor de la barra de 5 figuras del oponente para su servicio. Si el equipo que no está en posesión de la bola solicita un tiempo muerto mientras la bola está en juego, dicho equipo será cargado con una distracción (ver regla 20).

9.7 - Si un equipo no está preparado para jugar después del periodo de 30 segundos, dicho equipo debe ser sancionado por pérdida de tiempo (ver regla 25).

9.9 - Una vez que un jugador pone la bola en juego después de un tiempo muerto, no se puede solicitar otro tiempo muerto hasta que la bola haya abandonado la barra desde la que ha sido puesta en juego. Las dos barras del área de meta se consideran como una sola barra a efectos de esta regla.

9.9.1 - La sanción por violar la regla 9.9 será la pérdida de la posesión en favor de la portería contraria. El equipo no será penalizado con un tiempo muerto.

9.10 - Durante un tiempo muerto, un jugador puede invadir el área de juego para lubricar las barras, secar la superficie de juego, etc. La bola puede ser tomada con la mano siempre y cuando el oponente esté de acuerdo y debe ser devuelta a su posición original antes de continuar el juego. La solicitud de mover o tomar la bola puede ser rechazada por el equipo contrario o por el árbitro, en caso de estar presente en la mesa (ejemplo: cuando la bola está cercana al borde del arco).

9.10.1 - Si un jugador toma la bola después de que su solicitud haya sido rechazada, se concederá su posesión al oponente para que la sirva desde la barra de 5 figuras. Si la bola está en el borde del arco del equipo que toma la bola, se sumará un tanto al marcador del equipo contrario.

9.10.2 - Si un equipo solicita más de dos tiempos muertos en un juego, será cargado con un aviso, y su solicitud será denegada. Si el equipo está en posesión de la bola y la bola está en juego, perderá la posesión de la bola en favor del oponente, que servirá desde la barra de 5 figuras.

## **10. Reanudación del juego tras un tiempo muerto**

Después de un tiempo muerto la bola debe ser puesta en juego por el equipo que solicitó el tiempo muerto.

10.1 - Si la bola estaba en juego cuando se solicitó el tiempo muerto, el jugador que tiene la posesión de la bola debe asegurarse de que el otro equipo está preparado antes de reanudar el juego utilizando el protocolo de inicio (ver regla 4).

10.1.1 - Tan pronto como el jugador en posesión de la bola ponga sus manos en los mangos, si la bola abandona la barra actual antes del proceso de poner la bola en juego, el oponente puede elegir entre continuar jugando desde la posición actual o servir la bola.

10.2 - Si la bola no estaba en juego cuando se solicitó el tiempo muerto (bola muerta, bola fuera, etc.), deberá ser puesta en juego por el equipo pertinente según las reglas.

10.3 - La sanción por poner la bola en juego ilegalmente será la de continuar jugando desde la posición actual o servir la bola, a elección del oponente.

## **11. Tiempo muerto oficial**

11.1 - Cualquier operación de mantenimiento de la mesa (como el cambio de bolas, fijación de las figuras, etc.) debe ser solicitada antes del comienzo del partido. El único momento en el que un jugador puede solicitar una operación de mantenimiento de la mesa durante un partido será en el caso de una alteración repentina de las condiciones de la mesa, como la rotura de una figura, un tornillo roto, una barra doblada, etc.

11.1.1 - Si una figura se rompe al impactar con la bola, se declarará tiempo muerto oficial mientras se repara la misma. El juego se reanudará en la barra donde se rompió la figura.

11.1.2 - Si la iluminación de la mesa falla, el juego deberá detenerse inmediatamente (como si se hubiera declarado un tiempo muerto oficial).

11.1.3 - El mantenimiento de rutina, como la lubricación de las barras, etc., solo puede llevarse a cabo durante los tiempos muertos y entre juegos.

11.2 - Si un objeto extraño cayera dentro del área de juego, el juego se detendrá inmediatamente y el objeto será retirado. El juego deberá reanudarse desde la barra en la que se encontraba la bola cuando se detuvo el juego. No debe haber ningún objeto en los bordes de la mesa que pueda caer dentro del área de juego. Si la bola estaba en movimiento, será devuelta al último equipo que la poseyó.

11.2.1 - Si la bola entra en contacto en el área de juego con objetos extraños que fueron pasados por alto, se detendrá el juego y el objeto será retirado. El juego continuará desde la barra donde se encontraba la bola cuando el juego fue detenido.

## **12. Tanto anotado**

Cuando la bola entre en el arco, contará como un tanto o gol, siempre que haya sido anotado legalmente. Una bola que entre en el arco, vuelva al área de juego y/o abandone el área de juego seguirá contando como un tanto o gol.

## **13. Intercambio de lados**

Al finalizar cada juego, los equipos podrán intercambiar los lados en la mesa antes de que comience el siguiente juego. Si ambos equipos desean cambiar de lado, deberán hacerlo después de cada juego. Se permite un periodo máximo de 90 segundos entre juegos.

## 14. Intercambio de posiciones

En cualquier partido de dobles cada jugador solo puede utilizar las dos barras normalmente asignadas a su posición. Una vez que la bola ha sido puesta en juego, los jugadores deben mantener su posición hasta que se marque un tanto, se solicite un tiempo muerto o se señale falta.

14.1 - Se considera que un equipo ha cambiado las posiciones una vez que ambos jugadores están en sus respectivas posiciones y de cara a la mesa.

Si ambos equipos desean cambiar de posiciones al mismo tiempo, el equipo en posesión de la bola deberá decidir su posición primero.

## 15. Giro de barras (molinete)

No está permitido realizar el movimiento conocido como molinete. El molinete está definido como la rotación de cualquier figura más de 360° antes o después de golpear la bola. Para calcular los 360° no se debe sumar el vuelo que se toma antes de golpear la bola.

15.1 - Si una bola es lanzada por un giro ilegal, el equipo contrario tendrá la opción de continuar jugando desde la posición actual o recuperar el servicio de la bola.

15.2 - El giro de una barra que no golpea la bola no constituye un giro ilegal. Si el giro de un jugador golpea la bola hacia atrás resultando en un gol en propia meta, contará como un tanto para el equipo contrario. Girar las barras lejos de la bola (cuando no existe posesión) no se considera un movimiento ilegal, pero puede ser señalado como distracción.

15.3 - Si la bola golpea en una figura provocando el giro de la barra, dicho giro será considerado legal (ejemplo: un disparo que golpea a una figura de una barra no sujeta en un juego individual).

## 16. Sacudida de mesa

Las sacudidas, desplazamientos o levantamientos de la mesa mientras la bola está en juego son considerados ilegales, tanto si son intencionados como si no. No es necesario que una figura pierda la posesión de la bola para que la falta sea señalada. Las sacudidas/faltas se acumulan durante todo el partido.

16.1 - Primera y segunda infracción: el equipo oponente tiene la opción de continuar jugando desde la posición actual, continuar jugando desde el punto de la infracción o recuperar el servicio de la bola. Si una sacudida ilegal causa que una figura pierda el control de la bola, el juego continuará desde la barra en la que está situada la figura que perdió la bola.

16.2 - Entrar en contacto con las barras del oponente será penalizado como sacudida, desplazamiento o levantamiento.

16.3 - Sacudir la mesa después de que se haya anotado un tanto o cuando la bola no está en juego será considerado como comportamiento antideportivo. Golpear la barra después

de un disparo mientras la bola está todavía en juego puede ser señalado como sacudida.

## 17. Reinicio o reset

Si un jugador ejerce suficiente fuerza sobre la mesa como para influir en la capacidad del oponente para ejecutar un disparo o un pase, pero la posesión del oponente no ha sido comprometida, el árbitro presente señalará reinicio, y el tiempo de posesión debe ser reiniciado. El jugador en posesión tiene la opción de restablecer la bola o ignorar la señalización y continuar jugando desde la posición actual.

17.1 - Cualquier movimiento de la bola, por ligero que sea, puede ser señalado para un reinicio (ejemplo: balanceo de la bola en una posición). El reinicio puede ser señalado tanto si la bola está pinzada, como en movimiento.

17.2 - Una llamada de reinicio no se considera distracción, y el jugador en posesión de la bola puede disparar inmediatamente. El equipo defensivo no debe, por lo tanto, relajarse o mirar al árbitro al escuchar la palabra reinicio, sino que debe estar atento al juego.

17.3 - Una infracción de reinicio detrás de la bola no se considerará una infracción de reinicio. Será considerada infracción de sacudida. (Ejemplo: si se otorga un reinicio a un delantero cuando su oponente tiene la bola en la barra de 3 figuras).

17.4 - Provocar un reinicio intencionadamente por parte del equipo en posesión de la bola no está permitido. El equipo señalado como responsable de la infracción a esta regla perderá la posesión de la bola, que será servida por el equipo oponente. En este caso no contará como un reinicio.

17.5 - Una llamada de reinicio concedida mientras la bola está en la barra de 5 figuras reseteará la cantidad de veces que la bola ha golpeado la pared así como el contador de tiempo.

## 18. Invasión del área de juego

No está permitido invadir el área de juego mientras la bola está en juego sin el permiso del equipo contrario o del árbitro, tanto si se toca la bola, como si no. Sin embargo, cuando el equipo contrario o el árbitro concedan permiso a un jugador para invadir el área de juego, está permitido hacerlo.

## 19. Alteraciones a la mesa

Ningún jugador puede realizar modificaciones al área de juego que afecten a las características de juego. Esto incluye cambios a las figuras, superficie de juego, etc.

## 20. Distracción

Cualquier movimiento o sonido hecho fuera o detrás de la barra donde está la bola en juego puede ser considerado como distracción. Ningún tanto marcado como resultado de una

distracción se anotará en el marcador. Si un jugador piensa que está siendo distraído, es su responsabilidad notificarlo al árbitro.

20.1 - Golpear la barra de 5 figuras o cualquier otra antes, durante o después de un disparo será considerado como distracción. Mover ligeramente la barra de 5 figuras después del disparo no se considera distracción.

20.2 - Hablar entre compañeros mientras la bola está en juego puede ser considerado como distracción.

20.3 - No se considera distracción cuando, al efectuar un pase, se mueve la barra como parte de un fallo. Un excesivo movimiento, sin embargo, se señalará como distracción.

20.4 - Se considera distracción, después de preparar un disparo, retirar la mano del mango y después inmediatamente golpear la bola. La bola solo puede ser golpeada después de que las dos manos y/o muñecas han estado en contacto con la barra durante un segundo completo.

20.4.1 - En juegos individuales, la regla 20.4 solo se aplica a los disparos desde la barra de 3 figuras.

20.5 - El jugador que retire las manos de los mangos y se separe de la mesa (ejemplo: para secar sus manos, aplicar resina, etc.) mientras la bola está en juego será sancionado con una distracción.

20.6 - Sanción por distracción. La primera vez que se cometa distracción, el equipo responsable será advertido por el árbitro, si considera que la distracción es inofensiva. Si se marca un tanto como resultado de una distracción por parte del equipo ofensivo, el mismo no contará y el equipo contrario recuperará el servicio de la bola. En los demás casos, el equipo contrario tiene la opción de continuar jugando desde la posición actual, continuar jugando desde el punto en que se cometió la infracción o recuperar el servicio de la bola.

## 21. Práctica

Se permite practicar en cualquier mesa antes de que comience el partido y entre juegos. Una vez que ha comenzado el juego no está permitido practicar.

## 22. Lenguaje y comportamiento

Los comentarios y la conducta antideportiva efectuados directa o indirectamente por un jugador no están permitidos. Las violaciones a esta regla pueden ser sancionados con la pérdida de un partido y/o la expulsión del torneo.

22.1 - Llamar la atención del oponente fuera del juego no está permitido (ver regla 20). Cualquier alzamiento de la voz o sonido realizado durante el partido, incluso si es de naturaleza entusiasta, puede ser sancionado con una falta.



22.2 - Injuriar a un jugador no está permitido. La sanción por injurias es una falta. Reiteradas injurias por parte de un jugador pueden causar la pérdida del partido y/o la expulsión del recinto del torneo.

22.3 - El uso de megáfonos por los espectadores no está permitido. Además, los miembros del público no pueden influir en el partido distrayendo a los jugadores o al árbitro. El incumplimiento de esta regla puede ser sancionado con la expulsión del responsable de las intermediaciones del torneo.

## 23. Pases

23.1 - Una bola que se adelanta desde una posición estática en la barra de 5 figuras no puede ser atrapada directamente en la barra de 3 figuras del mismo equipo, independientemente de si ha sido tocada o no por la barra de 5 figuras del contrario. La bola debe tocar al menos dos figuras antes de avanzar legalmente y ser atrapada en la barra de 3 figuras. Una bola pinzada es una bola que está inmovilizada contra la pared o contra la superficie de juego.

23.1.1 - Una bola cuyo movimiento está claramente detenido puede ser pasada legalmente si el pase es inmediato. Si se titubea antes del pase, el pase debe ser declarado ilegal. Una vez que la bola se ha detenido claramente y no se pasa inmediatamente debe entonces tocar al menos dos figuras antes de que pueda ser pasada legalmente.

23.1.2 - Una bola que se queda levemente pinzada a la superficie de juego e inmediatamente se libera, puede ser legalmente atrapada en la barra de 3 figuras siempre y cuando la bola toque dos figuras antes de avanzar. Sin embargo, si la bola está atascada o pinzada a la superficie de juego, es liberada y después pasada por la misma figura, se considera un pase ilegal.

23.1.3 - No se considera ilegal un pase desde la barra de 5 figuras si una bola detenida o atascada se desvía hacia la barra de 3 figuras del mismo equipo, siempre que no sea capturada y avanzada de forma controlada por la barra de 3 figuras.

23.1.4 - Si la bola no se pasa al primer toque, deberá tocar una segunda figura antes de que pueda ser legalmente atrapada en la barra de 3 figuras (o en la barra de 5 figuras cuando el pase se realiza desde las barras de la defensa). Sin embargo, si el pase se realiza al primer toque, se considera un pase legal.

23.2 - Un jugador no puede hacer que la bola golpee las paredes laterales de la mesa (o las bandas laterales en el caso de que existan) más de dos veces antes de pasar o disparar desde la barra de 5 figuras, independientemente de qué pared toque la bola. Si la bola golpea la pared una tercera vez, no puede ser golpeada otra vez por ninguna figura de esa barra.

23.2.1 - Si el pase o el disparo de un oponente es interceptado atrapándolo contra la pared, no computará como golpe a la pared.

23.2.2 - Una vez que la bola ha tocado la pared o la banda lateral, no volverá a contar como golpe a la pared hasta que la bola se haya alejado lo suficiente o haya sido suficientemente maniobrada por el jugador.

23.2.3 - Después de un tiempo muerto, cualquier golpe de la bola contra la pared antes de tocar a un segundo jugador no contará como golpe a la pared.

23.3 - Un pase desde la barra de 2 figuras a la barra de 5 figuras del mismo equipo se arbitrará según la regla 23.1 salvo que la bola golpee a una figura del equipo contrario, en cuyo caso no se considerará un pase, sino una bola en juego que puede ser legalmente atrapada por cualquier jugador. La infracción de tres paredes tampoco tiene efecto.

23.4 - Está permitido tener solamente una mano en las barras cuando se juega en la defensa (ejemplo: mano derecha en la barra defensiva de 5 figuras). También se permite utilizar las dos manos para mover una sola barra (ejemplo: barra defensiva de 5 figuras). Excesivos cambios de mano entre las barras puede ser estimado como distracción.

23.5 - Sanción por pase ilegal. Si un equipo viola la anterior regla de pase, el equipo contrario puede escoger entre continuar jugando desde la posición actual o recuperar el servicio de la bola.

## **24. Tiempo de posesión**

La posesión se define como el tiempo de control de la bola por cada figura. La posesión de la bola está limitada a 10 segundos en la barra de 5 figuras y a 15 segundos en el resto de las barras. Las barras de 1 figura y de 2 figuras (defensa) se consideran como una sola barra a este efecto.

24.1 - Definición de avance. Se considera que una bola avanza cuando está fuera del alcance de las figuras de esa barra, tanto si se ha desplazado hacia adelante como hacia atrás. En el caso del área de meta, se considera que la bola ha avanzado cuando está fuera del alcance de las figuras de la barra de 2 figuras en sentido hacia el campo contrario.

24.2 - Una bola giratoria que está al alcance de una figura será considerada en posesión de esa barra y todos los contadores de tiempo seguirán avanzando. Sin embargo, si la bola giratoria no está dentro de ningún alcance, no se contabilizará el tiempo (ver regla 8.3).

24.3 - La penalización por pérdida de tiempo en la barra de 3 figuras será la pérdida de la posesión en favor de la barra de 2 figuras contraria. La sanción por pérdida de tiempo en cualquier otra barra será la pérdida de la posesión en favor de la barra de 5 figuras contraria.

## **25. Pérdida de tiempo**

El juego debe ser continuo, excepto durante los tiempos muertos. La continuidad se define como un máximo de 5 segundos entre un tanto anotado y el comienzo del protocolo de inicio. La sanción por pérdida de tiempo solo puede ser impuesta por un árbitro.

## **26. Rellamadas y pérdida por no comparecencia**

Una vez que se llama para comenzar un partido, ambos equipos deben dirigirse inmediatamente a la mesa designada. Si un equipo no se presenta en la mesa en un máximo de 15 minutos, deben ser rellamados. Un equipo, ante una rellamada, debe

presentarse inmediatamente en la mesa para detener el proceso de pérdida por no comparecencia.

## **27. Faltas**

Si a juicio de un árbitro autorizado en un torneo cualquier equipo en un partido realiza una infracción intencionada de las reglas de juego, será sancionado con una falta.

27.1 - Cuando se señala una falta, el juego debe detenerse y el oponente será recompensado con jugar la bola desde la barra de 5 figuras o continuar el juego desde la posición en donde estaba al momento de la falta.

27.2 - Si se anota un tanto luego de una falta (en el arco del infractor) pero antes de ser sancionada se otorga la ley de ventaja y el gol es válido.

## **28. Decisión de reglas y apelaciones**

Si una disputa requiere de una decisión de arbitraje y el árbitro está presente en el momento en que la acción tuvo lugar, su decisión es final e inapelable. Si la disputa concierne a la interpretación de las reglas o el árbitro no estaba presente en el momento en que sucedió la acción, el árbitro deberá tomar la decisión más equitativa según las circunstancias.