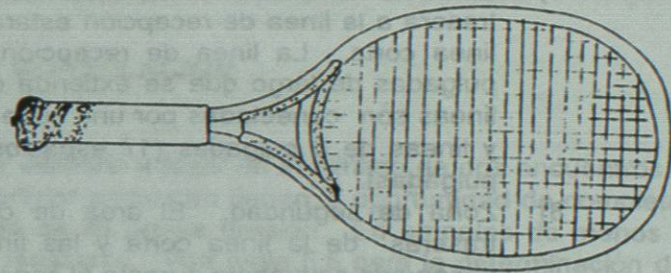


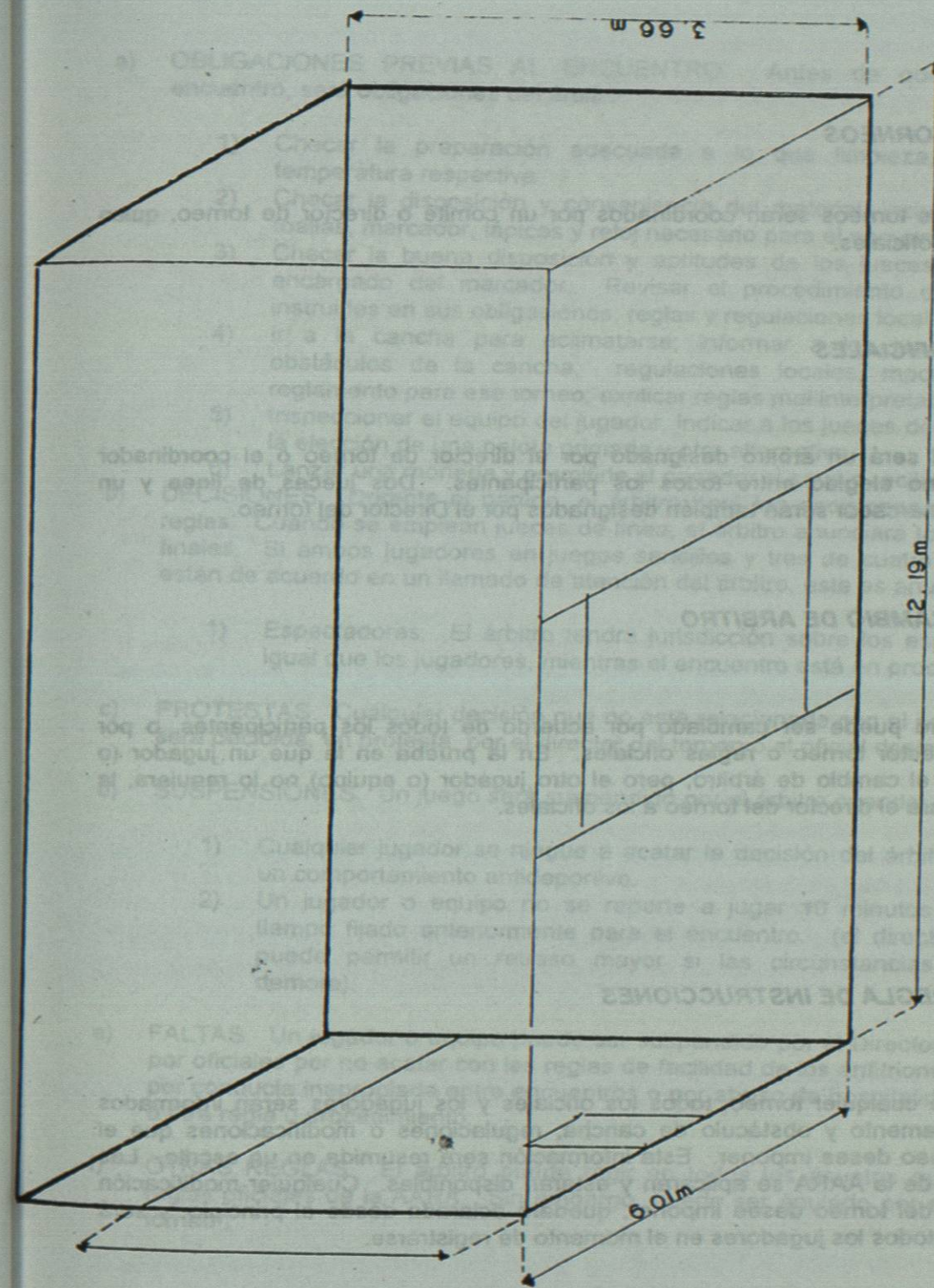
***Regla 2.4 ESPECIFICACIONES DE LA RAQUETA**

- 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) **LENTES 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) **LENTES 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

3. OFICIAR

*Regla 3.1 TORNEOS

Todos los torneos serán coordinados por un comité o director de torneo, quien designará a los oficiales.

*Regla 3.2 OFICIALES

El oficial será un árbitro designado por el director de torneo o el coordinador general o alguno elegido entre todos los participantes. Dos jueces de línea y un encargado del marcador serán también designados por el Director del torneo.

*Regla 3.3 CAMBIO DE ARBITRO

Un árbitro puede ser cambiado por acuerdo de todos los participantes, o por decisión del director torneo o reglas oficiales. En la prueba en la que un jugador (o equipo) solicite el cambio de árbitro, pero el otro jugador (o equipo) no lo requiera, la decisión la tomará el director del torneo a los oficiales.

*Regla 3.4 REGLA DE INSTRUCCIONES

Antes de cualquier torneo, todos los oficiales y los jugadores serán informados acerca del reglamento y obstáculo de cancha, regulaciones o modificaciones que el Director del torneo desee imponer. Esta información será resumida en un escrito. Las reglas vigentes de la AARA se aplicarán y estarán disponibles. Cualquier modificación que el Director del torneo desee imponer, quedará aclarada desde el principio, y será disponible para todos los jugadores en el momento de registrarse.

*Regla 3.5 ARBITROS

a) OBLIGACIONES PREVIAS AL ENCUENTRO. Antes de que comience el encuentro, será obligaciones del árbitro:

- 1) Checar la preparación adecuada a lo que limpieza, alumbrado y temperatura respectiva.
- 2) Checar la disposición y conveniencia del material, incluyendo pelotas, toallas, marcador, lápices y reloj necesario para el encuentro.
- 3) Checar la buena disposición y aptitudes de los jueces de línea y el encargado del marcador. Revisar el procedimiento de apelación e instruirles en sus obligaciones, reglas y regulaciones locales.
- 4) Ir a la cancha para aclimatarse; informar a los jugadores de los obstáculos de la cancha, regulaciones locales, modificaciones del reglamento para ese torneo; explicar reglas mal interpretadas.
- 5) Inspeccionar el equipo del jugador, indicar a los jueces de línea; verificar la elección de una pelota primaria y otra alternativa.
- 6) Lanzar una moneda y permitirle al ganador si saca o recibe.

b) DECISIONES. Durante el partido, el árbitro hará las decisiones respecto a las reglas. Cuando se emplean jueces de línea, el árbitro anunciará todos los juicios finales. Si ambos jugadores en juegos sencillos y tres de cuatro en dobles no están de acuerdo en un llamado de atención del árbitro, este es anulado.

- 1) Espectadores. El árbitro tendrá jurisdicción sobre los espectadores, al igual que los jugadores, mientras el encuentro está en proceso.

c) PROTESTAS. Cualquier decisión que no esté relacionada con el juicio del árbitro será decidida, en protesta, por el director del torneo o el oficial designado.

d) SUSPENSIONES. Un juego será suspendido por el árbitro cuando:

- 1) Cualquier jugador se niegue a acatar la decisión del árbitro o presente un comportamiento antideportivo.
- 2) Un jugador o equipo no se reporte a jugar 10 minutos después del tiempo fijado anteriormente para el encuentro. (el director del torneo puede permitir un retraso mayor si las circunstancias justifican la demora).

e) FALTAS. Un jugador o equipo puede ser suspendido por el Director del torneo o por oficiales por no acatar con las reglas de facilidad de los anfitriones del torneo, por conducta inapropiada entre encuentros o por abuso de hospitalidad, casilleros u otra regla u procedimiento.

f) OTRAS REGLAS. El árbitro puede regir en todos los asuntos que no cubren reglas oficiales de la AARA. Sin embargo, puede ser anulado por el director del torneo.

***Regla 3.6 JUECES DE LINEA**

- a) **CUANDO SE EMPLEAN.** Se deben elegir dos jueces de línea para los encuentros de semifinales y final, cuando son solicitados por un jugador o equipo, o cuando el árbitro o director del torneo así lo desean. Sin embargo, el uso de jueces de línea se sujeta a la disponibilidad y juicio del director del torneo.
- b) **REEMPLAZAMIENTO DE JUECES DE LINEA.** Si algún jugador se opone a la selección de antes de que el encuentro comience, se harán todos los esfuerzos para encontrar un reemplazante que los jugadores y el oficial acepten. Si algún jugador se opone a algún juez de línea después de comenzar el encuentro, cualquier reemplazamiento se hará a juicio del árbitro y/o el Director del torneo.
- c) **POSICION DE LOS JUECES.** Los jugadores y árbitros designarán la ubicación en la cancha de los jueces de línea. Cualquier disputa será arreglada por el Director del torneo.
- d) **OBLIGACIONES Y RESPONSABILIDADES.** Los jueces de línea son designados para ayudar a decidir los llamados de apelación. En el caso de una apelación de un castigo, y después de una rápida explicación de la misma por el árbitro, los jueces de línea deberán indicar su opinión.
- e) **SEÑALES.** Para mostrar aprobamiento para el árbitro, se alza la mano con el pulgar hacia arriba, desaprobamiento es con el pulgar hacia abajo. La señal para mostrar no opinión o que la jugada en discusión no fue vista por él, es la palma de la mano abierta y hacia abajo.
- f) **FORMAS DE RESPONDER.** Los jueces de línea deben tener cuidado de no señalar hasta que el árbitro mencione la apelación y pida un fallo. En respuesta a su petición, los jueces de línea no deben verse el uno al otro, sino identificar su opinión simultáneamente de manera clara ante el árbitro y los jugadores. Si en algún momento un juez de línea no está seguro de qué llamado se esté apelando o cuál fue el llamado de atención del árbitro, el juez de línea deberá pedir al árbitro que los repita.
- g) **RESULTADOS DE LA RESPUESTA.** Si los dos jueces de línea señalan que no hay opinión, se mantiene la apelación del árbitro. Si los dos no están de acuerdo con el árbitro, éste deberá dar marcha atrás al juicio. Si uno está de acuerdo y el otro no, se mantiene la apelación.

Si un juez no está de acuerdo y el otro no da opinión, la jugada se repite. Cualquier repetición, con la excepción de castigos en el segundo servicio resultarán en dos servicios.

***Regla 3.7 APELACIONES**

- a) **LLAMADOS DE APELACION.** En cualquier encuentro en el que se emplean jueces de línea, un jugador puede apelar solo los siguientes llamados del árbitro: "Killshots", bolas rebotadas, servicio de falta, excepto servicios de pantalla; servicios fuera; recuperaciones de doble rebote; recibir violaciones de línea. En ningún momento puede un jugador apelar un servicio de pantalla, de obstáculo de cualquier tipo, o cualquiera a juicio del árbitro.

- b) **COMO APELAR.** Una apelación verbal de un jugador debe ser hecha directamente al árbitro inmediatamente después de que el peloteo termine. Un jugador que crea que hay una infracción por apelar, debe llamar la atención del árbitro y los jueces de línea levantando la mano en la que no tenga la raqueta, y marcar con ella el lugar en que se dio la infracción. El jugador está obligado a seguir jugando hasta que el peloteo termine o el árbitro la jugada.
- c) **PERDER UNA APELACION.** Un jugador o equipo pierde su derecho de apelar si la apelación se hace directamente a los jueces de línea o si la apelación es hecha después de una demostración excesiva de quejas, para que una apelación sea hecha mientras el encuentro está en proceso, debe ser hecha por el jugador antes de dejar la cancha para un tiempo fuera, etc., o antes del siguiente servicio.
- d) **LIMITES DE LAS APELACIONES.** Un jugador o equipo pueden hacer tres apelaciones por juego. Sin embargo, si algún juez de línea no está de acuerdo con el llamado de atención del árbitro, esa apelación no contará dentro de las tres permitidas. En suma, el peloteo final puede ser apelado si no se ha alcanzado el límite de tres.

En lugar de un juego o punto del encuentro final, la apelación deberá ser hecha antes de que el jugador que la haga deje la cancha.

***Regla 3.8 CONSECUENCIAS DE LAS APELACIONES**

- a) **CONSECUENCIAS DE VARIAS APELACIONES.**

- 1) "Killshot" y bolas rebotadas. Si el árbitro marca bueno un intento de "killshot" o pase, el perdedor puede apelar. Si este marcamiento se invierte, el lado que originalmente perdió el peloteo es declarado ganador.

Si el árbitro marca una bola rebotada en un intento de "killshot" o de pase, eso también puede ser apelado. Si se invierte, el árbitro debe decir si el tiro podía haber sido regresada y continuado con el juego. Si a juicio del árbitro, la bola puede haber sido regresada, el peloteo se vuelve a jugar. Si el tiro no podía regresarse, el lado que originalmente perdió, se declara ganador.

- 2) Falta en el servicio. Si el árbitro marca una falta en el servicio, el jugador que lo hizo puede apelar. Si se invierte, el servicio se vuelve a hacer, excepto: Si el árbitro considera el saque como bueno (no repetible), se le concede un punto al jugador que sirve. Si el árbitro no marca nada en el saque (lo que indica que el saque era bueno), cualquier lado puede apelar, en este caso, si la decisión del árbitro se invierte habrá un segundo saque, o pérdida de saque si se incurre infracción en el segundo saque.
- 3) Servicio fuera. Si el árbitro marca un servicio fuera, el que sirve puede apelar. Si se da marcha atrás, el servicio se juega de nuevo. Si se anula la marca y el saque se le considera como bueno, se cuenta un punto a favor del que saca.

- 4) Doble Rebote. Si el árbitro marca un doble rebote, el juego se detiene y el lado contra el que se marco puede apelar. Si se da marcha atrás, el peloteo se repite, excepto: Si el jugador contra el cual se marcó ganó el peloteo anterior.
- 5) Recibir en línea de violación. Si el árbitro lo marca, el juego se detiene y el lado que recibe la marca puede apelar. Si se acepta la apelación, el servicio se repite excepto: Si el árbitro decide que el tiro no era recuperable, se toma como una pérdida de servicio.

*Regla 3.9 INTERPRETACION DE LAS REGLAS

Si un jugador siente que el árbitro ha interpretado las reglas de manera incorrectamente, puede pedir al árbitro o director del torneo que le muestre la regla aplicable en el momento en el reglamento. Si se descubre una mala aplicación o mala interpretación, el oficial debe corregir el error permitiendo que se juegue de nuevo el peloteo, dando el punto o tomando cualquier medida correctiva necesaria.

4. REGULACIONES DE JUEGO

*Regla 4.1 SERVICIO

- a) ORDEN. El jugador o equipo que gane el volado, elige servir o recibir en el primer juego. El segundo juego comienza en orden contrario. El jugador o equipo que sume el mayor puntaje al final de ambos juegos decide si saca o recibe, para desempatar. En el caso en que ambos sumen los mismos puntos, se hará otro volado para decidir.

*Regla 4.2 COMIENZO

Se saca de cualquier parte dentro de la zona de servicio. (Para excepciones, vea regla 4.6) Ni la pelota ni alguno de los pies puede salir de esta zona. Pisar en pero no sobre la línea está permitido. El que saca debe permanecer en la zona de saque hasta que la pelota pase la línea corta, ver reglas 4.10 y 4.11 para pena por violación.

El jugador no debe volver a sacar hasta que el árbitro anuncie el marcador o permita un segundo saque.

*Regla 4.3 MANERA

Después de tomar su posición dentro de la zona de saque, el jugador puede comenzar su servicio haciendo un movimiento continuo no interrumpido.

Una vez que este movimiento comienza, la pelota es botada en la zona después del primer bote, es golpeada por la raqueta, de manera que primero pegue en el muro del frente y en el rebote, pegue en el piso detrás de la orilla trasera de la línea corta, ya sea con o sin tocar algún muro lateral. Un saque frustrado o un swing falso se consideran "out serve". Si se rebota la pelota fuera de la zona de servicio es falta.

*Regla 4.4 DISPONIBILIDAD

El servicio no comenzará hasta que el árbitro haya mencionado el marcador o cuando el jugador que sirve haya checado visualmente en que ambos jugadores se preparan para volver a sus posiciones, inmediatamente después de que el punto anterior se haya terminado de jugar.

*Regla 4.5 RETRASOS

Si algún jugador, ya sea el que saca o el que recibe, tiene un retraso que exceda los 10 segundos, se tomará como fuera o un punto contra la ofensiva.

- a) La regla de los 10 segundos es aplicable para el que recibe como para el que sirve simultáneamente. Colectivamente, se les permiten 10 segundos, después de que se menciona el marcador, para servir o estar listo para recibir. Es responsabilidad del que saca estar seguro y checar que el receptor esté listo. Si no lo está debe indicarlo levantando la raqueta sobre su cabeza o dando la espalda al que sirve. (Estas son las dos únicas señales permitidas).
- b) Si el jugador realiza el saque cuando el receptor está indicando "no estar listo", el saque no se contará y el árbitro advertirá al jugador que cheque al receptor, el árbitro hará una marcación "técnica" por retrasar el juego.
- c) Después de que se menciona el marcador, si el que saca ve al receptor, y éste no éste señalando no estar listo, el jugador, puede servir. Si el receptor señala no estar listo después del punto, la señal no se tomará en cuenta y se tomará como un saque legal.

***Regla 4.6 ZONAS DE SERVICIO "DRIVE"**

Estas líneas estarán a tres pies de cada muro lateral en la caja de servicio, dividiendo el área de servicio de 17 pies para servicio "drive" solamente.

El jugador puede dirigir su saque al mismo lado de la cancha en el cual esté parado siempre y cuando el comienzo y fin de su movimiento de servicio tome lugar fuera de la línea de tres pies. Un llamado de atención, así como la ausencia de este, puede ser apelado.

- a) Las zonas de dirección de la pelota no son tomadas en cuenta en caso de saque cruzado.
- b) La raqueta no debe romper el plano de la zona de 17 pies mientras hace contacto con la pelota.
- c) La línea de 3 pies no es parte de la zona de 17 pies si cae la pelota en la línea o si está parado en la línea mientras se está sacando hacia el mismo lado, se marca infracción.

***Regla 4.7 SERVICIO EN DOBLES**

- a) **JUGADOR QUE REALIZA EL SAQUE.** En el principio de cada juego doble, cada lado debe informar al árbitro el orden de saque que se seguirá todo el juego. Cuando el primer jugador que saca queda fuera en el primer tiempo, el lado está fuera. De ahí en adelante, ambos jugadores en cada lado sacarán hasta que el equipo reciba información o un "sideout".
- b) **POSICION DEL COMPAÑERO.** En cada saque, el compañero del que saca se situará derecho con la espalda hacia el muro lateral y con ambos pies en el suelo dentro de la caja de servicio desde el momento que comienza el movimiento de saque hasta que la pelota haya cruzado la línea corta.

Las violaciones son llamadas "falta de pie". Sin embargo, si el compañero del que saca entra a la zona de protección antes de que la pelota pase la línea corta, el que sirve pierde su saque.

***Regla 4.8 SERVICIO DEFECTUOSOS**

Los servicios defectuosos son de tres tipos, y resultan penaltis en los siguientes casos:

- a) **SERVICIO DE BOLA MUERTA.** Este resulta en no penalti y se da oportunidad de sacar de nuevo. (Sin cancelar algún servicio de falta anterior).
- b) **SERVICIO DE FALTA.** Dos de ellos resultan en una sanción.
- c) **"out serve".** Esta resulta en sanción.

***Regla 4.9 SERVICIOS DE BOLA MUERTA**

Los servicios de bola muerta no cancelan ninguna falta de servicio anterior. Los siguientes son servicios de bola muerta:

- a) **PELOTA QUE GOLPEA AL COMPAÑERO.** Un servicio que golpea al compañero del que realiza el saque mientras está jugando dobles, se considera servicio de bola muerta. Un saque que toca el piso antes de que el compañero del que lo realiza lo toque se considera un servicio en corto.
- b) **OBSTACULOS DE CANCHA.** Un servicio que golpea cualquier parte de la cancha, que bajo reglas locales sea obstáculo, es servicio de bola muerta.
- c) **PELOTA ROTA.** Si se determina que la bola se ha roto en el saque, se sustituye por una nueva y el saque se repite, no se cancela ningún servicio de falta anterior.

***Regla 4.10 SERVICIOS CON FALTAS**

Los siguientes servicios son faltas, y si son dos seguidos, resultan en un out.

- a) **FALTAS POR PIES.** Estas se dan cuando:
 - 1) El jugador no comienza el movimiento de saque con ambos pies en la zona de servicio.
 - 2) El jugador pisa sobre la línea delantera de servicio antes de que la pelota cruzara la línea corta.
 - 3) En dobles, el compañero del que saca no está en la caja de servicio con ambos pies en el suelo y de espaldas al muro mientras dura el movimiento de saque y hasta que la bola pase la línea corta.