

CARRROM
CLUB

CARRROM
COLOMBIA



REGLAS DE CARRROM

I. EQUIPAMIENTO ESTÁNDAR

A. TABLERO CARROM	4
A. 1. Zona de juego	4
A. 2. Marcos del juego (bordes, barandillas)	5
A. 3. Troneras del juego (bolsillos)	5
A. 4. Líneas de base	5
A. 5. Flechas	6
A. 6. Círculo central interior	6
A. 7. Círculo central exterior	6
B. FICHAS PARA JUGAR	6
C. STRIKER O PERCUTOR	7
D. SOPORTE o MESA	7
E. SILLA o TABURETE	7
F. POLVO	7
G. REDES	7
H. LUZ, ILUMINACIÓN	8

II. INTERPRETACIÓN, NOMENCLATURA8

III. POSICIÓN SENTADA DEL JUGADOR MIENTRAS JUEGA10

IV. ¿CÓMO ROMPER?11

V. LOTE INTRODUCTORIO11

VI. JUEGO DE PRUEBA12

VI. DISPARAR12

<u>VII. ALTERNATIVA DE MOVIMIENTOS</u>	13
<u>VIII. PUNTUACIÓN</u>	14
<u>X. INTERCAMBIO DE PARTES</u>	15
XI. FALTA	
A. Falta Técnica	16
B. Falta	16
<u>XII. FICHAS FUERA DEL ÁREA DE JUEGO</u>	16
<u>XIII. MOVIMIENTO Y SUPERPOSICIÓN DE FICHAS</u>	17
<u>XIV. DEUDAS Y/O SANCIONES</u>	18
<u>XV. REINA</u>	22
<u>XVI. GENERALIDADES</u>	29
<u>XVII. PÉRDIDA COMPLETA DEL PARTIDO</u>	33
<u>XVIII. PROTESTA</u>	34
<u>XIX. TARJETA DE PUNTUACIÓN</u>	35

I. EQUIPAMIENTO ESTÁNDAR

El término equipo estándar significa e incluye lo siguiente:



A. Tablero Carrom



B. Fichas para jugar



C. Striker o Percutor



D. Soporte o mesa



E. Silla o Taburete



F. Polvo para jugar



G. Redes



H. Luz, iluminación

Reglas de carrom

A. TABLERO CARROM

A: 73,50 – 74 cm (Dimensiones cuadradas del área de juego dentro de estos rangos)

B: 6.35 – 7,60 cm (Rango de ancho del marco)

C: 4.45 cm [± 0.15 cm] (Diámetro de la tronera con tolerancia)

D: 47 cm [0,30 cm] (Longitud de la línea base)

E: 0,50 – 0,65 cm (Grosor de la línea base inferior)

F: 10,15 cm (Distancia de la línea base inferior desde el marco)

G: 3,18 cm (Diámetro del círculo base)

H: 2,54 cm (Diámetro del interior - círculo básico de color rojo)

I: 26,70 cm (Longitud máxima de las flechas)

0,15 cm (Grosor de las flechas)

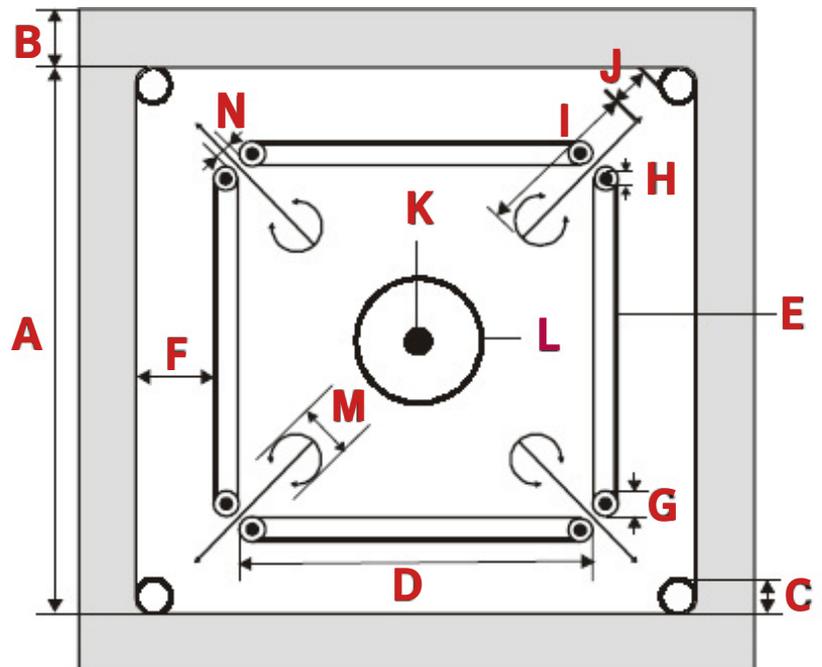
J: 5 cm (La distancia de los extremos de la flecha frente al borde de la tronera)

K: 3,18 cm [0,16 cm] (Diámetro del círculo central interior con tolerancia)

L: 17 cm [0,30 cm] (Diámetro del círculo central exterior con tolerancia)

M: 6,35 cm (Diámetro del arco decorativo que termina las flechas)

N: 1,27 cm (Distancia de los círculos básicos entre sí en uno y otro lado)



A. 1. ZONA DE JUEGO

La superficie de juego del tablero de carrom debe estar hecha de madera contrachapada o cualquier otra madera igualmente lisa y tener un espesor no menor de 8 mm, un mínimo de 73,50 cm y un máximo de 74 cm. Si el golpe se realiza con el máximo esfuerzo desde una de las líneas de base, un striker de 15g de peso normalmente liso, debería poder cubrir al menos tres longitudes y media de un lado al otro.

A. 2. MARCOS DEL JUEGO (BORDES, BARANDILLAS)

Junto a la superficie de juego del tablero de carrom hay un marco de madera con esquinas redondeadas hacia adentro, que está hecho de madera dura con buena durabilidad. La altura mínima del marco es 1,90 cm y la altura máxima es 2,54 cm desde la superficie de juego. El ancho del marco no debe ser menor 6,35 cm ni mayor que 7,60 cm. Deben fijarse refuerzos adecuados al marco debajo de la superficie de juego.

Tolerancias permitidas:

6,35 cm–7,60 cm

1,90 cm– 2,54 cm

mín. espesor 8 mm

A. 3. TRONERAS DEL JUEGO (BOLSILLOS)

Las cuatro esquinas del tablero de carrom deben estar redondeadas por dentro, pero no por fuera. Las troneras tienen un diámetro promedio 4,45 cm con una desviación permisible de no más de 0,15 cm. La parte de la madera contrachapada que se une a las esquinas del marco debe estar redondeada.

A. 4. LÍNEAS DE BASE

a) En cada uno de los cuatro lados de la superficie de juego se dibujan dos líneas rectas de 47 cm de longitud de color negro con una tolerancia de 0,30 cm y distribuidas por igual en todos los lados, paralelas al marco de cada una de ellas. La primera, la más baja de las dos líneas, tiene un grosor de 0,50 cm a 0,65 cm y 10,15 cm del marco. La segunda de las líneas se coloca a 3,18 cm de esta línea de base inferior.

b) Las líneas de base deben terminar en cada lado por círculos con un diámetro de 3,18 cm. El interior de estos círculos es de color rojo y tiene un diámetro de 2,54 cm. Estos círculos se denominan círculos básicos y tocan tanto las líneas básicas de ambos lados como las líneas básicas adyacentes superiores (más delgadas), si se extienden imaginariamente. La distancia entre los dos círculos básicos de un lado y del otro lado es de aproximadamente 1,27 cm.

A. 5. FLECHAS

Cuatro flechas negras, no más gruesas que 0,15 cm, se dibujan en cada una de las esquinas del tablero de carrom en un ángulo de 45 grados con respecto a los lados adyacentes. Cada uno de ellos pasa por el espacio entre los dos círculos base, va al centro de la tronera y termina exactamente 5,00 cm antes del borde de la tronera. La longitud de estas flechas no debe exceder los 26,70 cm. También se permite un arco decorativo de 6,35 cm de diámetro con púas en ambos extremos, dibujado al comienzo de las flechas y apuntando hacia la tronera.

A. 6. CÍRCULO CENTRAL INTERIOR

Un círculo con un diámetro de 3,18 cm se dibuja en negro exactamente en el medio del tablero de carrom con una desviación posible y permisible de 0,16 cm. Se llama el círculo central interior y está coloreado de rojo.

A. 7. CÍRCULO CENTRAL EXTERIOR

Un círculo con un diámetro de 17,00 cm, cuyo centro es también el centro del tablero de carrom. Este círculo está dibujado en negro y la tolerancia es de 0,30 cm. Se llama círculo central exterior y se puede decorar decorativamente.

B. FICHAS PARA JUGAR

Las fichas del juego (Carrommen) son redondas, hechas de madera de alta calidad, su diámetro oscila entre 3,02 y 3,18 cm. El grosor de las fichas de juego varía entre 0,70 y 0,90 cm. Los bordes de las fichas deben ser redondos y lisos. El peso de la ficha no debe ser inferior a 5,25 G, ni superior a 5,50 G. El número de fichas necesarias para jugar incluye 9 fichas (Carrommen) blancas, 9 negras y 1 roja. Las fichas del juego son del mismo tamaño y en posición tumbada deben moverse suavemente sobre la superficie de juego después de ser golpeadas por el striker de acuerdo con las especificaciones estándar.

C. STRIKER O PERCUTOR

El Striker o percutor es liso y redondo con un diámetro de no más de 4,13 cm y un peso de no más de 15,00 G. Se puede utilizar un percutor de un material que no sea marfil ni metal, pero debe cumplir con los parámetros anteriores. Por el contrario, no se permite un striker con una parte metálica visible en la superficie que llame la atención. Sin embargo, un patrón grabado decente es aceptable.

D. SOPORTE O MESA

Los soportes o mesa sobre la que se apoya la tabla carrom no deben ser inferiores a 63 cm ni superiores a 70 cm. La tabla carrom no debe temblar ni estar desnivelada en la mesa o los soportes. Sin embargo, es posible colocar una almohadilla debajo del tablero de manera que la superficie de juego esté nivelada y lo más estable posible.

E. SILLA O TABURETE

La silla o taburete en la que se sienta el jugador mientras juega no debe ser inferior a 40 cm ni superior a 50 cm. Si se usa una silla, entonces solo sin apoyabrazos.

F. POLVO

Solo se debe usar polvo de alta calidad para mantener la superficie de juego suave y seca. El polvo no debe estar mojado. Se deben usar cajas de polvo o contenedores con polvo para que el polvo se aplique uniformemente sobre toda la superficie de juego.

G. REDES

Las troneras del tablero carrom deben estar completamente cubiertos por las redes que están unidas a la parte inferior del tablero de carrom. Cada malla debe tener una capacidad de al menos 10 Carrommen.

H. LUZ, ILUMINACIÓN

La iluminación debe estar suspendida o fijada a una altura adecuada sobre el tablero de carrom para que la luz, si se usa una pantalla cónica o cuadrada, caiga solo sobre la superficie de juego y el marco. La pantalla debe ser una, preferiblemente metálica, con su lado interior completamente de color blanco nieve. Una bombilla, preferiblemente transparente, debe tener entre 60 y 100 vatios. Sin embargo, la altura de la iluminación se puede ajustar a los requisitos del jugador de tal manera que la luz expuesta no brille en los ojos del jugador.

II. INTERPRETACIÓN, NOMENCLATURA

En estas reglas, a menos que haya algo contrario al tema o contexto, los siguientes términos se describen con el siguiente significado:

- 1) Por reglas nos referimos a reglas carrom.
- 2 a) **"Permitido"** significa de acuerdo con las reglas.
- 2 b) **"No autorizado"** significa en contra de las reglas.
- 3) **"Tablero"** significa un tablero carrom.
- 4) **"Carrommen - Ficha"** significa jugar fichas/carrommen.
- 5) **"Juego - Tablero"** por este término significa el juego desde el comienzo, cuando el árbitro llama **"juego - juego"** hasta su final, o insertando el último carrommen.
- 6) **"Shootout"** significa el primer empujón o crack del juego.
- 7) **"Terminar"** significa el final del juego correspondiente.
- 8) **"Jugador"** significa un jugador de carrom.
- 9) **"Colocar un tiro penal"** significa colocar un penal y/o un tiro penal en una posición boca abajo dentro del círculo central exterior por un jugador autorizado para hacerlo de acuerdo con las reglas. La reina caída siempre deben ser colocadas en el círculo central interior por el árbitro.
- 10) **"Insertar"** significa salvar (meter) la ficha y/o la reina en las redes con un golpe permitido o ilegal.

- 11) **"Empujar"** se refiere a un tirón o movimiento repentino de la muñeca de la mano que juega en lugar de golpear al striker con la punta del dedo.
- 12) **"Reina"** significa Carrommen/Ficha roja.
- 13) **"Vencido"** significa cuando se inserta un striker con o sin Carrommen y/o una reina y/o cualquier ficha pendiente contra el jugador, según sea el caso.
- 14) **"Sanción"** significa una sanción, multa por una infracción o incumplimiento de las normas.
- 15) **"Cubrir"** significa insertar el propio Carrommen de un jugador después de insertar una reina, ya sea en el mismo movimiento o inmediatamente después.
- 16) **"Disparo"** es un par o una ficha - cañón.
 - 16 a) **"Par - Par"** son dos Carrommen o un Carrommen y una reina uno al lado del otro, su dirección es hacia el hoyo y hay un espacio entre ellos.
 - 16 b) **"Karambol - Cannon"** son dos Carrommen o un Carrommen y una reina uno al lado del otro, su dirección es hacia la tronera y no hay espacio entre ellos.
- 17) **"Thumbing"** significa empujar con el pulgar.
- 18) **"Turn - Turn"** significa el derecho a jugar; estar en movimiento.
- 19) **"Árbitro Principal"** significa la persona elegida para supervisar, controlar y decidir todos los asuntos que se le encomienden para el desarrollo del partido.
- 20) **"Árbitro"** significa una persona elegida para supervisar y/o controlar un partido.
 - 21 a) **"Oponente"** en individuales significa el jugador contrario que no está actualmente en un turno.
 - 21 b) **"Oponente en dobles"** significa el jugador a la izquierda y/o derecha del jugador que está en movimiento.
- 22) **"Mano"** significa la parte del brazo que juega desde los dedos hasta el antebrazo.

- 23) "**Dedo**" significa la parte desde la uña hasta el segundo nudillo.
- 24) "**Líneas imaginarias**" significa las líneas en la extensión de las flechas entre los círculos base.
- 25) "**Golpe**" significa un impacto del Striker al Carrommen directa o indirectamente.
- 26 a) "**White Slam**" significa insertar las nueve Carrommen blancas y la reina de acuerdo con las reglas durante el primer movimiento. A veces también se le llama "Break to Finish".
- 26 b) "**Black Slam**" significa insertar todos los Carrommen negros restantes junto con o sin la reina de acuerdo con las reglas durante el primer movimiento.
- NOTA:** Las palabras singulares reciben el plural y las palabras masculinas el género femenino.

III. POSICIÓN SENTADA DEL JUGADOR MIENTRAS JUEGA

- 27) En **individuales**, los jugadores se sientan uno frente al otro.
- 28) En **dobles**, los compañeros se sientan uno frente al otro y, por lo tanto, los jugadores se sientan en los cuatro lados.
- 29) La posición de asiento aprobada de un jugador puede cambiarse en cualquier momento antes de su turno, pero debe asegurarse de que la silla o el taburete en el que está sentado el jugador no se levanten, muevan o perturben de otra manera durante su turno.
- 30 a) Durante el juego, ninguna parte del cuerpo del jugador, excepto el antebrazo de juego, puede tocar el tablero de carrom, la mesa o la base sobre la que se coloca el tablero de carrom.
- 30 b) Sin embargo, la ropa, anillos, pulseras y/o relojes y accesorios usados por un jugador están exentos de esto durante su turno, pero no deben tocar el tablero.
- 31) Solo se permite ajustar la altura del asiento de cualquier forma después de que se haya completado el juego, siempre que la altura aumentada del asiento no exceda 50 cm.
- 32) Ninguna parte del cuerpo del jugador excepto la mano (no el codo) puede cruzar las líneas imaginarias.

IV. ¿CÓMO ROMPER?

33) El striker debe estar engarzado, no empujado.

34) El golpe se realiza con un dedo con/o sin el apoyo de los otros dedos.

35) Se puede usar cualquier mano para jugar.

36) Al empujar, la mano (no el codo) puede tocar la superficie de juego.

37 a) El codo del antebrazo de juego no debe llegar al área de la superficie de juego, incluso más allá de las líneas imaginarias.

37 b) Sin embargo, la mano puede cruzar estas flechas.

38 a) No está permitido apoyarse en una silla, taburete, mesa o soporte o apoyar el pie en el borde de una mesa o soporte al realizar un golpe.

38 b) Sin embargo, las manos pueden descansar sobre el cuerpo del jugador y las piernas pueden descansar sobre el borde (extensión) del taburete o silla en la que está sentado.

V. LOTE INTRODUCTORIO

39 a) Antes del comienzo del partido, el árbitro debe realizar un sorteo, ya sea haciendo girar una moneda o "**adivinar la ficha de juego**". El jugador/pareja que ganó el sorteo tiene derecho a elegir un lado o la opción de comenzar el juego. Si el ganador elige un lado, le dicen al árbitro y él sienta primero al perdedor.

39 b) Las mismas reglas se aplican a la pareja que ganó la lotería, a saber.

39 c) Si el ganador del sorteo elige un shootout, el perdedor puede elegir un bando y el ganador del sorteo se sienta primero.

39 d) Una vez elegidos, no pueden cambiarlo. Este orden de juego se aplica durante todo el partido.

VI. JUEGO DE PRUEBA

40) Hay dos juegos de práctica, cada uno de los jugadores o parejas tiene un shoot-out y solo se pueden jugar después del sorteo inicial y antes del partido real.

VII. DISPARAR

41 a) Antes de disparar, los Carrommen se colocan de modo que queden en posición horizontal, la reina se coloca en el centro del círculo interior y las fichas restantes se colocan alrededor de la reina. En la primera fila, las fichas blancas y negras se alternan regularmente, en la segunda fila, tres fichas blancas forman una "Y" con las fichas blancas de la primera fila. Los espacios restantes se rellenan con fichas negras para que se alternen regularmente con los blancos. Todos los Carrommen colocados de esta manera deben estar en un círculo compacto, tocándose entre sí y dentro del círculo central exterior. Para mantener intacto el Carrommen, el jugador puede usar el stiker o los dedos para hacerlo.

41 b) Los Carrommen deben colocarse para el tiro en el menor tiempo posible después de cada juego.

42) El shootout lo realiza el jugador que eligió jugar primero.

43) El jugador del shootout juega con Carrommen blancas y deja Carrommen negras al oponente. La reina es un Carrommen común para ambos oponentes.

44) La situación en la que el striker toca ligeramente una de las fichas también cuenta como tiro.

45 a) La situación en la que el striker no toca ninguno de los Carrommen o si salta fuera del área de juego no se considera tiro. En este caso, se permiten un máximo de dos intentos adicionales.

45 b) Si, incluso después de estos intentos permitidos, el striker del jugador no toca ninguno de los Carrommen, entonces su derecho a realizar un shootout caduca y es el turno de su oponente, que juega con Carrommen negros. No se permite ningún otro arreglo de Carrommen. La condición anterior dura hasta que se produce el disparo.

45 c) Si un jugador hace un golpe ilegal o inserta al striker sin tocar uno de los Carrommen durante su intento de tiro, entonces pierde su jugada. En este caso, sin embargo, no se cuentan los Carrommen no pagados/penalizados.

46) Un shootout solo puede tener lugar si el árbitro pide "Jugar" y el shootout debe realizarse dentro de los 15 segundos de esta llamada. El juego también comienza en este momento.

47) Si se produce un desempate antes de que el Árbitro dé la señal de juego diciendo "Juego", entonces todos los Carrommen y/o Reina insertados deben retirarse de las redes y colocarse de nuevo en el tablero. De acuerdo con las reglas, el jugador infractor recibe una falta. El jugador pierde así su turno.

VIII. ALTERNATIVA DE MOVIMIENTOS

48) El turno de un jugador continúa mientras inserta, de acuerdo con las reglas, sus fichas y/o Reina. De lo contrario, el derecho de movimiento pasa al oponente.

49 a) i) En el primer juego, el jugador que eligió la opción de shootout juega primero con fichas blancas. Los turnos se alternan durante el juego.

49 a) ii) En el segundo juego, el shootout lo realiza el jugador que no comenzó el juego primero.

49 a) iii) En el tercer juego, el derecho a tirar vuelve a pasar al primer jugador.

49 b) En un partido de dobles, es el turno del jugador que se sienta a la derecha del jugador que acaba de terminar de jugar.

50) Los jugadores no deben tardar más de 15 segundos en hacer un golpe desde el momento en que la ficha/reina/striker se detiene o el striker es levantado por un oponente y/o después del final del tiempo límite para colocar la ficha y/o reina adeudados de penalización al tablero, si los hubiere.

51) Si un jugador que no está actualmente en un turno hace un golpe, entonces el jugador infractor pierde el juego por el número de su Carrommen restante en el tablero y también la reina, si ella permaneció en el tablero en el momento de el golpe descrito anteriormente. Sin embargo, si la situación descrita anteriormente pasa desapercibida para el árbitro o el oponente y se realiza otro golpe, entonces se considera que la situación se jugó correctamente y los siguientes movimientos ya se rigen por las reglas aplicables.

IX. PUNTUACIÓN

52 a) El jugador que hunda todos sus Carrommen primero gana el juego.

52 b) Los puntos se otorgan de la siguiente manera:

52 b) i) Reina: 3 puntos hasta 21 puntos inclusive.

52 b) ii) Carrommen/Ficha: 1 punto por cada Carrommen/Ficha.

53 a) El número de Carrommen del oponente que quedan en el tablero después de un juego es básicamente los puntos que gana un jugador en ese juego.

53 b) Un jugador puede contar puntos para la reina solo si ha ganado el juego.

53 c) Un jugador que ha perdido el juego no puede sumar puntos por la reina aunque la haya insertado y cubrido.

54) El jugador pierde la ventaja de sumar 3 puntos por la reina si ha anotado 22 puntos o más.

55) El número máximo de puntos que un jugador puede anotar en un juego es solo 12. Cualquier adeudo y/o fichas de penalización no se cuentan automáticamente.

56 a) El partido termina cuando se alcanzan los 25 puntos o el 8º juego. El jugador que llega primero a 25 puntos o gana en general al final del octavo juego se convierte en el ganador.

56 b) Todas las rondas hasta los cuartos de final (excepto los cuartos de final en sí mismos, efectivamente hasta los octavos de final incluidos) deben decidirse sobre la base de ocho juegos en cada partido. Si el puntaje está empatado al final del octavo juego, se juega un juego adicional para decidir el ganador. Antes de este juego, se realizará un sorteo para decidir solo el jugador con derecho a tirar.

57) Todos los torneos deben decidirse únicamente al mejor de tres partidos, los llamados "partidos de dos vías".

X. INTERCAMBIO DE PARTES

58) En individuales, el cambio de lado se hace para que los jugadores se sienten en el lado opuesto al final de cada partido.

59) En un juego de dobles, el cambio de bando lo realizan los jugadores desplazándose al lugar a su derecha al final de cada partido.

60 a) En el tercer partido, hasta los cuartos de final (excepto los cuartos de final propiamente dichos, en realidad hasta los octavos de final, incluido) el cambio de bando se realiza o bien después del cuarto partido o bien cuando uno de los jugadores/parejas llega a los 13 puntos. Depende de qué situación se presente primero.

60 b) A partir de los cuartos de final, inclusive, el cambio de bando se realiza sólo después de alcanzar los 13 puntos por uno de los jugadores/parejas.

60 c) Un cambio de bando que haya pasado desapercibido para el árbitro o para uno de los jugadores sólo debe realizarse después de la finalización del juego respectivo.

61) Los jugadores no deben tardar más de 2 minutos en cambiar de lado.

XI. FALTA

62) Con carácter general, toda infracción de las normas o todo lo que se haga en contra de lo expresamente establecido o incluido (se entiende generalmente) en estas normas debe clasificarse como:

A. Falta TÉCNICA

63 a) Cualquier infracción cometida por un jugador antes de su primer golpe de su jugada se considera una falta técnica. En caso de falta técnica, el jugador contrario coloca un Carrommen del jugador infractor en el área de juego. Y este jugador no pierde su turno.

63 b) Cualquier infracción de las reglas cometida por un jugador que no está en movimiento también se considera falta técnica. El jugador es sancionado con una penalización de acuerdo con la regla 63 a).

B. FALTA

64 a) Cualquier infracción cometida por un jugador durante o después del primer golpe de su jugada se considera falta. Cuando se comete una falta, el jugador contrario coloca un Carrommen del jugador infractor en el tablero y el jugador infractor pierde su turno.

64 b) Si, junto con la falta, el Carrommen y/o la reina también fueron insertados, entonces todos estos Carrommen y/o la reina se devuelven al área de juego más un Carrommen penal del jugador que cometió la falta. El jugador infractor pierde su turno.

XII. FICHAS FUERA DEL ÁREA DE JUEGO

65 a) Si la ficha y/o la Reina se caen del tablero, el árbitro coloca la ficha y/o la Reina en el círculo central interior, si las condiciones lo permiten. La ficha y/o la Reina deben cubrir el círculo interior con toda su superficie, o al menos con la mayor parte posible.

65 b) Si durante un movimiento tanto las fichas como la Reina caen fuera del tablero, entonces la Reina se coloca primero y luego las fichas, de modo que toque a la Reina y al mismo tiempo se coloque en el lado opuesto del jugador que actualmente está sentado en movimiento.

65 c) Si tanto la ficha blanca como la ficha negra caen del tablero durante un turno, entonces la ficha del jugador que hizo este golpe se coloca primero. La segunda ficha se coloca para tocar la primer ficha de la misma manera que se describe en la Regla 65b).

65 d) Si más de dos fichas caen fuera del área de juego durante un movimiento, entonces la colocación de las dos primeras se llevará a cabo de acuerdo con las reglas 65b) y 65c). Las fichas restantes se colocan de modo que toquen las dos primeras fichas tanto como sea posible.

66 a) Si la ficha y/o la Reina se caen del tablero y vuelven a caer sobre el tablero, el árbitro las coloca en el círculo central interior de acuerdo con las reglas. Si durante esto se altera la posición de una de las fichas, el árbitro debe ajustarlo a su discreción.

66 b) Sin embargo, si la ficha y/o la reina se caen del tablero y vuelven a aterrizar en el tablero después de golpear la pantalla de la lámpara, la bombilla o el dispositivo de iluminación, entonces esta situación se considera un movimiento natural del carrommen. Si se altera la posición de una de las fichas, esta posición no cambia de ninguna manera.

XIII. MOVIMIENTO Y SUPERPOSICIÓN DE FICHAS

67) Si el Carrommen y/o la reina aterrizan en el borde, se quedan en esa posición.

68) Si dos Carrommen y/o la reina se superponen, también quedan en esa posición.

69 a) Si el striker queda sobre la ficha y/o la reina, entonces el árbitro primero quita el striker y luego corrige la posición de las fichas a la posición original tanto como sea posible.

69 b) Si esta situación se da en las redes de la tronera, y cuando se retira el striker, la ficha y/o la Reina caen a la tronera por pérdida de equilibrio, entonces la ficha y/o la Reina se consideran correctamente insertados.

70 a) Si la ficha y/o la reina reposan sobre un striker, el árbitro retira el striker levantando la ficha y/o la reina y devolviéndolas a su posición original tan pronto como sea posible después de retirar al striker.

70 b) Sin embargo, si esta situación se presenta en las redes de la tronera y la remoción de la ficha y/o la Reina pudiera ocasionar que el striker caiga a la tronera por pérdida de equilibrio, entonces el striker se considera insertado. Con esto, el jugador recibe la sanción debida de acuerdo con las reglas.

71) Si la ficha se detiene peligrosamente cerca de la tronera y cae en él por alguna razón, se considera correctamente insertado.

XIV. DEUDAS Y/O SANCIONES

72 a) Si un jugador inserta solo al striker con un golpe permitido, entonces pierde su turno y el oponente vuelve a colocar uno de sus Carrommen en el tablero. Este tipo de castigo se llama "**Castigo de la deuda**" o "**deuda**".

72 b) Si el jugador inserta solo al striker con un golpe ilegal, entonces pierde su jugada y el oponente coloca dos Carrommen (uno por insertar al striker y el otro penalizado por el golpe ilegal) de vuelta al área de juego. Este tipo de castigo se llama "**Deuda y falta**".

72 c) Si esto sucede antes de que el jugador inserte cualquiera de sus Carrommen, entonces esta penalización y deuda no se pagan y la ficha se vuelve a colocar en el tablero tan pronto como la ficha esté disponible.

73) Si un jugador inserta un striker junto con su propio Carrommen permitido, entonces el número de su ficha insertada, junto con la ficha adeudada, se vuelve a colocar en el tablero, sin embargo, ese jugador continúa con el movimiento.

74) Si un jugador inserta un striker junto con la ficha del oponente con un golpe permitido, entonces esa ficha se considera correctamente insertada. El jugador infractor está sujeto a una penalización por deuda de acuerdo con la regla 72 a) y pierde su turno.

75) Si un jugador inserta un striker junto con su propia ficha permitida o/y el del oponente, entonces el número de sus fichas insertadas es colocado de nuevo en el tablero por el oponente, junto con una ficha adeudado. Sin embargo, este jugador continúa el movimiento.

76) Si un jugador inserta la ficha de un oponente con un golpe ilegal, esta ficha todavía se considera insertada. El jugador contrario coloca una ficha de penalización en el tablero de ese jugador y el jugador infractor pierde su turno.

77 a) Si un jugador inserta su propia ficha con un golpe ilegal, entonces esta ficha junto con la ficha de penalización se vuelve a colocar en el tablero. El jugador pierde su turno y el oponente vuelve a colocar el punto de penalti.

77 b) Si un jugador inserta su propia ficha junto con el striker con un golpe ilegal, entonces esta ficha junto con dos fichas (uno adeudado por la falta de insertar al striker y el otro penal por el golpe ilegal) se colocan de nuevo en el tablero por el oponente y el jugador infractor pierde su turno.

78 a) La ficha adeudada o penalizada es sacada de la red y colocada de nuevo en el área de juego por el oponente inmediatamente después de completar el golpe relevante, incluso si el jugador continúa con el movimiento.

78 b) i) En dobles, la ficha adeudada y/o penalizada siempre es sacado de la red y colocado en la superficie de juego por el jugador sentado a la derecha del jugador en movimiento. Y eso en el momento en que este Carrommen esté disponible.

78 b) ii) Sin embargo, si un jugador durante su turno inserta la ficha de un oponente que tiene una deuda pendiente y/o penalización, ya sea con o sin su propia ficha, y la ficha adeudada y/o penalizada está inmediatamente disponible, entonces el propio jugador lo coloca en el área de juego.

79 a) Si una ficha de deuda y/o penalización está disponible pero no hay suficiente espacio para colocarlo, entonces el jugador que coloca la ficha puede esperar y colocarlo en el lugar apropiado tan pronto como haya suficiente espacio disponible para la ficha.

79 b) Sin embargo, si en un partido de dobles el derecho a colocar una ficha adeudada y/o penalizada pasa a un compañero de equipo, entonces es el propio compañero de equipo quien tiene derecho a retirar la ficha de la red y colocarlo en el área de juego. (Es decir, si la ficha de deuda y/o penal aún no está disponible, el derecho a colocar la ficha pasa constantemente entre los compañeros de equipo para que ninguno de ellos coloque la ficha durante su turno).

80) Si hay un lugar libre adecuado para colocar una ficha de deuda y/o de penalización, pero el jugador que coloca no quiere arriesgarse a una posible falta por alguna razón, entonces pierde el derecho a colocar la ficha y su reclamación se da por terminada.

81) Si aparece un lugar libre adecuado para colocar una ficha adeudada y/o penalización durante el turno de un jugador, entonces la colocación de la ficha se realiza inmediatamente en ese momento.

82 a) Si surge una situación en la que un jugador coloca por error su propia ficha, entonces este error debe corregirse si el oponente o el árbitro señalan este hecho. De acuerdo con las reglas, el jugador infractor recibe una falta.

82 b) Sin embargo, si ni el oponente ni el árbitro notan esta situación y ya se ha producido el siguiente golpe, entonces la ficha colocada de esta manera se considera válidamente colocada.

83) Si se va a colocar más de una ficha de deuda y/o sanción, se coloca primero la ficha disponible. Las fichas restantes se colocan lo antes posible y estarán disponibles. Tan pronto como sea posible colocar la ficha de deuda y/o penalización y por alguna razón no se haga y ni el jugador contrario ni el árbitro señalen el hecho antes del inicio del siguiente golpe, la penalización queda extinguida.

84 a) La colocación se considera completa cuando el dedo deja de tocar la ficha, que se encuentra dentro del círculo central exterior.

84 b) Sin embargo, no está permitido sujetar otra ficha y/o striker al colocar faltas y/o tiros penales.

85) Si el jugador ha colocado la ficha adeudada y/o penalizada fuera del círculo central exterior, se le pide que coloque la ficha dentro del círculo central exterior. De acuerdo con las reglas, el jugador infractor recibe una falta.

86) Durante la colocación de la ficha debida y/o penal, el jugador no debe mover otras fichas y/o la reina. Una ficha colocada no puede perturbar la posición de otras fichas o de la reina. Sin embargo, si esto sucede, el árbitro coloca la ficha en la posición original si es posible. De acuerdo con las reglas, el jugador infractor recibe una falta.

87 a) El jugador puede renunciar a la colocación de los puntos adeudados y/o penalizados solo en su totalidad, no en parte, tal decisión debe ser comunicada al árbitro dentro de los 15 segundos. Si no alcanza este límite, su derecho a colocar la ficha expira.

87 b) Una vez finalizado el juego dado, el jugador podrá solicitar puntos adicionales por cualquier ficha pendiente y/o penal, a su elección, tanto en su totalidad como en parte. (Por ejemplo, si un jugador lanza la última ficha del oponente junto con un striker y al mismo tiempo una falta, el oponente puede reclamar puntos adicionales por una deuda y una falta o solo una deuda o una falta. Esto también se aplica si en el final del juego todavía no había lugar para colocar los puntos adeudados y/o de penalización. El jugador puede volver a solicitar puntos adicionales tanto en su totalidad como en parte.)

88 a) La colocación de la ficha debida y/o penal debe hacerse dentro de los 15 segundos siguientes al anuncio de este hecho por parte del árbitro.

88 b) En caso de que la colocación de las fichas debidas y/o penales no se realice dentro del tiempo establecido, las fichas ya colocadas son retiradas del área de juego. De acuerdo con las reglas, el jugador infractor recibe una falta.

89 a) Las fichas de deuda y/o de penalización no pueden colocarse espalda con espalda en la tronera. (Por ejemplo, si se trata de una ficha de deuda y/o de penalización o de dobles o una combinación de ambas. Las fichas no deben colocarse de cara a uno de las troneras. Además, la ficha de deber y/o de penalización no debe colocarse de esta manera junto a cualquier ficha existente.)

89 b) La ficha de deuda y/o penal no debe colocarse de manera que cubra total o parcialmente el círculo interno. Si esto sucede, se pide al jugador infractor que haga las paces. De acuerdo con las reglas, el jugador infractor recibe una falta.

90) En dobles, un jugador no puede sacar de una de las redes de su lado una ficha debido y/o penalizado para su compañero, quien tiene derecho a colocar la ficha. En el caso de que su compañero de equipo no encuentre la ficha requerida para colocar en las redes de su lado, deberá pedirle al árbitro que le consiga uno, especificando el color y la cantidad de fichas que necesita.

91) Si un jugador se levanta de su silla durante el juego por cualquier motivo, ya sea durante su turno o el de un compañero de equipo, pierde el juego por la cantidad de fichas y/o Reina que quedan en el tablero. Si el oponente ha alcanzado una puntuación superior a 22, pierde el juego solo por el número de fichas que quedan en el tablero.

XV . REINA

92) Un jugador puede insertar y luego cubrir la reina solo si ya ha insertado su propio Carrommen.

93) Solo el árbitro coloca la reina en el círculo central interior. Si el juego continúa automáticamente mientras lo hace el árbitro, no se puede cambiar más.

94) Si el círculo central interior está total o parcialmente cubierto por otras fichas, entonces la reina se coloca de modo que ocupe tanto como sea posible una parte del círculo central interior o tome una posición cercana a él. Y de tal forma que no es fácil ser insertado por un jugador que se encuentra en ese momento en su turno. La colocación de la reina por el juez es definitiva en este caso.

95 a) Si la reina se inserta antes de que el jugador hunda al menos una de sus propias fichas, entonces la reina se retira de la red y se vuelve a colocar en el tablero. El jugador pierde así su turno.

95 b) Si el jugador inserta la reina y al mismo tiempo se le otorga una penalización por deuda, entonces la reina se saca de la red y se vuelve a colocar en el tablero. El jugador pierde así su turno.

95 c) Sin embargo, después de pagar la deuda y/o penalización, cuando los nueve Carrommen de ese jugador están en el tablero, ese jugador tiene derecho a insertar la reina y cubrirla.

95 d) Si los nueve Carrommen de un jugador están en el tablero durante un desempate o jugada posterior y la reina se inserta junto con el striker, la reina se vuelve a colocar en el tablero y el jugador infractor recibe la penalización debida. También pierde su turno.

96) Si la reina se inserta pero no se cubre, se vuelve a colocar en el tablero. Sin embargo, si ni el árbitro ni el oponente notan este hecho y se hace otro golpe, se considera que la reina está debidamente cubierta.

97 a) Si la reina y las fichas de ese jugador se insertan al mismo tiempo en un golpe, entonces la reina se considera correctamente cubierta.

97 b) Sin embargo, si durante el shootout y/o el subsiguiente empujón, cuando las nueve fichas de ese jugador están en el tablero y la reina se inserta junto con una de las fichas de ese jugador, entonces la reina aún debe ser cubierta. Sin embargo, si más de las fichas de ese jugador se inserta junto con la reina, entonces se considera correctamente cubierta.

98 a) Si la reina, la ficha y el striker de este jugador se insertan al mismo tiempo con un golpe permitido, entonces la reina, la ficha insertada y una ficha adeudada se vuelven a colocar en el tablero. El jugador infractor continúa con el siguiente turno.

98 b) Si la reina, la ficha de este jugador y el striker son todos insertados al mismo tiempo por un golpe ilegal, entonces la reina, la ficha insertada y dos fichas del jugador infractor (uno debido por insertar al striker y el otro penalizado por el golpe ilegal) se colocan de nuevo en el tablero. El jugador infractor pierde así su turno.

99 a) Si la reina y el striker se insertan al mismo tiempo con un golpe permitido, el árbitro vuelve a colocar la reina en el tablero y el oponente le debe una ficha. Sin embargo, el jugador infractor continúa con el siguiente turno.

99 b) Si la reina y el striker son insertados por un golpe ilegal, entonces el árbitro vuelve a colocar la reina en el tablero y el oponente coloca dos fichas al jugador infractor (uno debido por insertar al striker y el otro penalizado por el golpe ilegal). El jugador infractor pierde así su turno.

100 a) Si, en lugar de cubrir la reina, solo el striker es insertado por un golpe permitido, la reina se vuelve a colocar en el tablero junto con una ficha adeudada por el jugador infractor. El jugador pierde así su turno.

100 b) Si, en lugar de cubrir la reina, sólo el striker es insertado por un golpe no autorizado, la dama se vuelve a colocar en el tablero junto con dos fichas del jugador infractor (uno por insertar al striker y el otro de penalización por el toque no autorizado). El jugador infractor pierde así su turno.

101 a) Si, al cubrirla reina, el jugador inserta junto con su ficha y el striker con un golpe permitido, entonces el oponente vuelve a colocar la ficha insertada junto con una ficha de deuda en el tablero. Sin embargo, el jugador puede continuar con el siguiente movimiento. Pero si el jugador no inserta ninguna ficha en el siguiente golpe, la reina no se considera cubierta, se saca de la red y el árbitro la vuelve a colocar en el tablero.

101 b) Si, al cubrir la reina, el jugador inserta junto con su ficha y el striker con un golpe no autorizado, entonces la ficha insertada junto con dos fichas del jugador infractor (uno debido por insertar al striker y el otro penal por un golpe no autorizado) es colocado por el oponente en el área de juego. El jugador infractor pierde así su turno. La reina se saca de la red y el árbitro la vuelve a colocar en el tablero.

102 a) Si, mientras cubre la reina, un jugador inserta tanto su última ficha como la última ficha del oponente con un golpe permitido, entonces ese jugador gana el juego por 3 puntos. Sin embargo, si la puntuación de un jugador es de 22 o más, solo gana por 1 punto.

102 b) Si, mientras cubre la reina, el jugador inserta junto con su última ficha y la última ficha del oponente con un golpe ilegal, entonces el oponente gana el juego por 3 puntos. Sin embargo, si el puntaje del oponente es 22 o más, solo gana por 1 punto. Un oponente puede recibir 1 punto extra por un golpe ilegal si lo solicita.

103 a) Si un jugador inserta solo la última ficha del oponente con un golpe permitido mientras cubre la reina, entonces ese jugador pierde el juego por el número de sus propias fichas que quedan en el tablero junto con los puntos de la reina. Sin embargo, si el puntaje del oponente es 22 o más, entonces el jugador infractor solo pierde por la cantidad de fichas que le quedan en el tablero.

103 b) Si, al cubrir la reina, un jugador solo inserta la última ficha del oponente con un golpe ilegal, entonces ese jugador pierde el juego por el número de sus fichas restantes en el tablero junto con los puntos para la reina. Sin embargo, si el puntaje del oponente es 22 o más, entonces el jugador infractor solo pierde por la cantidad de fichas que le quedan en el tablero. Un oponente puede recibir 1 punto extra por un golpe ilegal si lo solicita.

104 a) Si un jugador inserta la reina junto con su último golpe permitido y la última ficha del oponente, entonces ese jugador gana el juego por 3 puntos. Sin embargo, si la puntuación de un jugador es superior a 22, solo gana por 1 punto.

104 b) Si el jugador inserta la reina junto con el suyo y la última ficha del oponente con un golpe ilegal, entonces el oponente gana el juego por 3 puntos. Sin embargo, si el puntaje del oponente es 22 o más, solo gana por 1 punto. Un oponente puede recibir 1 punto extra por un golpe ilegal si lo solicita.

105 a) Si el jugador inserta tanto su última ficha como el del oponente con un golpe permitido y la reina permanece en el tablero, entonces el oponente gana el juego por 3 puntos. Sin embargo, si el puntaje del oponente es 22 o más, solo gana por 1 punto.

105 b) Si un jugador inserta su última ficha y el del oponente con un golpe ilegal y la reina permanece en el tablero, entonces el oponente gana el juego por 3 puntos. Sin embargo, si el puntaje del oponente es 22 o más, solo gana por 1 punto. Un oponente puede recibir 1 punto extra por un golpe ilegal si lo solicita.

106 a) Si un jugador inserta la última ficha del oponente con un golpe permitido y la reina permanece en el tablero, ese jugador pierde el juego por el número de fichas que quedan en el tablero junto con los puntos de la reina. Sin embargo, si el puntaje del oponente es 22 o más, entonces el jugador infractor solo pierde por la cantidad de fichas que le quedan en el tablero.

106 b) Si un jugador inserta la última ficha del oponente con un golpe ilegal y la reina permanece en el tablero, entonces ese jugador pierde el juego por el número de fichas que quedan en el tablero junto con los puntos para la reina. Sin embargo, si el puntaje del oponente es 22 o más, el jugador infractor solo pierde por la cantidad de fichas que le quedan en el tablero. Un oponente puede recibir 1 punto extra por un golpe ilegal si lo solicita.

107 a) Si un jugador inserta su última ficha con un golpe permitido y la reina permanece en el tablero, entonces ese jugador pierde el juego por 3 puntos. Sin embargo, si el puntaje del oponente es 22 o más, solo pierde por 1 punto.

107 b) Si un jugador inserta su última ficha con un golpe ilegal y la reina permanece en el tablero, entonces ese jugador pierde el juego por 3 puntos. Sin embargo, si el puntaje del oponente es 22 o más, solo pierde por 1 punto. Un oponente puede recibir 1 punto extra por un golpe ilegal si lo solicita.

108 a) Si un jugador inserta su última ficha junto con el striker por un golpe permitido y la reina permanece en el tablero, entonces ese jugador pierde el juego por 3 puntos. Sin embargo, si el puntaje del oponente es 22 o más, solo pierde por 1 punto. Al jugador contrario se le puede otorgar 1 punto extra por la falta de insertar al striker, si así lo solicita.

108 b) Si un jugador inserta su última ficha junto con el striker con un golpe ilegal y la reina permanece en el tablero, entonces ese jugador pierde el juego por 3 puntos. Sin embargo, si el puntaje del oponente es 22 o más, solo pierde por 1 punto. El jugador contrario puede recibir 2 puntos extra por la falta de insertar al striker y el golpe ilegal, si así lo solicita.

109 a) Si un jugador inserta la Reina, el Striker y su última ficha y el del oponente con un golpe permitido, entonces ese jugador pierde el juego por 3 puntos. Sin embargo, si el puntaje del oponente es 22 o más, solo pierde por 1 punto. Al jugador contrario se le puede otorgar 1 punto extra por la falta de insertar al striker, si así lo solicita.

109 b) Si un jugador inserta la reina, el striker y su última ficha y el del oponente con un golpe ilegal, entonces ese jugador pierde el juego por 3 puntos. Sin embargo, si el puntaje del oponente es 22 o más, solo pierde por 1 punto. El jugador contrario puede recibir 2 puntos extra por la falta de insertar el striker y el golpe ilegal, si así lo solicita.

110 a) Si un jugador inserta su última ficha y el de su oponente junto con un golpe permitido por el striker, entonces ese jugador pierde el juego por 1 punto si fue él quien cubrió la reina. Al jugador contrario se le puede otorgar 1 punto extra por la falta de insertar al striker, si así lo solicita.

110 b) Si un jugador inserta su última ficha y el de su oponente junto con un striker con un golpe ilegal, entonces ese jugador pierde el juego por 1 punto si fue él quien cubrió la reina. El jugador contrario puede recibir 2 puntos extra por la falta de insertar el striker y el golpe ilegal, si así lo solicita.

111 a) Si un jugador inserta la última ficha del oponente junto con un striker por un golpe permitido y la reina permanece en el tablero, entonces ese jugador pierde el juego por el número de sus fichas que quedan en el tablero junto con los puntos de la reina. Sin embargo, si el puntaje del oponente es 22 o más, entonces el jugador infractor solo pierde por la cantidad de fichas que le quedan en el tablero. Al jugador contrario se le puede otorgar 1 punto extra por la falta de insertar el striker, si así lo solicita.

111 b) Si un jugador inserta la última ficha del oponente junto con el striker con un golpe ilegal y la reina permanece en el tablero, entonces ese jugador pierde el juego por el número de sus fichas restantes en el tablero junto con los puntos para la reina. Sin embargo, si el puntaje del oponente es 22 o más, entonces solo pierde por el número de fichas que le quedan en el tablero. El jugador contrario puede recibir 2 puntos extra por la falta de insertar el striker y el golpe ilegal, si así lo solicita.

112 a) Si un jugador inserta tanto su última ficha como el de su oponente junto con un striker al que se le permite golpear, entonces ese jugador pierde el juego por 3 puntos si fue el oponente quien cubrió la reina. Sin embargo, si el puntaje del oponente es 22 o más, solo pierde por 1 punto. Al jugador contrario se le puede otorgar 1 punto extra por la falta de insertar al striker, si así lo solicita.

112 b) Si un jugador inserta su última ficha y el de su oponente junto con un striker con un golpe ilegal, entonces ese jugador pierde el juego por 3 puntos si fue el oponente quien cubrió la reina. Sin embargo, si el puntaje del oponente es 22 o más, solo pierde por 1 punto. El jugador contrario puede recibir 2 puntos extra por la falta de insertar al striker y el golpe ilegal, si así lo solicita.

113) Si la reina se detiene en la orilla de la tronera y por alguna razón luego cae en él, entonces se considera correctamente insertada (no cubierta).

114) Un jugador no puede usar una ficha de deuda y/o penalización para empujar a la reina. Si esto sucede, se debe pedir al árbitro que organice un remedio. De acuerdo con las reglas, el jugador infractor recibe una falta.

XVI. GENERALIDADES

115) El toque solo se puede hacer con el striker. Cada jugador utiliza su propio striker, que es verificado por el árbitro antes del inicio del partido.

116) Si el striker salta sobre la ficha durante un golpe, entonces el jugador solo puede continuar si inserta su ficha y/o la reina durante este golpe.

117) Un striker recién sustituido debe ser debidamente protegido por el árbitro. Durante un partido, el striker solo puede ser reemplazado después del final del juego. Si un striker se daña o se destruye durante el juego, se permite reemplazarlo durante el juego, pero solo después de que se haya jugado un solo golpe.

118 a) La posición del tablero de carrom no debe cambiarse durante el partido.

118 b) Sin embargo, el árbitro tiene el derecho exclusivo de realizar cualquier cambio después de verificar minuciosamente la solicitud de uno de los jugadores.

119) El tablero de carrom, la mesa o los soportes sobre las que se coloca el tablero solo se pueden reemplazar después de que se haya completado el juego correspondiente. El árbitro tiene el derecho exclusivo de evaluar el estado del tablero, mesa o soportes y la posible necesidad de reemplazo.

120) Cualquier ficha dañada que deba ser reemplazado debe ser reemplazado por el Árbitro y colocado en la posición original de la ficha dañada o lo más cerca posible de esa ubicación.

121 a) El cronómetro puede detenerse en el momento en que el jugador le pida al árbitro que lo haga. El juego no puede reanudarse hasta que el árbitro dé una orden verbal para jugar llamando "juego".

121 b) Un jugador que viola la regla 121 a), pierde el juego de acuerdo con las reglas por el número de su fichas que queda en el tablero junto con los puntos para la reina, si quedó en el tablero.

122 a) La aplicación de polvo de juego la realiza el jugador solo antes de su propio tiro. El polvo de juego se aplica a la superficie del tablero de manera uniforme, ni demasiado ni demasiado poco.

122 b) i) El polvo de juego no se puede usar ni quitar después de que el árbitro haya comenzado el juego diciendo "juego".

122 b) ii) No se permite ningún intento deliberado de quitar o limpiar el polvo de la superficie de juego.

122 b) iii) No está permitido quitar el polvo de la superficie de juego soplando, frotando o de cualquier otra forma. Para cualquier infracción enumerada anteriormente en 122 b) i), ii) y iii), el jugador infractor recibe una falta de acuerdo con las reglas.

122 c) Sin embargo, el exceso de polvo, si lo hubiere, a lo largo de las líneas de base y círculos puede ser removido por el jugador del lado del jugador durante su turno y solo por el striker.

122 d) El árbitro tiene derecho a controlar la aplicación uniforme de polvo en la superficie del tablero.

122 e) Se le puede pedir al árbitro que retire cualquier polvo, insectos, etc. del área de juego durante el juego.

123) Un toque se considera completo solo después de que el striker, la ficha y/o la reina golpeados por el striker, se hayan detenido. El jugador debe retirar el striker de la superficie de juego inmediatamente después de completar el golpe. Un árbitro puede ayudar a petición.

124 a) En el caso de que un jugador inserta su ficha y/o Reina, el cronómetro se enciende para contar el tiempo inmediatamente después de que se completa el empujón.

124 b) Sin embargo, si durante un golpe el jugador no inserta su ficha y/o Reina, entonces el cronómetro comienza a contar el tiempo hasta que el striker es removido del tablero.

124 c) El jugador no puede hacer otro golpe antes de que el oponente retire al striker del área de juego.

125 a) Si un jugador inserta la ficha de un oponente, ya sea a sabiendas o sin saberlo, entonces el árbitro debe impedir que el jugador siga jugando.

125 b) Sin embargo, si ni el árbitro ni el oponente notan este hecho, entonces esta ficha se considera correctamente insertada. En el momento en que se registra este hecho, el jugador pierde su turno.

126 a) El jugador no debe golpear, dar golpecitos o alterar el tablero de carrom de forma intencionada o no intencionada. Si esto sucede, el jugador infractor recibe una falta según las reglas.

126 b) En el caso de que esto suceda y ya no sea posible reorganizar la posición de la ficha perturbada por el jugador, entonces el jugador pierde el juego de acuerdo con las reglas por el número de sus fichas restantes en el campo de juego junto con los puntos por la reina.

127 a) Se considera que el toque se ha realizado incluso si el striker solo salta y sale de la línea de fondo o del círculo. No importa si toca fichas o no.

127 b) Sin embargo, si el striker salta, pero no sale de la línea de fondo o círculo, ni mueve ninguna de las fichas, entonces este golpe se considera no completado.

128) El jugador puede averiguar al árbitro el estado del marcador sólo durante su turno.

129) El jugador no debe distraer la atención del oponente de ninguna manera.

130 a) Al iniciar un golpe, el striker debe tocar ambas líneas de base.

130 b) Si el golpe se hace desde el círculo base, entonces el striker debe cubrir completamente todo el círculo, pero no debe tocar las líneas imaginarias.

131) Durante el juego de dobles, los compañeros de equipo tienen prohibido hablar entre ellos o comunicarse mediante gestos. Tal ofensa es sancionada de acuerdo con las reglas.

132) Los jugadores no pueden hablar o comunicarse con los espectadores durante el juego sin el permiso del árbitro.

133) Durante su turno, un jugador no puede sostener ningún otro objeto sólido en ninguna mano, excepto el striker.

134) La ficha y/o la reina no pueden ser movidas después del lanzamiento excepto por el striker al golpear. Si un jugador los toca, los mueve o perturba su posición, el árbitro los devuelve a su posición original en la medida de lo posible. De acuerdo con las reglas, se otorga una falta al jugador infractor.

135) El striker no debe ser probado en la superficie de juego durante el juego.

136 a) Durante el juego, el jugador no debe tener su striker en el marco o en la red del tablero.

136 b) Sin embargo, el jugador puede colocar un striker y/o ficha en la superficie de juego en el área cercana a las líneas de base en el caso de colocación de las fichas debidas y/o de penalización. (Es decir, en el espacio entre la línea base inferior y el marco de la placa).

137) Si los jugadores posteriormente pierden su movimiento 3 veces seguidas (es decir, el striker no toca la ficha y/o la reina, pero abandona las líneas de base o el círculo), entonces este juego se cancela y comienza de nuevo.

138) Hay un descanso de 10 minutos entre el segundo y el tercer partido.

139) El jugador tiene derecho a retirarse del partido y/o partidos en cualquier momento.

140) En caso de eventos imprevisibles más allá del posible control del árbitro, cuando la reorganización de las fichas no es posible, el juego respectivo se juega nuevamente.

141) Si se destruye una ficha durante el juego, a todos los efectos del juego se juzga la posición de la mayor parte de la ficha destruida. La decisión del árbitro es final.

142) En el caso de que la ficha se encuentre en las líneas de base/círculos e impida que un jugador haga un golpe por falta de espacio para colocar al striker, entonces el juego se reinicia.

XVII. PÉRDIDA COMPLETA DEL PARTIDO

143) Un jugador pierde todo el partido por cualquier indisciplina y/o violación de las reglas y/o por lo siguiente:

a) Durante el juego, abandona el tablero por una distancia superior a 10 pies cuadrados sin el permiso del árbitro.

b) No observa el límite de tiempo establecido para el descanso entre el segundo y el tercer partido.

c) No sigue las decisiones del árbitro y/o árbitro principal.

d) Tiene comentarios insultantes hacia el árbitro, árbitro principal y/u organizadores antes, durante o inmediatamente después del partido.

e) Durante el partido fuma, está bajo los efectos de bebidas embriagantes y/o drogas.

f) Juega con un striker no certificado.

g) Sin el permiso del árbitro, el partido se detendrá.

h) Interrumpe y distrae a un oponente más de dos veces, a pesar de la advertencia del árbitro.

i) No informa al árbitro dentro de los 15 minutos posteriores al anuncio del partido a más tardar.

XVIII. PROTESTA

144) Todas las protestas deben estar escritas en idioma español, dirigidas al secretario del torneo y deben ser entregadas al árbitro/árbitro principal, firmadas por el jugador/capitán o el director del equipo/club.

145) Una protesta oral debe ser reportada al árbitro inmediatamente después del incidente, junto con el pago de la tarifa prescrita. No se considerarán las protestas sin una cuota pagada.

146) Se debe presentar una protesta por escrito dentro de los 15 minutos posteriores al final del juego respectivo.

147) La protesta debe contener sólo los hechos tal como realmente sucedieron, el veredicto del árbitro principal, al que apela la parte agraviada.

148) Una protesta presentada de manera ofensiva será rechazada y discutida en una audiencia disciplinaria.

149) Una vez presentado el protesto, no podrá retirarse.

150) Una vez registrada y aprobada una protesta, el juego se reanudará desde el punto de interrupción. El resultado del partido no podrá ser publicado hasta que se haya escuchado la protesta.

151 a) Si se confirma la protesta, el partido continúa desde el comienzo del juego correspondiente en el que se presentó la protesta y se reembolsa la tarifa administrativa.

151 b) Si se rechaza la protesta, entonces el resultado obtenido hasta el momento es válido y se pierde el derecho.

151 c) Las decisiones del campeonato/torneo deben comunicarse a las partes interesadas relevantes dentro de una hora de la presentación de la protesta.

XIX. TARJETA DE PUNTUACIÓN

TARJETA DE PUNTUACIÓN

CAMPEONATO/TORNEO: _____
EVENTO: _____ RONDA: _____ FECHA: _____ HORA: _____
PARTIDO Nº _____ ÁRBITRO: _____ Nº TABLERO: _____
SORTEO GANADO POR: _____ ELECCIÓN DEL GANADOR DEL SORTEO: _____

Nº JUEGO	HORA DE INICIO	HORA DE FINALIZACIÓN	JUGADOR/ES			JUGADOR/ES		
1			NOMBRE: _____			NOMBRE _____		
2			EQUIPO: _____			EQUIPO _____		
3								
Nº JUEGO	Nº TABLERO	SHOOTOUT	REINA	Nº de FICHAS	GRAN TOTAL	REINA	Nº de FICHAS	GRAN TOTAL
1	1							
	2							
	3							
	4							
	5							
	6							
	7							
	8							

Comentarios del árbitro: _____

Partido Ganado por _____

Firma del Perdedor _____

Firma del Árbitro _____

NOTAS:

Columna (1) El nombre del jugador que realiza el Shootout se registra primero.

Columna (2) y (5) Se deben ingresar tres (3) puntos para el jugador que cubre la reina y cero (0) en la otra columna.

Columna (3) y (6) El número de Carrommen/Fichas del oponente que quedan en el tablero al final del juego y cero (0) en la otra columna.

Columna (4) y (7) El número total de puntos asegurados por el/los jugador/es, se ingresará al final de cada juego.

¡Disfruta de este fantástico deporte llamado Carrom y usa las herramientas de arriba!