



# COMISIÓN DEPORTIVA

## Modificaciones del Reglamento 2026

### 1. Cambios en el Reglamento

#### 3.3.12. Tiempo muerto

**Antes:** Cada equipo tiene derecho a pedir 1 minuto de tiempo muerto que puede pedir en cualquier momento desde el inicio del partido hasta 4 minutos antes del final del partido.

**Después:** Cada equipo tiene derecho a pedir 1 minuto de tiempo muerto. Se podrá pedir en cualquier momento mientras los árbitros no hayan iniciado la cuenta del siguiente punto. Los últimos 4 minutos antes del final del partido serán íntegros de juego, por lo tanto no se podrán pedir una vez pasado ese límite y en caso de estar en tiempo muerto este se dará por finalizado.

#### 3.5.3.5. Jugg de oro

**Nuevo:** En el caso de que finalice el tiempo, los equipos estén empatados y no pueda haber empate, este se resuelve con el Jugg de Oro, que dará la victoria al primer equipo que consiga un punto. En este modelo el Jugg de Oro es una REPETICIÓN del último punto que quedó inconcluso.



# COMISIÓN DEPORTIVA

## Modificaciones del Reglamento 2026

### 4.4.1. Impactos del kette

**Antes:** El kette realiza impactos válidos únicamente cuando la bola esté activa, cumpliendo con las condiciones generales anteriormente descritas en el apartado. Una bola se considera activa cuando el jugador que la porta realiza un lanzamiento y deja de estar activa cuando a causa de un impacto pierde súbitamente velocidad. Se considera lanzamiento al hecho de imprimir en que la bola una dirección y una velocidad de forma deliberada que proyecte la bola desde el jugador que la porta hacia el exterior.

Aclaración:

Se considera súbito a un cambio que sucede en un instante.

Se considera un cambio de velocidad a una reducción de más de la mitad de su velocidad.

**Después:** El kette realiza impactos válidos únicamente cuando está activo. Se considera activo cuando el jugador que lo porta lanza un golpe y deja de estar activo al impactar contra cualquier superficie. Tras el primer impacto el jugador deberá volver a lanzar otro golpe para generar un impacto válido.

### 4.4.4. Impactos del kette

**Eliminado:** No se consideran impactos válidos los golpes que se realicen con la bola como consecuencia de un movimiento producido directamente con el tren inferior del jugador (una patada, un golpe con el pie, la rodilla o la pierna, etc.).

### 4.4.6. y 4.4.7. Destrabe del kette

**Antes:** Si un jugador que porta el kette es impactado, se deberá proceder a destrabar las armas.

El jugador impactado deberá facilitar al otro jugador el destrabe del kette sin soltar su arma, pudiendo cederla en caso necesaria (que deberá ser devuelta por el otro jugador).

**Después:** Si el kette queda trabado en un arma y uno de los dos jugadores implicados está inactivo será responsabilidad del jugador activo destrabar el kette, debiendo el jugador inactivo ofrecer su arma al jugador activo pudiendo este llevársela con la obligación de devolverla inmediatamente termine de destrabarla.



# COMISIÓN DEPORTIVA

## Modificaciones del Reglamento 2026

### 2. Normativa Arbitral

#### 2.6.2. Árbitro contador

**Antes:** NO podrá dar indicaciones a los jugadores, aunque podrá asesorar al árbitro principal.

**Después:** Podrá dar indicaciones a los jugadores siempre que esto no interrumpa su función principal.

#### 5.1.4. Entrar antes al campo

**Nuevo:** Si el árbitro de base detecta que uno o más jugadores han entrado al campo antes de tiempo gritará "Alto" y levantará las manos con las palmas abiertas, los árbitros principal y secundario levantarán la mano del mismo modo en dirección al equipo infractor y todo el equipo deberá detenerse completamente antes de reanudar la carrera perdiendo cualquier opción de disputar la posesión.

#### 6.14. Repetir un punto

**Antes:** Repetir un punto es una circunstancia poco deseable y solo se debe dar en casos muy extremos. Si una falta ha servido para determinar de manera directa e inequívoca el transcurso del punto y si este punto es determinante para el partido. En NINGÚN CASO se repetirá un punto si acciones posteriores a la falta han podido cambiar el desenlace del mismo.

**Después:** Repetir un punto es una circunstancia poco deseable y solo se debe dar en casos muy extremos. Si una falta ha servido para determinar de manera directa e inequívoca el transcurso del punto. En NINGÚN CASO se repetirá un punto si acciones posteriores a la falta han podido cambiar el desenlace del mismo.



# COMISIÓN DEPORTIVA

## Modificaciones del Reglamento 2026

### 3. Correcciones en el Reglamento

#### 2.7.10.

**Antes:** No se puede abandonar el escudo.

**Después:** No se puede soltar el escudo.

#### 3.3.3.

**Antes:** Los árbitros preguntarán a los quickers si sus equipos están listos y darán inicio al punto.

**Después:** Los árbitros avisarán a los equipos e iniciarán la cuenta atrás para dar inicio al punto.

#### 4.5.5.

**Antes:** Todas las armas y faltas tienen un tiempo de penalización de 5 intervalos, con la excepción del kette que tiene una penalización de 8 intervalos.

**Después:** Todas las armas y faltas tienen un tiempo de penalización de 5 intervalos, con la excepción del kette y la penalización por falta grave que tiene una penalización de 8 intervalos.

#### 5.1.3. B)

**Eliminado:** Entrar antes de tiempo y no detenerse lo suficiente para no sacar ventaja.



# COMISIÓN DEPORTIVA

## Modificaciones del Reglamento 2026

### 5.2.5.4.

**Antes:** Que un jugador inactivo o fuera de juego intervenga en el juego de forma física y directa en el desarrollo de un punto (artículo 4.5.7).

**Después:** Que un jugador inactivo o fuera de juego intervenga en el juego de forma física y directa en el desarrollo de un punto (artículo 4.5.4).