

REGULACIONES

Floor shuffleboard puede ser jugado en piso, pavimento o sobre cualquier superficie nivelada y suave. La regulación de una cancha para exteriores es de 52 pies de largo por 6 pies de ancho. Dos triángulos largos (reflejados) están separados por 18 pies. La distancia que existe entre el punto más alto del triángulo y el punto medio de la base debe ser equivalente a 9 pies; mientras que su base equivalente a 6 pies. Dos líneas paralelas a la línea de base dividen el triángulo, la primera se encuentra a 3 pies de la base y la segunda a 6 pies de distancia. El triángulo pequeño (el más cercano a la punta del triángulo grande) tiene un valor de 10 puntos. El área que se encuentra antes del triángulo pequeño está dividida a la mitad en su distancia longitudinal, cada mitad teniendo un valor equivalente a 8 puntos. El área más cercana a la base del triángulo grande se divide a la mitad en su distancia longitudinal, cada mitad teniendo un equivalente a 7 puntos. Antes de la línea de base del triángulo más grande, se encuentra otra área de 18 pulgadas de ancho marcado como 10 OFF. En esta misma área se encuentra un triángulo de separación, con 3 pulgadas de base y una distancia de $\frac{1}{4}$ de pulgada desde su base hasta su punto más alto, éste a su vez guarda una distancia de separación equivalente a $\frac{1}{2}$ pulgada desde el punto más alto del triángulo de separación hasta la línea de base del triángulo grande; la misma separación se encuentra entre la base del triángulo de separación y las líneas del área de 10 OFF (Figura 1). Las líneas externas que delimitan la cancha tienen un grosor mínimo de $\frac{3}{4}$ de pulgada y un máximo de 1 pulgada. Se considera apropiada una cancha de 15 pies de largo por 3 pies de ancho, para interiores o para que los niños jueguen. Un extremo de la cancha está designado como el inicio, mientras que el otro extremo es el final. Las líneas externas que delimitan la cancha tienen un grosor mínimo de $\frac{3}{4}$ de pulgada y un máximo de 1 pulgada. Se considera apropiada una cancha de 15 pies de largo por 3 pies de ancho, para interiores o para que los niños jueguen. Cada extremo de la cancha está designado como el inicio o el final.

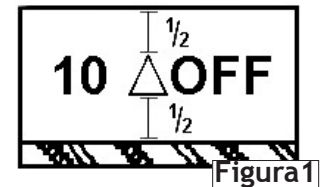
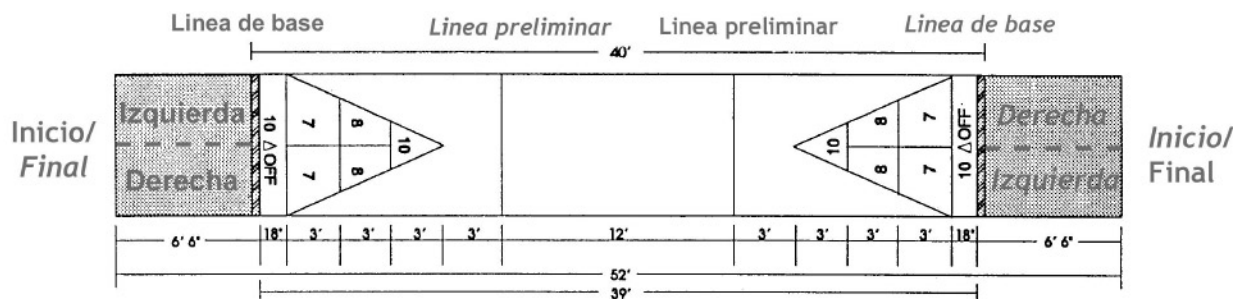


Figura 1

Las fichas son o se componen de plástico, sus medidas son 6 pulgadas de diámetro y no más de una pulgada de grueso, su peso no debe exceder 15 oz. Para propósitos de identificación existen fichas de color claro (rojo, amarillo o blanco) y oscuro (negro). El palo utilizado para empujar las fichas se conforma a su vez de un palo de aluminio o fibra de vidrio (midiendo de 5 a 6 pies de largo) y de una cabeza de 5 pies de ancho. La cabeza tiene dos puntas para insertar la ficha. La medida total del palo no debe exceder 6 pies y 3 pulgadas.



REGLAS DEL JUEGO

Los jugadores toman turnos con las diferentes fichas de colores y las empujan en la cancha delimitada. Los puntos se otorgarán dependiendo de la sección en la que se detenga la ficha, en el área de 10, 8 ó 7 puntos. Resta 10 puntos si la ficha se detiene en la sección de 10 OFF. Un objetivo importante es el de mover las fichas de tu contrincante afuera del triángulo de puntos, en especial moverlos hacia el área de 10 OFF. El partido se puede jugar hasta 50, 75 ó 100 puntos. Pueden jugarlo dos jugadores (individuales) o cuatro jugadores (en parejas) y juegan con ocho fichas. Cuatro fichas oscuras son utilizadas por un equipo y cuatro fichas claras por el otro.

La elección del color es determinada por un integrante de cada equipo, quien en una competencia preliminar, su ficha llegó lo mas lejos posible del inicio de la cancha sin haber tocado la ficha de su contrincante. En partidos de pareja un jugador representa a su equipo y sigue el mismo procedimiento desde el inicio de la cancha. Para comenzar el round la ficha clara se empuja desde el inicio de la cancha. Juega alternando los colores de las fichas, empuja primero una clara y luego una oscura; así sucesivamente hasta que todas las fichas hayan sido empujadas. Las fichas claras tienen que ser empujadas del lado derecho del inicio de la cancha y el lado izquierdo del final de la cancha. Cada jugador empuja sus cuatro fichas desde su respectiva mitad del área de 10 OFF. En el siguiente round comienza con una ficha oscura alterna los colores hasta que el partido termine. Después de que ambos jugadores hayan empujado sus cuatro fichas, suma el total de los puntos y resta los respectivos puntos negativos. El ganador es aquel que haya obtenido el puntaje más alto en dos de tres partidos.

Individuales	Parejas
Los jugadores permanecen en el mismo lugar de la cancha y empujan las fichas hacia el área del triángulo opuesto. Después de que todas las fichas hayan sido empujadas (constituyendo medio round) los jugadores cambian al otro extremo de la cancha y comienzan a jugar empujando la ficha oscura primero.	Después de que todas las fichas hayan sido empujadas desde el inicio de la cancha, los jugadores cambian al otro extremo de la cancha comenzando con la ficha oscura seguida de la clara. No cambies de color hasta que se haya jugado en ambos extremos de la cancha.

Castigos

Ningún castigo	Si la ficha comienza en blanco Si toca o cruza el triángulo de separación
5 puntos	Por tocar las líneas de enfrente o detrás Si cualquiera de los jugadores pisa la línea de base Si algún jugador interfiere cuando su contrincante está empujando su ficha Si cualquiera de los jugadores toca una ficha viva
10 puntos	Si la ficha toca el triángulo o cualquier lado del mismo, no consideres las líneas del triángulo de separación (después retira la ficha de la cancha) Si el jugador no empuja su ficha en un movimiento continuo Si el jugador duda al empujar su ficha

Una ficha muerta es aquella que se detiene entre el área la base y la línea preliminar, o aquella que permanece en la cancha después de haber chocado con cualquier objeto que no sea una ficha viva. Retira las fichas muertas de la cancha. Si una ficha muerta mueve a una ficha viva, juega ese medio round nuevamente. Retira cualquier ficha que se haya detenido después de la línea de base más lejana. Retira cualquier ficha que esté más afuera de la mitad de la de la línea que delimita la cancha. Todos los discos retirados a lo largo del round colócalos al menos 8 pulgadas después de la línea de base.

Durante el partido intenta sacar las fichas de tu contrincante afuera del triángulo de puntos, o bien meterlas en el área de 10 OFF para disminuir su puntaje. Suponiendo que el partido es hasta 50 puntos, continua jugando hasta que el medio round haya terminado, aún y cuando el puntaje haya excedido los 50 puntos. Si ambos jugadores (individuales) o equipos (parejas) tienen un puntaje mayor a 50 puntos, el que tenga el puntaje mayor gana. En caso de un empate, en individuales jueguen un round completo y en dobles jueguen dos rounds completos.