

***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.

- b) **SERVICIO CORTO.** Es cualquier servicio que primero toca el muro del frente y después, en el rebote, toca cualquier muro lateral antes de tocar el piso en o frente a la línea corta (con o sin tocar la línea lateral).
- c) **SERVICIO DE 3 MUROS.** Cualquier pelota que primero toca el muro del frente y, en el rebote, golpea ambos muros laterales antes que el piso.
- d) **SERVICIO DE TECHO.** Cualquier servicio que primero toca el muro del frente y después el techo. (Con o sin tocar algún muro lateral).
- e) **SERVICIO LARGO.** Cualquier saque que primero toca el piso de enfrente, y rebota al muro del frente, y rebota al muro trasero antes de tocar el piso (con o sin tocar algún muro lateral) es un servicio largo, y además falta.
- f) **SERVICIO FUERA DE CANCHA.** Cualquier servicio que después de tocar el muro del frente, se va fuera de la cancha.
- g) **REBOTAR LA PELOTA FUERA DE ZONA DE SERVICIO.** Si se hace siendo parte del movimiento de saque, es falta.
- h) **SERVICIO CON DIRECCION ILEGAL.** Un servicio dirigido en el cual el jugador falla en lo establecido en la regla 4.6 acerca de la zona de servicio de 17 pies.
- i) **SERVICIO PANTALLA.** Un servicio que toca primero el muro frontal y en el rebote pasa tan cerca de quien realizó el saque o su compañero, que impide a quien recibe tener una visión clara de la pelota. (El receptor está obligado a colocarse en una buena posición de cancha, cerca del centro, para obtener esa visión). El servicio pantalla es el único servicio con falta que no puede ser apelado.

***Regla 4.11 SERVICIO FUERA**

Cualquiera de los siguientes servicios se consideran fuera:

- a) **DOS SERVICIOS CON FALTA SEGUIDOS** (Vea regla 4.10)
- b) **NO SERVIR RAPIDAMENTE.** No poner la pelota en juego en el lapso de 10 segundos en los que el árbitro menciona el marcador.
- c) **INTENTO DE PERDIDA DE SERVICIO.** Cualquier intento por golpear la pelota que resulte pérdida total o cuando la pelota toca cualquier parte del cuerpo que sirve.
- d) **SERVICIO TOCADO.** Cualquier pelota servida que en el rebote del muro del frente toque a quien sirvió (o su raqueta) o cualquier pelota intencionalmente detenida o atrapada por quien sacó (o su compañero).
- e) **SERVICIO FALSO O FRUSTRADO.** Tal servicio es definido como un movimiento no continuo de la raqueta hacia al tiempo que el jugador deja caer la pelota con el propósito de servir.
- f) **GOLPE ILEGAL.** Cualquier golpe que haga doble contacto con la pelota, que cargue o golpe la pelota con el mango de la raqueta o alguna parte del uniforme o el cuerpo.
- g) **SERVICIOS SIN MURO FRONTAL.** Cualquier servicio que no pegue el muro frontal.
- h) **SERVICIO DE BRAGADORA.** Si el servicio golpea la bragadura del muro frontal y el piso, muro frontal y lateral o muro frontal y techo, es un servicio fuera (por que no tocó el muro frontal primero).

Un servicio en la bragadura del muro trasero y el piso, es bueno y dentro del juego. Un servicio que golpea la bragadura del muro del enfrente y el piso más lejos de la línea corta, esta en juego.

- i) **SERVICIO OUT-OF-ORDER.** En dobles, cuando cualquier compañero sirve out-of-order, los puntos obtenidos por el que sirvió se le quitarán y se marcará servicio fuera: Si el segundo que sirve hace un out-of-order, el servicio fuera será apelado al primero que realizó el saque y el segundo jugador que sacó, reanudará el saque. Si el jugador designado como el primero que sirve, realiza un out-of-order, se marcará fuera del lugar. En un juego con jueces de línea, el árbitro puede recurrir a su ayuda para recordar los puntos marcados out-of-order.
- j) **PELOTA QUE GOLPEA A COMPAÑERO.** Servicio que golpea al compañero mientras que está afura de la casa doble, resulta en pérdida de servicio.
- k) **VIOLACION DE ZONA DE SEGURIDAD.** Si quien sirve, o la pareja (en dobles) entra en la zona de seguridad antes de que el servicio pase la línea corta, pierde el turno.

***Regla 4.12 REGRESO DE SERVICIO**

a) **POSICION DE RECIBIR**

- 1) El receptor no debe entrar en la zona de seguridad hasta que la pelota rebote.
- 2) En el intento de un "regreso por aire", el receptor no debe golpear la pelota hasta que esta rompa el plano de la línea de recepción (5). El siguiente puede llevar al receptor o su raqueta más alla de la línea de recepción.
- 3) Ni el receptor o su raqueta pueden romper el plano de la línea corta durante el regreso de servicio, excepto si la pelota es golpeada después de rebotar en el muro trasero. Cualquier violación hecha por el receptor es un punto a favor de quien sirve.

- b) **SERVICIO DEFECTUOSO.** Quien(es) recibe(n) no debe(n) capturar o tocar intencionalmente un servicio (tal como un servicio aparentemente corto o largo, hasta que el arbitro haya hecho una llamada o que la pelota haya tocado el piso por segunda vez. Una violación es un punto.
- c) **REGRESO LEGAL.** Después de un servicio legal, un jugador del lado receptor debe golpear la pelota en vuelo o después del primer rebote, y antes de que toque el suelo por segunda ocasión, debe regresar la pelota al muro de enfrente, ya sea directamente o después de tocar uno o ambos muros laterales, el muro trasero o el techo o cualquier combinación de esas superficies. Una pelota regresada no debe tocar el suelo antes de tocar el muro de enfrente. (Regla 4.11).

- d) **FALLO EN EL REGRESO.** Este significa un punto a favor de quien sirve.

***Regla 4.13 CAMBIOS DE SERVICIO**

- a) FUERAS. Quien sirve está en derecho de continuar sacando hasta que:
- 1) Servicio fuera (vea regla 4.11)
 - 2) Dos faltas de servicio consecutivas (vea regla 4.10).
 - 3) La pelota golpee al compañero. Golpear al compañero en intento de regreso.
 - 4) Fallas para regresar la pelota en un juego como lo requiere la regla 4.12.
 - 5) Obstrucción evitable. El jugador o su compañero cometen una obstrucción evitable.
- b) FUERA DE LUGAR. En sencillos, retirar a quien sirve es una fuera de lugar. En dobles, se retira a un lado cuando ambos jugadores hayan perdido el servicio, excepto. El equipo cuyo servicio fue el primero de estos es retirado.
- c) EFECTO DE FUERA DE LUGAR. Cuando el jugador que sirve (o el equipo que sirve) recibe un fuera de lugar, quien sirve se convierte en receptor y el receptor en quien sirve.

***Regla 4.14 RECOBROS**

Cada regreso legal después de un servicio es llamado recobro jugar durante el recobro estará de acuerdo a las siguientes reglas:

- a) GOLFES LEGALES. Solo la cabeza de la raqueta, podrá ser usada en cualquier momento para regresar la pelota. La raqueta puede ser usada en cualquier momento para regresar la pelota. La raqueta puede ser sostenida en una o ambas manos. Si se usan las manos para pegarle a la pelota, se toca con cualquier parte del cuerpo o uniforme o si se quita la correa de la muñeca, será pérdida de recobro.
- b) UN TOQUE. En intentos de regreso, la pelota puede ser tocada o golpeada solo una vez por un jugador o equipo, de lo contrario, sería pérdida de recobro. No se debe "cargar" la pelota.
- c) FALLA DE REGRESO. Cualquiera de los siguientes constituyen un fallo para hacer un regreso legal durante una recuperación:
- 1) La pelota rebote en el piso más de una vez antes de ser golpeada.
 - 2) La pelota no alcanza el muro frontal en el vuelo.

- 3) La pelota carambolea la raqueta de un jugador dentro de una abertura de un muro o galería sin haber golpeado primero el muro frontal.
 - 4) La pelota que obviamente no tuvo la velocidad y dirección para golpear el muro y golpea a otro jugador en la cancha.
 - 5) La pelota golpeada por un jugador en un equipo y que golpea al compañero de ese jugador.
 - 6) Cometer un obstáculo evitable (Regla 4.16)
 - 7) Uso de las manos durante la recuperación.
 - 8) No usar la correa de la raqueta en la muñeca
 - 9) Tocar la pelota con el cuerpo o uniforme.
 - 10) Cargar o acuñar la pelota con la raqueta.
- d) EFECTOS DE FALLA DE REGRESO. La violación a las reglas 4.14 a.b.c. resultan en pérdida de recobro. Si el equipo o jugador que saca pierde el recobro, se marca fuera. Si quienes pierden el recobro son los que reciben, se marca punto a favor de quien sirvió.
- e) INTENTO DE RECUPERACION.
- 1) En juegos sencillos, si un jugador roza la pelota pero la pierde, el jugador puede continuar con el intento de recuperarla hasta que toque el suelo por segunda vez.
 - 2) En juegos dobles, si algún jugador roza la pelota pero la pierde, ambos jugadores (los del mismo equipo) pueden volver a intentar el recobro hasta que toque el suelo por segunda vez.
Los dos jugadores de un solo equipo pueden regresar la pelota.
- f) PELOTAS FUERA DE LA CANCHA.
- 1) Después del regreso. Cualquier pelota regresada al muro frontal la cual en el rebote o el primer bote, se vaya por un hueco en alguna galería o muro, será declarada muerta, y al jugador que realizó el saque se le dan dos saques.
 - 2) No regreso. Cualquier pelota no regresada al muro de enfrente, pero que carambolea la raqueta de un jugador dentro de un hueco de alguna galería o muro ya sea con o sin haber tocado el techo, muro lateral o muro trasero, será marcado como fuera para el jugador que intento hacer el regreso, o un punto para el oponente.

- g) **BOLA ROTA.** Si se sospecha que la bola se ha roto en el servicio o recobro, el juego deberá continuar hasta que termine el recobro. El árbitro, o cualquier jugador podrá pedir la revisión de la pelota. Si el árbitro decide que la bola esta rota, esta será reemplazada y el recobro se volverá a jugar. A quien sirve se le darán dos saques. La única manera correcta de revisar si una bola esta rota, será apretándola con la mano.

Si se revisa golpeándola con la raqueta, no será considerado como una revisión válida y podría dar desventaja al jugador o equipo que la golpea después del recobro.

h) **PARO DEL JUEGO.**

- 1) Si un objeto ajeno entra en la cancha, o si ocurre alguna otra inferencia de fuera, el árbitro detendrá el juego.
- 2) Si un jugador pierde un zapato o alguna otra prenda de su equipo, el árbitro detendrá el juego si esto pone en riesgo la seguridad de él o los jugadores; de cualquier forma, el jugador ofensivo tiene la oportunidad de un golpe de recobro final. (Vea regla 14.16 i).

***Regla 4.15 OBSTACULOS DE BOLA MUERTA**

Un "peloteo" se repite sin marca falta y el jugador que realizó el saque recibe 2 servicios siempre que un obstáculo de bola muerta ocurre.

a) **SITUACIONES**

- 1) **OBSTACULOS DE CANCHA.** El juego se detiene cuando la pelota golpea cualquier parte de la cancha o si toma algún rebote ilegal de manera tal que el árbitro considere que puede evitar la "recuperación".
- 2) **PELOTA QUE GOLPEA AL Oponente.** Cuando un oponente es golpeado por un tiro de regreso en el aire (en vuelo), se considera obstáculo de bola muerta. Si el oponente es golpeado por una pelota en el saque la cual no llevaban ni la velocidad ni la dirección necesaria, esto no se considera obstáculo de bola muerta, y quien golpea la pelota pierde la recuperación. El jugador que ha sido golpeado por una pelota puede detener el juego, y pedir que marquen la falta pero debe de hacerse de inmediato y con el conocimiento del árbitro.
- 3) **CONTACTO FISICO.** Si se da un contacto físico que el árbitro considere suficiente como para detener la pelota ya sea para prevenir alguna futura y probable lesión o porque el contacto evita que el jugador realizará un buen regreso, el árbitro marcará una falta. (obstrucción).

Contacto físico incidental en el cual el jugador ofensivo tendrá claramente ventaja, no se marcará como obstrucción, al menos de que este detenga su juego.

- 4) **PELOTA PANTALLA.** Cualquier pelota que rebote, después de tocar el muro frontal, muy cerca del cuerpo del equipo defensa y no permita a la parte ofensiva tener una visión clara de la pelota. Una pelota que pase por entre las piernas de quien la acaba de regresar no es una pantalla automáticamente. Depende de la proximidad de los jugadores. De nuevo, esta falta debe aventajar al jugador ofensivo.

- 5) **OBSTACULO "BACKSWING"** Cualquier contacto físico o de raqueta, en la "backswing", en camino a o justo antes de regresar la pelota, que deteriora la habilidad del jugador para realizar un swing. El jugador que intenta el regreso puede pedir que se marque esta falta inmediatamente y está sujeta a la aprobación del árbitro. Nota: la interferencia debe ser considerada un obstáculo evitable. Vea regla 4.16 b.

- 6) **DETENCION POR SEGURIDAD.** Cualquier jugador que esté a punto de realizar un regreso de pelota, y que crea que puede golpear a su oponente con la pelota o la raqueta, puede detener el juego inmediatamente, y pedir un obstáculo de bola muerta. El jugador debe pedir que se marque esta falta inmediatamente, y está a consideración y aprobación del árbitro.

- 7) **OTRAS INTERFERENCIAS.** Cualquier otra interferencia intencional que no permita al oponente tener una oportunidad justa de ver o regresar la pelota. Ejemplo: la pelota obviamente se resbala después de haber botado en algún lugar mojado de la cancha o algún muro.

b) **EFFECTOS DE LOS OBSTACULOS**

Quando el árbitro marca un obstáculo, el juego se detiene y anula cualquier situación consecuente. (Tal como que la pelota golpee al jugador). Las únicas veces que el jugador puede pedir que se marque obstáculo están especificadas en el reglamento 14.15 a 2.5.6 y están sujetas a la aprobación del árbitro. Un obstáculo de bola muerta detiene el partido y se repite la recuperación. El jugador que sirve, recibe 2 veces los servicios.

c) **PREVENCION**

Mientras se intenta regresar la pelota, un jugador tiene a ver regresar la pelota. Es responsabilidad del jugador (o equipo) que acaba de golpear la pelota, moverse de manera tal que el oponente tenga libertad de ir directo a la pelota y tenga una visión de no obstruir a la misma. Sin embargo, a juicio del árbitro, el receptor debe de hacer un esfuerzo razonable para moverse hacia la pelota y tener una buena oportunidad de regresar la pelota con el fin de poder pedir que se marque la obstrucción en el caso necesario.

****Regla 4.16 OBSTACULOS PUNTO. (ANTERIORMENTE OBSTACULOS EVITABLES)**

Cuando este sucede, se pierde el peloteo. No tiene que ser un acto intencional, y se marca en las siguientes situaciones:

- a) **FALTA EN EL MOVIMIENTO.** Un jugador no se mueve lo suficiente o a una dirección tal que no permita a su oponente dar el golpe.
- b) **GOLPE DE INTERFERENCIA.** Esto ocurre cuando un jugador se mueve, o no de manera que el oponente quien regresa la pelota, no tiene un swing. Esto incluye movimientos no intencionales en direcciones equivocadas, que no permiten que el oponente realice un buen tiro ofensivo.
- c) **BLOQUEAR.** Moverse a posiciones que obstruya al oponente de manera que este no, pueda obtener o regresar la pelota; o en dobles, un jugador se mueve justo frente de un oponente a la vez que su propio compañero está regresando la pelota.
- d) **MOVERSE HACIA LA PELOTA.** Moverse hacia la dirección en que la pelota fue enviada por el oponente.
- e) **EMPUJAR.** Empujones deliberados al oponente en pleno recobro.
- f) **DISTRACCIONES INTENCIONALES.** Gritos deliberados, zapateos, ondear la raqueta o cualquier otra manera de interrumpir a jugador que le va a pegar a la pelota.
- g) **OBSTRUCCION DE LA VISTA.** Cuando el jugador se mueve a través de la línea de división del oponente, justo en el momento anterior, en que el oponente golpee la pelota.
- h) **MOJAR LA PELOTA.** Los jugadores, particularmente el que realiza el saque, tiene la responsabilidad de checar que la pelota esté seca todo el tiempo, si se moja la pelota, deliberadamente o por accidente, y no se avisa al inicio del peloteo, puede marcarse como un punto de obstáculo.
- i) **EQUIPO.** La pérdida de cualquier vestidura rota impropia, o equipo no requerido en la cancha, que interfiera con el juego de la pelota, o la seguridad de los jugadores es marcado como punto de obstáculo. Algunos ejemplos incluyen, lentes mal ajustados, pérdida de toalla personal, etc. (regla 4.14 h).

****Regla 4.17 TIEMPOS FUERA**

- a) **PERIODOS DE DESCANSO.** Cada jugador o equipo tiene derecho a tres tiempos fuera de treinta segundos cada uno en partidos a 15 y 2 en partidos a 11. Los tiempos fuera no pueden ser pedidos por ninguno de los 2 lados después de que el movimiento de servicio haya comenzado. Si esto sucede o toman más de 30 segundos en un tiempo fuera, se marcará una técnica por retrasar el juego.
- b) **LESIONES.** Si un jugador es lesionado como resultado de algún contacto con la pelota, raqueta, oponente, suelo o muro en el transcurso del juego, tendrá derecho a un tiempo fuera por lesión. Un jugador lastimado no puede tener más de 15 minutos de descanso en el encuentro, y si no está en condiciones de reanudar el encuentro, la victoria se le dará al oponente. Los calambres, estirones, fatiga u otros achaques no causados por contacto en la cancha, no se consideran lesiones.
- c) **TIEMPOS FUERAS POR EL EQUIPO.** Se espera que los jugadores mantengan todas sus ropas y equipo en buenas condiciones durante el encuentro, y que emplee los tiempos fuera regulares y tiempos entre juegos para ajustar o cambiar equipos. Si un jugador equipo, ya no tiene más tiempo fuera, y el árbitro determina necesario un cambio o ajuste de equipo para una continuación justa y segura del encuentro, este puede permitir un tiempo fuera que no exceda los 2 minutos.
- d) **ENTRE JUEGOS.** El periodo de descanso entre los primeros 2 juegos del encuentro es de 2 minutos. Si un "tiebreaker" es necesario, el periodo de descanso entre el segundo y tercer juego es de 5 minutos.
- e) **JUEGOS POSPUESTOS.** Cualquier juego pospuesto por el árbitro se reanudará con el mismo marcador con el que fue suspendido.

****Regla 4.18 TECNICAS**

- a) **FALTAS TÉCNICAS.** El árbitro tiene la autoridad para poder quitar un punto al marcador de un jugador o equipo cuando a su juicio (único), el jugador a sido deliberadamente abusivo. Al marcamiento de esta falta se llama realmente "Técnica de árbitro". Si el jugador o equipo contra el cual fue marcada esta técnica no reanuda el juego inmediatamente, el árbitro puede multar el juego a favor del oponente. Algunos ejemplos de acciones donde se pueden aplicar las técnicas son:
 - 1) Blasfemia, es marcada por el árbitro inmediatamente después de que ocurra. Esta es una falta automática.
 - 2) Argumentación excesiva.

- 3) Amenaza de cualquier tipo a oponente o árbitro.
- 4) Golpe excesivo o muy duro a la pelota entre los recobros.
- 5) Golpear la raqueta contra el suelo o muro, cerrar de golpe la puerta o cualquier otra acción que pueda resultar en lesión a otros jugadores o a la cancha.
- 6) Retaso del juego, ya sea por tomar mucho tiempo durante los tiempos fuera entre cada juego; en secar la cancha, en cuestionar demasiado al árbitro acerca del reglamento; excesivas o no necesarias apelaciones.
- 7) Faltas de pie intencional en la línea de enfrente para negar un mal servicio de voleo alto.
- 8) Cualquier conducta considerada antideportiva.
- 9) A los jugadores menores de 19 años que no usan lentes de protección o lo hacen de manera incorrecta se les marca automáticamente vea regla 2.5 b.
- 10) Al no usar lentes de protección se marca automáticamente.

- b) **PREVENCION TECNICA** Si la conducta de un jugador no es tan severa como para marcar una "Técnica de árbitro." "Se puede usar una prevención técnica".
- c) **EFFECTOS DE UNA TECNICA O PREVENCION.** Si el árbitro recurre a una técnica, se le quita un punto al marcador de quien ofendió, y si el marcador de este jugador es cero o la marcación ocurre entre juegos, entonces se marcará -1. Si solo recurre a la marcación, se le dará una breve explicación de por qué se le aplicó.

****Regla 4.19 PROFESIONALES**

Un profesional es definido como cualquier jugador (hombre, mujer o joven) que ha aceptado premios monetarios, sin importar la cantidad, en cualquier torneo pro-sancionado (WPR, RMA) o cualquier otra asociación aceptada por el consejo de directores de la AARA.

- a) Un jugador puede participar en un torneo pro-sancionado que de premios en efectivo, pero no se considera profesional si no acepta el dinero.
- b) Si un jugador acepta mercancía o gastos de viaje, no se consideran premios monetarios, y por lo tanto, no afecta, su estatus amateur.

****Regla 4.20 REGRESO AL ESTATUS AMATEUR**

Cualquier jugador que a sido calificado como profesional, puede recobrar su estatus amateur mediante una petición de manera escrita, anunciando su deseo de ser reclasificado como amateur. Esta aplicación debe ser dirigida al director ejecutivo de la AARA o su representante designado, y será efectiva inmediatamente siempre y cuando el jugador que lo está requiriendo, no haya recibido dinero en ningún torneo, como está definido en la regla 4.19, en los últimos 12 meses.

****Regla 4.21 DIVISION DE GRUPOS POR EDADES**

Esta división se determina desde el primer día del torneo.

a) **DIVISIONES POR EDAD EN HOMBRES Y MUJERES**

-Abierto:	Todos los jugadores excepto Pro.
-Veteranos junior:	Mayores de 19 años
-Veteranos junior:	Mayores de 25 años
-Veteranos:	Mayores de 30 años
-Seniors:	Mayores de 35 años
-Veteranos seniors:	Mayores de 40 años
-Expertos:	Mayores de 45 años
-Veteranos expertos:	Mayores de 50 años
-Expertos dorados:	Mayores de 55 años
-Expertos D. senior:	Mayores de 60 años
-Expertos D. veteranos:	Mayores de 65 años
-Expertos D. avanzados:	Mayores de 70 años
-Super expertos D.:	Mayores de 75 años

b) **OTRAS DIVISIONES:** Dobles, mixtos dobles, incapacitados,

c) **DIVISIONES JUNIOR.** Edad determinada hasta el primero de enero del calendario de cada año. Divisiones de edad para junior masculino y femenino:

-8 y menores	-8 y menores
-8 y menores	-8 y menores con botes múltiples
-8 y menores	-dobles
-11 y menores	-dobles mixtos
-12 y menores	
-13 y menores	