

RAQUETBOL

FACULTAD DE ORGANIZACIÓN DEPORTIVA

PAG. 34

HISTORIA DEL RAQUETBOL

Historia

Así como el paddleball surgió del hadball, el raquetbol evolucionó a partir del paddleball cuando los jugadores de este decidieron en la década de 1940 y principio de los años 50, que el deporte mejoraría utilizando una raqueta con cordaje en lugar de la pelota habitual de madera.

El nuevo deporte, se conoció con varios nombres hasta que a finales de la década de 1960, se celebró el primer torneo nacional Americano y se adoptó el nombre de raquetbol.

El éxito de este deporte ha sido notable, con un incremento del número de jugadores que va desde los aproximadamente medio millón a principios de la década de los 70 a más de 3 millones a principios de los 80.

La federación que rige este deporte es la AMERICAN AMATEUR RAQUETBOL ASSOCIATION.

SINOPSIS

Es un deporte de frontón que se juega con una raqueta de mango u otro y una pelota hueca y presurizada; los jugadores pueden ganar puntos por los tiros que sus oponente son incapaces de devolver.

Generalmente se juega en frontones de 4 paredes, pero su vinculación con el paddleball y el hadball, las normas permiten también el juego en frontones de una y tres paredes.

Describimos primero las normas de la versión de 4 paredes; las normas de la versión de una pared difieren en algunos aspectos, los frontones de 3 paredes son menos comunes, y las normas se adaptan para cada frontón particular utilizado.

PAG. 37
PAG. 35

VESTUARIO

Los jugadores pueden llevar camisetas, pantalones cortos, calcetas y zapatos de cualquier color que no afecte la visibilidad de la pelota por parte del contrario, las camisetas humedecidas deberán ser cambiadas a petición del juez. Los jugadores también pueden llevar un guante en la mano que sostiene la raqueta, cintas en las muñecas y gafas de seguridad.

JUGADORES Y JUECES

Cada equipo debe constar de un jugador (individuales) o dos jugadores (dobles), en la versión de 3 jugadores, los dos jugadores que no sirven juegan contra el servidor.

El juez a cargo del partido es ayudado por 2 jueces de línea y un anotador.

DURACION Y PUNTUACION

Un partido se compone, de 2 juegos más un desempate si es necesario, entre los 2 juegos y un desempate de 5 minutos se consideran antes de éste. Las 2 partes deben estar preparadas para jugar a los 10 segundos de la terminación del rally anterior, los jugadores serán penalizados por los retrasos deliberados siempre que el servidor no haya penalizado su servicio, cualquiera de las 2 partes pueden pedir un tiempo muerto, a cada parte se le consideran hasta 3 tiempos muertos de 30 segundos en cada juego, y hasta 2 tiempos en cada juego de 30 segundos en el desempate.

Por designación el juez le puede conceder un tiempo muerto adicional al equipo para reemplazar lo estropeado a la ropa húmeda, los tiempos muertos de equipo no cuentan como tiempos muertos del jugador.

Al jugador lesionado se le consideran hasta 15 minutos de descanso, tras lo cual debe continuar en el juego o salir del partido.

Gana un juego la primera parte que marca 21 puntos, un partido se compone de 2 juegos; si las 2 partes ganan un juego cada uno, el primero que gane 11 puntos en el desempate gana el partido.

Sólo se conceden puntos si el lado que está sirviendo gana el rally, cuando pierde el servicio o no sirve según las reglas el servidor pasa al otro lado.

RAQUETBOL

REGLAS OFICIALES DE LA AARA

1. EL JUEGO

*Regla 1.1 TIPOS DE JUEGO

El Raquetbol puede ser jugado por 2, 3 ó 4 jugadores, y se le llama sencillos cuando juegan dos, degollados cuando juegan tres, y dobles cuando juegan cuatro.

*Regla 1.2 DESCRIPCION

El Raquetbol es un juego de competencia en el cual se usa una raqueta para servir y regresar la bola.

*Regla 1.3 OBJETIVO

El objetivo es ganar cada encuentro, sirviendo y regresando la bola de una manera que el oponente no tenga oportunidad de mantenerla en juego. Un encuentro termina cuando un lado comete un error, no puede regresar la bola antes de que ésta toque el piso dos veces o cuando se pide un receso.

*Regla 1.4 PUNTOS Y FUERAS

Los puntos son marcados solo en el lado de servicio cuando el adversario no puede responder o cuando gana un encuentro. Cuando se pierde el servicio se llama fuera, en juegos sencillos. En dobles, cuando el primero pierde su servicio se llama "dar" y cuando el segundo pierde su servicio es un "sideout".

*Regla 1.5 ENCUESTRO, JUEGO, DESEMPATE

Un encuentro es ganado por el primer lado que gane dos juegos. Los primeros dos juegos de un encuentro son jugados a 15 puntos. En la prueba en la que cada lado gana un juego, el juego de desempate se juega a 11 puntos.

*Regla 1.6 EQUIPOS DOBLES

Un equipo doble consta de dos jugadores que coinciden ya sea en requerimientos de edad o clasificaciones de jugador para participar en una división particular de juego. Un equipo debe ser clasificado por el nivel de habilidad (o clasificación) del jugador con el más alto rango en el equipo. Cuando se juega en divisiones de edad, el equipo debe jugar en la división del jugador más joven.

- a) Cambios en parejas. Un cambio de pareja en juego debe ser hecho mientras el primer encuentro del equipo oficial no haya comenzado. Para éste propósito únicamente, el encuentro se considerará comenzado una vez que los equipos hayan sido llamados a la cancha. El equipo debe notificar, al director del torneo el cambio antes de comenzar el encuentro.

*Regla 1.7 ENCUENTROS DE CONSOLACION

- a) Cada participante debe tener derecho a jugar en el mínimo de dos encuentros. Por lo tanto, los perdedores del primer encuentro tienen la oportunidad de completar en una categoría de consolación de su propia división. En empates de menos de 7 jugadores, un torneo puede realizarse. Vea regla 5.5 para la determinación de las posiciones para este tipo de torneos.
- b) Los encuentros de consolación pueden ser suspendidos por el director del torneo, pero esta suspensión debe ser escrita en las disposiciones del torneo.
- c) Los encuentros de consolación preliminares serán dos de tres juegos a 11 puntos. El encuentro final y semifinal seguirán a la forma regular de puntaje.

2. CANCHAS Y EQUIPO

*Regla 2.1 CANCHAS

Las especificaciones para la cancha standar de 4 paredes de raquetbol son:

- a) DIMENSIONES. Las dimensiones son 20 pies de ancho, 40 pies de largo y 20 pies de alto con un muro trasero de al menos 12 pies de alto. Todas las superficies están en juego, a excepción de cualquier abertura o superficie designada como "obstáculo de cancha".
- b) LINEAS DE ZONA. Las canchas de raquetbol deberán ser divididas y marcadas con una línea de una y media pulgadas de ancho como sigue:

- 1) Línea corta. La orilla trasera de la línea corta está a la mitad de cancha, y es paralela a los muros delanteros y trasero.
- 2) Línea de servicio. La orilla del frente de la línea de servicio es paralela a la orilla trasera de la línea corta y está a 5 pies frente ésta.
- 3) Zona de servicio. La zona de servicio es el área de 5 pies entre las orillas externas de la línea corta y la línea de servicio.
- 4) Cajas de servicio. Las cajas de servicio están localizadas en cada fin de zona de servicio y están designadas por líneas paralelas a los muros de los lados.
- 5) Línea de servicio "drive". Estas líneas, las cuales forman las líneas de servicio "drive", son paralelas al muro lateral y están dentro de la zona de servicio. La orilla de fuera de la línea está a tres pies del muro lateral.
- 6) Nota: como medida temporal, las líneas pueden ser designadas usando cinta plástica.
- 7) Línea de recepción. Línea quebrada y paralela a la línea corta. La orilla trasera a la línea de recepción estará a 5 pies de la orilla trasera de la línea corta. La línea de recepción comenzará con una línea de 21 pulgadas de largo que se extienda desde cada muro lateral. Las dos líneas son conectadas por una serie alterna de espacios de 6 pulgadas y líneas de 6 pulgadas (17 espacios de 6 pulgadas y 16 líneas de 6 pulgadas).
- 8) Zona de seguridad. El área de cinco pies confiada por las orillas traseras de la línea corta y las líneas de recepción. Esta línea es observada solamente durante el servicio. (ver regla 4.11k y 4.12).

*Regla 2.2 ESPECIFICACIONES DE LA PELOTA

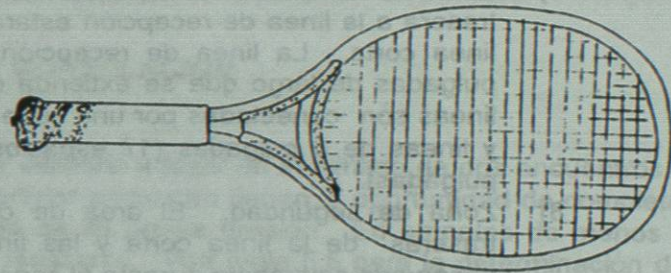
- a) La pelota standar para el raquetbol será de 2 1/4 de diámetro; un peso aproximado de 1.4 onzas; dureza de 55-60 "pulgadas de espesor"; y un bote de 68-72 pulgadas ante una caída de 100 pulgadas, a una temperatura de 70.74 °F.
- b) En torneos sancionadas por la AARA, solo se usarán las pelotas que tengan la aprobación de la AARA.

*Regla 2.3 SELECCION DE LA PELOTA

- a) La pelota será elegida por el árbitro para su uso en cada encuentro. Durante el encuentro, la pelota debe ser remplazada por disposición del árbitro o a petición de alguno de los jugadores. Las pelotas que no sean redondas o que su bote no sea correcto no se usarán.
- b) El árbitro y los jugadores se pondrán de acuerdo en la pelota que usarán, así en la prueba de "brakeage". la segunda bola podrá ser puesta en juego inmediatamente.

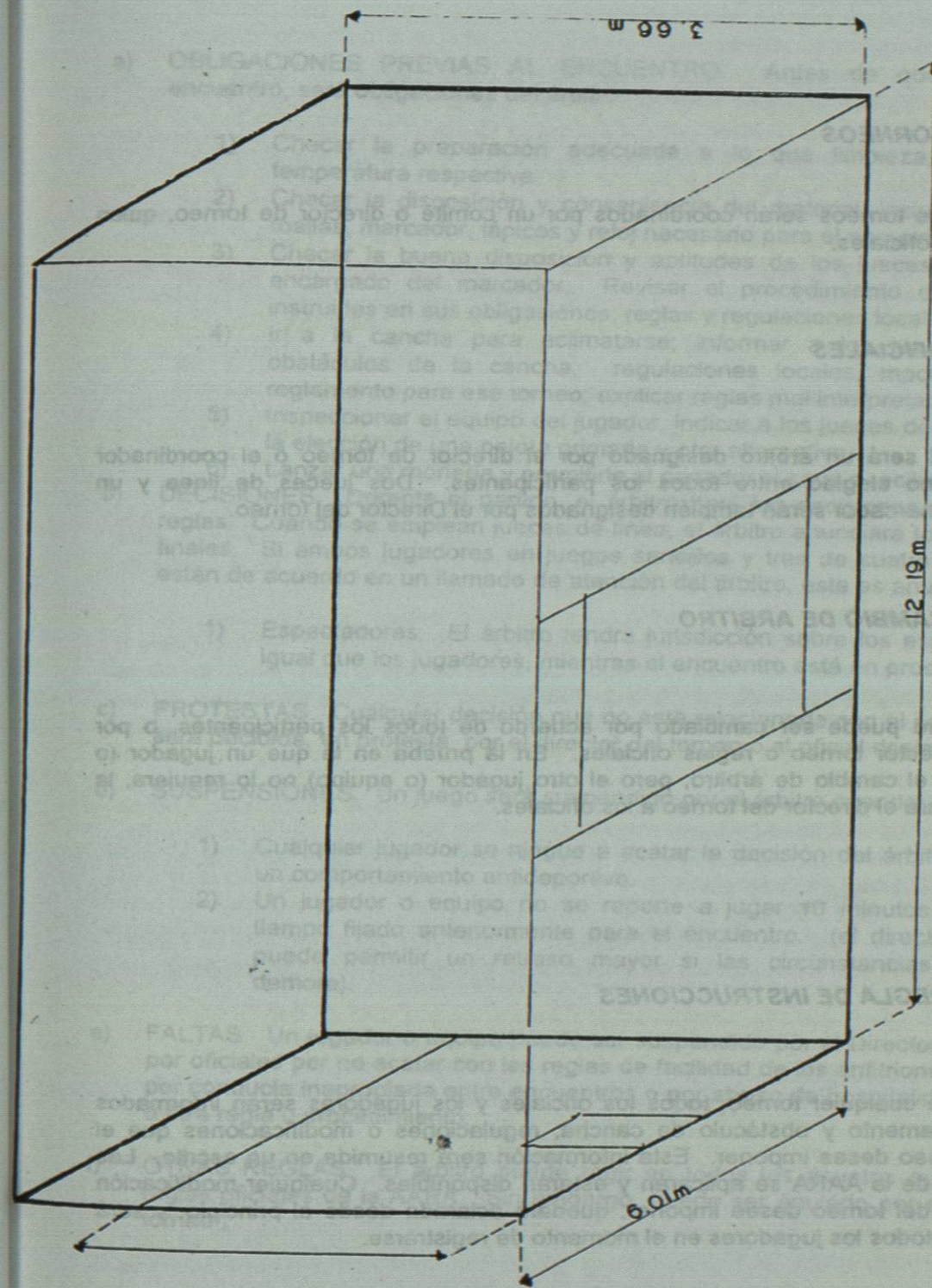
***Regla 2.4 ESPECIFICACIONES DE LA RAQUETA**

- a) **DIMENSIONES.** La raqueta, incluyendo tope y partes sólidas del mango, no deben exceder 21 pulgadas de largo.
- b) El marco de la raqueta deberá ser de cualquier material seguro.
- c) El marco de regulación de la raqueta debe incluir una correa que debe ser seguramente amarrada a la muñeca del jugador.
- d) El cordón de la raqueta deberá ser "destripado", de nylon, grafito, plástico, metal o una combinación de los mismos, de manera que no deteriore la pelota.



***Regla 2.5 VESTIMENTA**

- a) **LENTE DE PROTECCION REQUERIDOS.** Lentes de protección designados para deportes de raqueta son vestimenta requerida para todos los jugadores. Los lentes protectivos deben ser usados así como son diseñados, sin alteraciones. Los jugadores que necesitan lentes correctivos también deberán usar los de protección. El incumplimiento del uso de estos lentes resultará en el técnico, y el jugador será sancionado con un tiempo fuera para asegurar sus lentes. La segunda infracción en el mismo encuentro resultará en un castigo (vea regla 4.18 a 5.10).
- b) **LENTE DE PROTECCION PARA JUNIORS.** Todos los jugadores menores de 19 años y aquellos que participen en una división junior deben adherirse a la regla 2.5a vigente, como resultado de una regla decretada 9/1/86.
- c) **ROPA Y CALZADO.** La ropa puede ser de cualquier color, sin embargo, se le puede pedir a un jugador que la cambie si es demasiado amplia o con colores que distraigan. Las insignias en la ropa deben ser aprobadas por el director del torneo. El calzado debe tener suelas que no marquen o dañen el suelo.



CANCHA DE RAQUETBOL S / E