

- 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 (WPRA,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	

Regla 4.22 EXCEPCIONES EN LAS DIVISIONES JUNIOR

a) MODIFICACIONES A 8 Y MENORES CON BOTES MULTIPLES.

Después de un servicio legal, la pelota sigue en juego siempre y mientras siga botando, sin embargo, el jugador puede intentar pegarle solo una vez a la pelota. La pelota se considera muerta en el punto en el que termina de botar y comienza a rodar.

- 1) Durante el servicio o recobro, y después de rebotar en el muro trasero, la pelota debe de ser golpeada antes de que toque la línea corta en dirección en el muro de enfrente. La única excepción está explicada en la regla del toque.
- 2) Regla del toque, si la pelota carambolea del muro de enfrente al muro trasero en el vuelo, el receptor podrá cobrar la pelota desde cualquier parte de la cancha -incluso pasada la línea corta siempre y cuando la pelota siga rebotando.
- 3) Línea del muro frontal. Se coloca cinta a través del muro frontal a uno y a tres pies del piso, si la pelota en esa parte del muro, la pelota debe ser regresada antes del tercer bote. Si la pelota pega por debajo de la cinta que está a un pie del piso, debe ser regresada antes del segundo bote.
- 4) Encuentros. Todos los encuentros son a 11 puntos.

b) Es obligatorio usar lentes de protección. Ver regla 2.5 b.

5. TORNEOS

La información de torneos está disponible en AARA, 815 N. Weber, Suite 203, Colorado Springs, CO 80903, (719) 635-5396.

6. ASOCIACION NACIONAL DE RAQUETBOL EN SILLA DE RUEDAS

Básicamente, las reglas del raquetbol en silla de ruedas son similares a las reglas standar con las siguientes excepciones.

Regla de doble rebote: La pelota debe golpear el suelo dos veces antes de ser regresado en todas las divisiones excepto en la de botes múltiples. Las reglas completas de torneos en silla de ruedas están disponibles en la AARA.

7. COMO ARBITREAR CUANDO NO HAY ARBITRO

• La seguridad es la responsabilidad primordial de cada jugador que entra a la cancha.

En ningún momento se debe comprometer la seguridad física de los jugadores, los cuales pueden suspender algún golpe (swing) sin que se les marque falta, si cree que este puede representar algún peligro o contacto físico. Cada vez que algún jugador diga que se detuvo para evitar algún contacto, aunque sea en una situación exagerada, puede volver a comenzar el juego sin que se le marque falta.

• Marcador.

Ya que no hay árbitro, o alguien que lleve el récord de puntos, es importante de que quien sirve anuncie los puntos que lleva antes de cada primer servicio.

• Durante los recobros.

Durante los recobros, es responsabilidad de quien golpea hacer anuncio de esto. Si hay posibilidad de una pelota rebotada, doble rebote o golpe ilegal, el juego continua hasta que quien golpea haga un anuncio en su contra; si no lo hace y continua hasta que gana el recobro y el otro jugador cree que alguno de los golpes de su contrincante fue ilegal, puede "apelar" aclarando cuál golpe cree fue ilegal y pidiéndole que lo considere, si esto procede, la jugada se repite. Como un detalle de etiqueta, se espera que los jugadores marquen contra si mismos cuando no están seguros de la jugada, más no en el caso de que este seguro de que fue un golpe bueno.

• Servicio.

a) SERVICIOS CON FALTA. Quien recibe tiene la responsabilidad de marcar este tipo de faltas, y debe hacerlo inmediatamente después y no después de haberla golpeado y visto qué tan bueno fue el golpe que dio. No es una jugada de opción.

b) SERVICIOS DE PANTALLA. Cuando no hay árbitro, el servicio de pantalla solo es responsabilidad de quien recibe. Si quien recibe ha tomado su posición correcta en la cancha, cerca del centro de la misma, y no tiene una visión clara de la pelota, se debe marcar la pantalla inmediatamente, no se puede hacer después de tratar de pegarle a la pelota o colocarse en una posición inadecuada hacia la dirección incorrecta.

Quien sirve no tiene derecho a reclamar un servicio de pantalla en ninguna circunstancia y debe seguir jugando hasta que escuche algún anuncio de quien recibe.

c) OTRAS SITUACIONES. Faltas de pie, violaciones de 10 segundos, violación de la línea de recepción, infringir en la zona de servicio y otras faltas técnicas requieren realmente de un árbitro. Sin embargo, si alguno de los jugadores cree que su Oponente está abusando de alguna de las reglas, revise que esté actuando realmente de acuerdo a esta y avisense mutuamente que hay que seguir las reglas.

- Obstrucciones

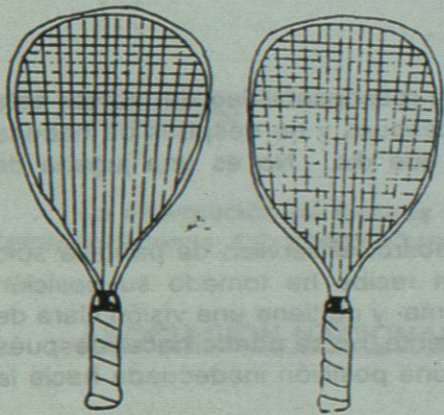
Generalmente, las obstrucciones funcionan igual que los servicios pantalla. Solo la persona que va por el tiro puede detener el juego marcando un obstáculo, y debe hacerlo inmediatamente no esperar hasta que haya visto qué tan bueno o no fue su tiro. Si quien cometió el obstáculo cree que puede hacer un regreso efectivo en vez de un contacto físico o pantalla que haya ocurrido, puede continuar jugando.

- Obstáculo punto

Ya que estos son usualmente no intencionales, suceden hasta en los juegos más amistosos. El primer jugador que se de cuenta que ha cometido un error, simplemente le otorga el recobro a su oponente. Si un jugador cree que su oponente es culpable del obstáculo y no se declara responsable, el jugador "ofendido" puede apelar. Entonces, el jugador que obstaculizó debe reconocerlo o negarlo, pero lo primero solo puede hacer el mismo.

- Dispuestas.

Si alguno de los jugadores, por cualquier razón desea tener un árbitro, se considera como cuestión de cortesía que el otro jugador esté de acuerdo y que se encuentre un árbitro elegido por ambos jugadores. Si no hay árbitro y surge alguna duda sobre alguna regla, se buscará algún otro jugador con mayor experiencia. Después, del partido, consulte a la asociación de raquetbol de su Estado para encontrar la respuesta.



SQUASH

FACULTAD DE ORGANIZACIÓN DEPORTIVA