

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE NUEVO LEON  
FACULTAD DE ORGANIZACION DEPORTIVA

# Manual de Deportes Con Raqueta

A circular illustration of a male tennis player in a purple shirt and shorts, captured in a dynamic pose as if hitting a backhand shot. He is holding a tennis racket and a tennis ball is visible near the racket head. The illustration is set within a circular frame.

INVESTIGACION Y COMPILACION

Profr. Felipe De Jesús Calvo Martínez.

ASESOR ACADEMICO.

L.O.D. Carlos Soto Bazán.

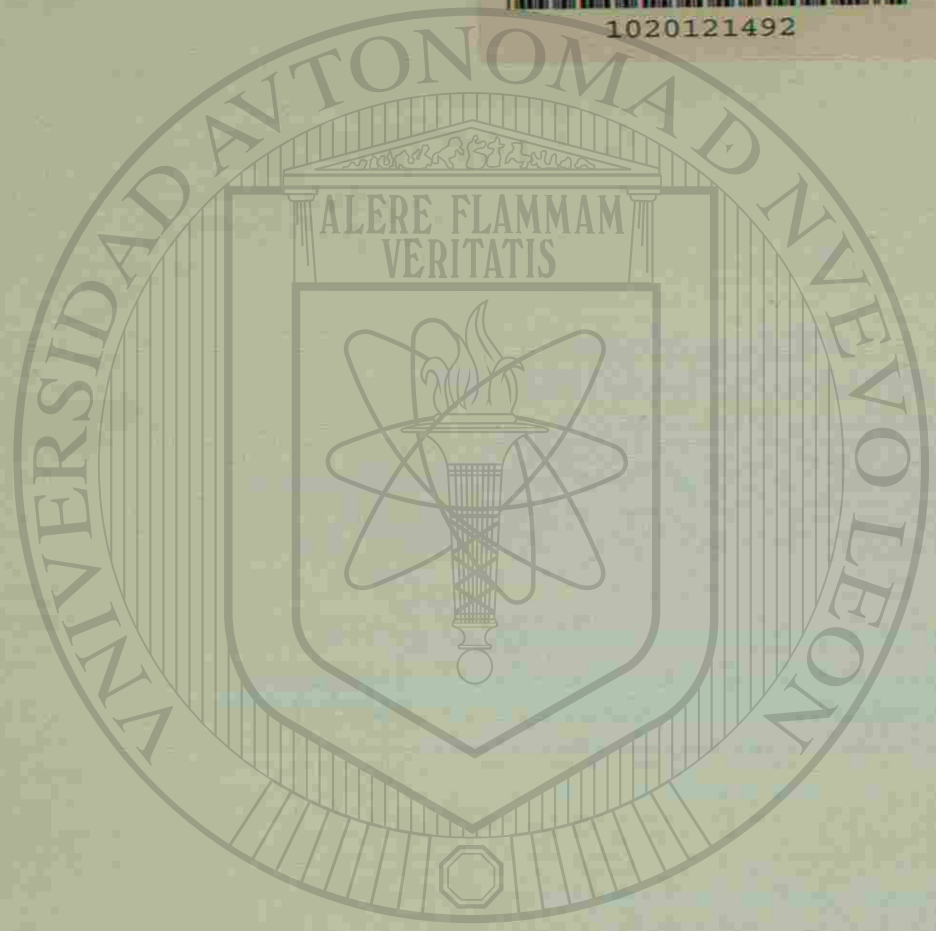
DISEÑO GRAFICO.

Arq. Luis Roberto Garza Sandoval

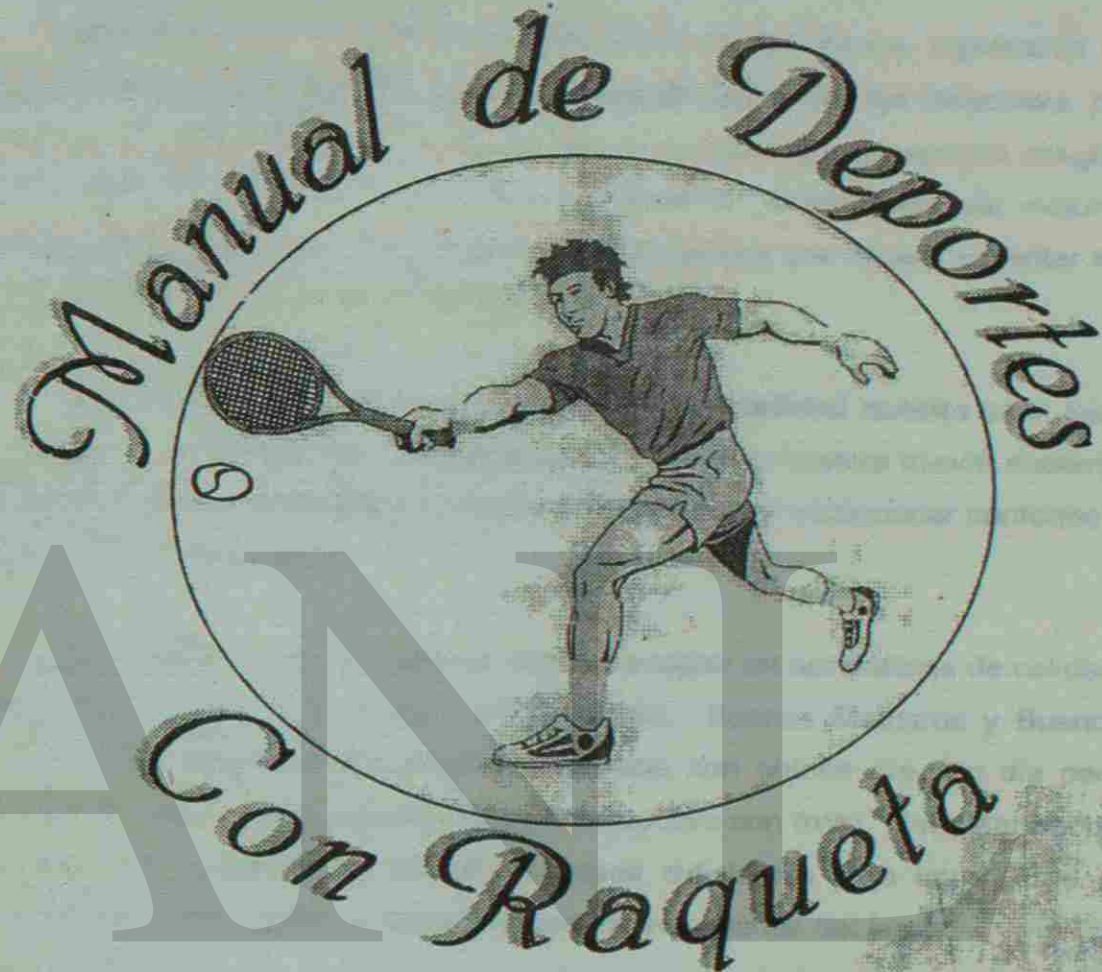
GV9  
M3



1020121492



UNIVERSIDAD AUTONOMA DE NUEVO LEON  
FACULTAD DE ORGANIZACION DEPORTIVA



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

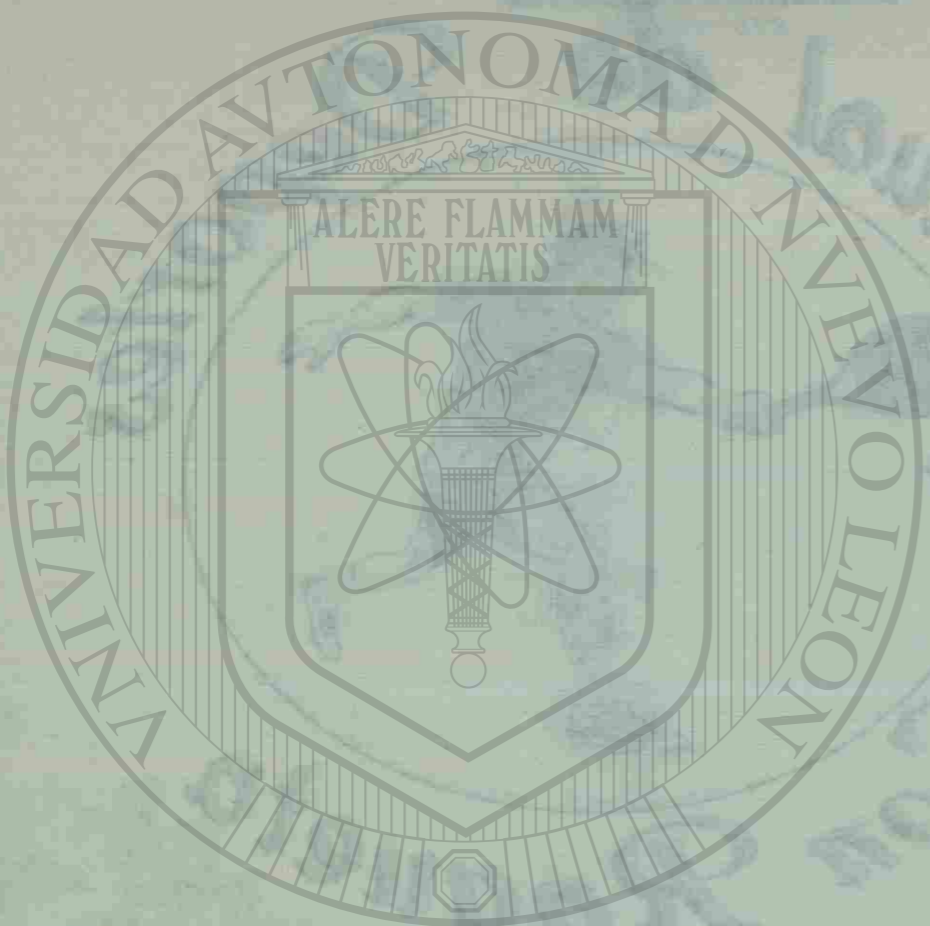


INVESTIGACION Y COMPILACION  
Profr. Felipe De Jesús Calvo Martínez.  
ASESOR ACADEMICO.  
L.O.D. Carlos Soto Bazán.  
DISEÑO GRAFICO.  
Arq. Luis Roberto Garza Sandoval

0117-72860

Gv990

M3



FONDO UNIVERSITARIO

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

## PRÓLOGO

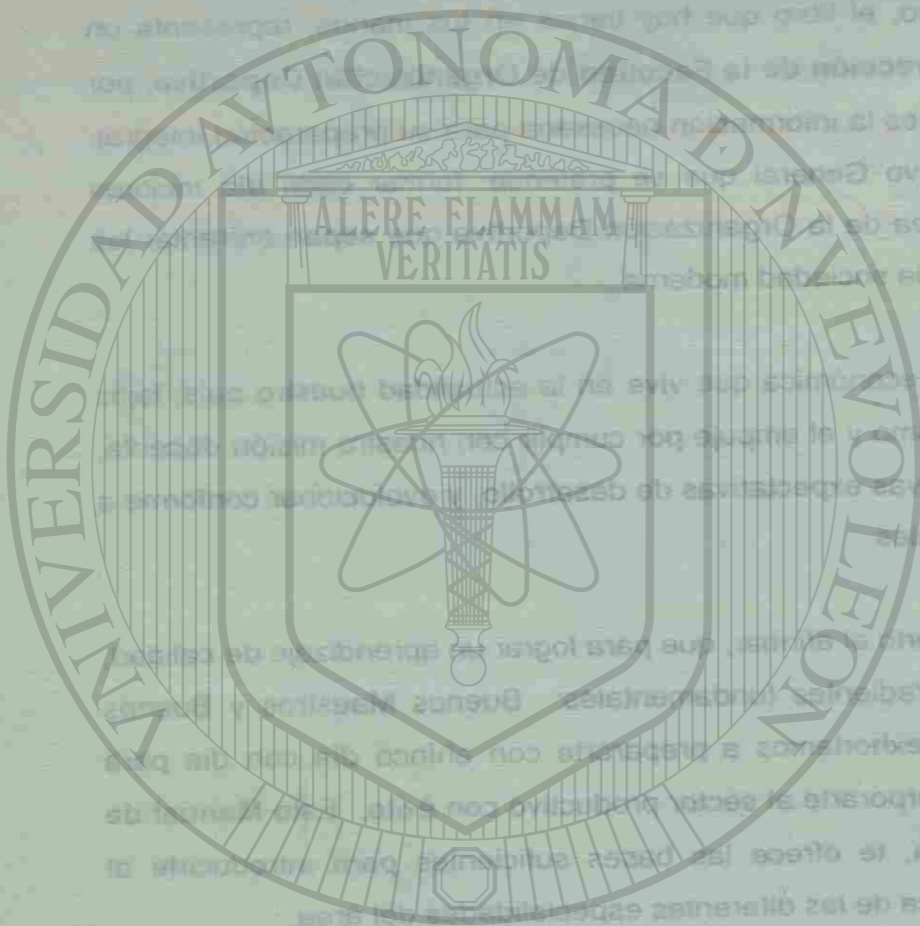
Estimado alumno, el libro que hoy tienes en tus manos, representa un gran esfuerzo de la **Dirección de la Facultad de Organización Deportiva**, por ofrecer a sus estudiantes la información necesaria para su preparación integral. Esto dentro del Objetivo General que se pretende: formar cada día mejores profesionistas en el área de la Organización Deportiva que sepan enfrentar las necesidades que dicte la sociedad moderna.

La problemática económica que vive en la actualidad nuestro país; lejos de disminuir el entusiasmo y el empuje por cumplir con nuestra misión docente; nos permite buscar nuevas expectativas de desarrollo, y evolucionar conforme a las circunstancias actuales.

Estamos en lo cierto al afirmar, que para lograr un aprendizaje de calidad, requerimos de dos ingredientes fundamentales: Buenos Maestros y Buenos Alumnos. Por ello, te exhortamos a prepararte con ahinco día con día para realizar tus metas e incorporarte al sector productivo con éxito. Este **Manual de Deportes con Raqueta**, te ofrece las bases suficientes para introducirte al conocimiento y la práctica de las diferentes especialidades del área.

Sabemos que con tu esfuerzo; el de los maestros; la Administración y la Dirección; obtendremos el nivel que la Facultad de Organización Deportiva desea para sus alumnos, así como cumplir con los principios que la **Universidad Autónoma de Nuevo León** ha marcado para la superación constante de sus educandos.

Lic. René Salgado Méndez  
 Director de la Facultad de Organización Deportiva  
 Universidad Autónoma de Nuevo León



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

INDICE

12. INDUMENTARIA Y EQUIPO.....	71
13. ESTADO DE LA PELOTA.....	72
14. CANCHA.....	73
15. ARBITRO.....	75
REGLAMENTO DE TORNEOS.....	76
<b>TENIS.....</b>	<b>81</b>
HISTORIA.....	81
MEDIDAS DE LA CANCHA Y LOS ELEMENTOS QUE LA INTEGRAN.....	83
ELEMENTOS PERMANENTES.....	84
LA PELOTA.....	84
LA RAQUETA.....	85
JUGADOR QUE SIRVE Y JUGADOR QUE RECIBE.....	86
ELECCIÓN DE LADO Y SERVICIO.....	86
CÓMO EFECTUAR EL SERVICIO.....	86
FALTA DE PIE.....	86
DEBE SERVIRSE ALTERNATIVAMENTE DE UN LADO Y DE OTRO.....	87
FALTAS.....	87
EL SERVICIO DESPUÉS DE UNA FALTA.....	87
QUIEN RECIBE DEBERÁ ESTAR LISTO.....	88
LET.....	88
ES LET EL SERVICIO.....	88
QUIEN RECIBE SE CONVERTE EN EL QUE SIRVE.....	88
EL CAMBIO DE LADOS.....	89
LA PELOTA CONTINUARÁ EN JUEGO HASTA QUE SE DESCIDA EL PUNTO.....	89
EL QUE SIRVE GANA EL PUNTO.....	89
EL QUE SIRVE GANA EL PUNTO.....	89
UN JUGADOR PIERDE EL PUNTO.....	89
EL JUGADOR OBSTRUYE EL JUEGO.....	90
ES BUENA LA PELOTA QUE CAE SOBRE UNA LÍNEA.....	90
LA PELOTA TOCA UN ACCESORIO PERMANENTE.....	90
ES BUENA UNA DEVOLUCIÓN.....	90
ANOTACIÓN DEL JUEGO.....	91
DECISIONES DEL ÁRBITRO Y DEL JUEZ DE SILLA.....	92
<b>TENIS DE MESA.....</b>	<b>99</b>
HISTORIA Y ORGANIZACION.....	100
LA MESA.....	102
LA RED.....	102
EL ESPACIO DE JUEGO.....	104
EL SUELO.....	104
VALLAS.....	104
LA SALA.....	104
ILUMINACIÓN.....	105
LA PELOTA.....	105
LA RAQUETA.....	105
TIPOS DE RAQUETAS UTILIZADOS A TRAVÉS DE LOS TIEMPOS.....	106
1.- DEFINICIONES.....	109
PERDIDA DE UN TANTO.....	111
INTERRUPCIONES DEL JUEGO.....	112
REGLA DE ACTIVAR.....	113
LA FORMA DE EMPUÑAR LA RAQUETA.....	113
<b>BIBLIOGRAFIA.....</b>	<b>115</b>

## INDICE

<b>BADMINTON</b> .....	3
HISTORIA.....	4
EQUIPO.....	6
LOS GALLOS.....	8
FUNDAMENTOS.....	8
POSICIONES EN LA CANCHA.....	12
TIPOS DE SERVICIO.....	13
PRINCIPIOS DE ESTRATEGIAS PARA EL BADMINTON.....	15
REGLAS.....	17
<b>REGLAMENTO OFICIAL DE FRONTENIS</b> .....	23
CAPITULO I.....	23
CAPITULO II.....	23
CAPITULO III.....	25
CAPITULO IV.....	26
CAPITULO V.....	27
CAPITULO VI.....	28
CAPITULO VII.....	31
CAPITULO VIII.....	32
<b>HISTORIA DEL RAQUETBOL</b> .....	35
HISTORIA.....	36
SINOPSIS.....	36
REGLAS OFICIALES DE LA AARA.....	38
1. <u>EL JUEGO</u> .....	38
2. <u>CANCHAS Y EQUIPO</u> .....	39
3. <u>OFICIAR</u> .....	42
4. <u>REGULACIONES DE JUEGO</u> .....	47
5. <u>TORNEOS</u> .....	61
6. <u>ASOCIACION NACIONAL DE RAQUETBOL EN SILLA DE RUEDAS</u> .....	61
7. <u>COMO ARBITREAR CUANDO NO HAY ARBITRO</u> .....	61
<b>HISTORIA DEL SQUASH</b> .....	64
HISTORIA.....	64
SINOPSIS.....	65
JUGADORES.....	65
PUNTUACION.....	65
REGLAS OFICIALES.....	65
1. <u>SORTEO DEL SERVICIO</u> .....	65
2. <u>SERVICIO</u> .....	65
3. <u>DEVOLUCION DEL SERVICIO Y JUEGO SUBSECUENTE</u> .....	66
4. <u>LA CUENTA</u> .....	67
5. <u>JUEGO</u> .....	67
6. <u>PARTIDO</u> .....	68
7. <u>DERECHO DE JUGAR LA PELOTA LIBREMENTE</u> .....	68
8. <u>BOLA EN JUEGO QUE TOQUE A ALGUN JUGADOR</u> .....	68
9. <u>VUELTA</u> .....	69
10. <u>TANTO POR OBSTRUCCION (LET POINT)</u> .....	70
11. <u>CONTINUIDAD DEL JUEGO</u> .....	71

# BADMINTON

FACULTAD DE ORGANIZACIÓN <sup>®</sup>  
DEPORTIVA

## INDICE

<b>BADMINTON</b> .....	3
HISTORIA.....	4
EQUIPO.....	6
LOS GALLOS.....	8
FUNDAMENTOS.....	8
POSICIONES EN LA CANCHA.....	12
TIPOS DE SERVICIO.....	13
PRINCIPIOS DE ESTRATEGIAS PARA EL BADMINTON.....	15
REGLAS.....	17
<b>REGLAMENTO OFICIAL DE FRONTENIS</b> .....	23
CAPITULO I.....	23
CAPITULO II.....	23
CAPITULO III.....	25
CAPITULO IV.....	26
CAPITULO V.....	27
CAPITULO VI.....	28
CAPITULO VII.....	31
CAPITULO VIII.....	32
<b>HISTORIA DEL RAQUETBOL</b> .....	35
HISTORIA.....	36
SINOPSIS.....	36
REGLAS OFICIALES DE LA AARA.....	38
1. <u>EL JUEGO</u> .....	38
2. <u>CANCHAS Y EQUIPO</u> .....	39
3. <u>OFICIAR</u> .....	42
4. <u>REGULACIONES DE JUEGO</u> .....	47
5. <u>TORNEOS</u> .....	61
6. <u>ASOCIACION NACIONAL DE RAQUETBOL EN SILLA DE RUEDAS</u> .....	61
7. <u>COMO ARBITREAR CUANDO NO HAY ARBITRO</u> .....	61
<b>HISTORIA DEL SQUASH</b> .....	64
HISTORIA.....	64
SINOPSIS.....	65
JUGADORES.....	65
PUNTUACION.....	65
REGLAS OFICIALES.....	65
1. <u>SORTEO DEL SERVICIO</u> .....	65
2. <u>SERVICIO</u> .....	65
3. <u>DEVOLUCION DEL SERVICIO Y JUEGO SUBSECUENTE</u> .....	66
4. <u>LA CUENTA</u> .....	67
5. <u>JUEGO</u> .....	67
6. <u>PARTIDO</u> .....	68
7. <u>DERECHO DE JUGAR LA PELOTA LIBREMENTE</u> .....	68
8. <u>BOLA EN JUEGO QUE TOQUE A ALGUN JUGADOR</u> .....	68
9. <u>VUELTA</u> .....	69
10. <u>TANTO POR OBSTRUCCION (LET POINT)</u> .....	70
11. <u>CONTINUIDAD DEL JUEGO</u> .....	71

# BADMINTON

FACULTAD DE ORGANIZACIÓN <sup>®</sup>  
DEPORTIVA

## BADMINTON

El juego de badminton es practicado por dos personas (singles) o por cuatro personas (dobles). Cada jugador utiliza una raqueta para golpear el gallo en una y otra dirección, sobre una red firmemente estirada que estará a una altura de 1.52 m. en el centro y de 1.55m. en los postes. El juego continúa hasta que la persona o un bando ganan 15 puntos, salvo en los singles para damas, en que un juego consiste en 11 puntos. Los partidos serán jugados a dos de tres tiempos.

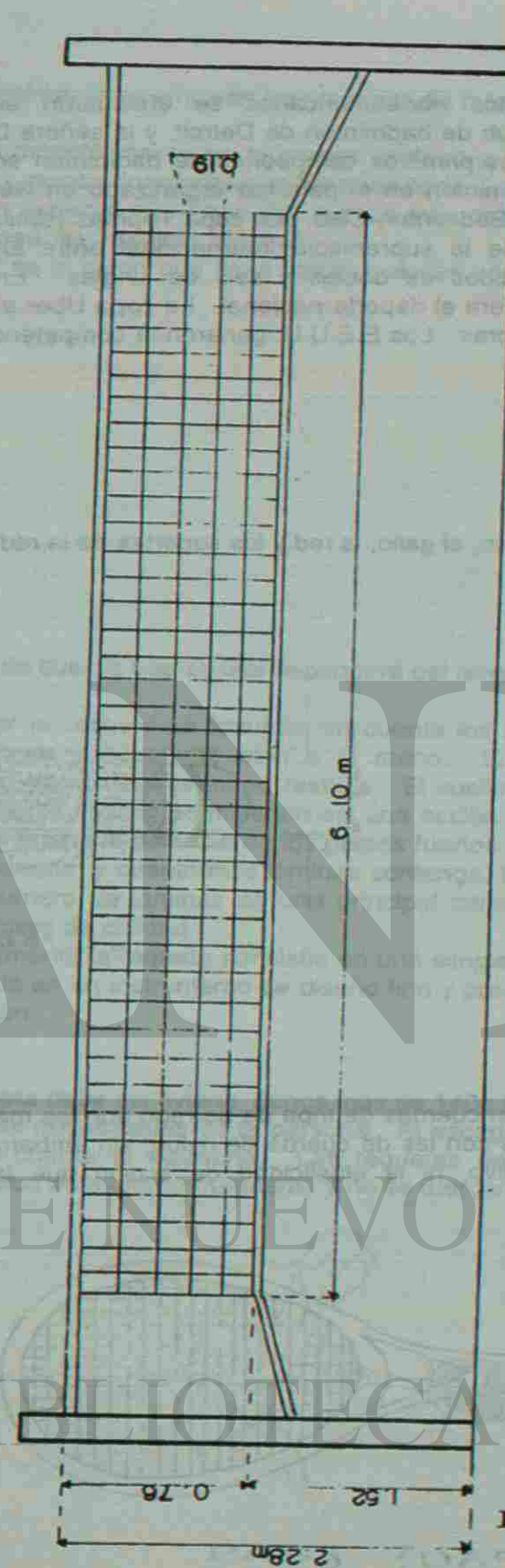
Puede ser jugado más eficazmente en locales cerrados, en una cancha que tenga un espacio libre de por lo menos 61cm (dos pies) en ambos lados de ella y un mínimo de 1.22m (cuatro pies) en cada extremo. El espacio libre de la cancha deberá ser por lo menos 7.32m (24 pies), pero se recomiendan 9.15m (30 pies).

### Historia

El badminton es una versión moderna de un juego primitivo y más sencillo llamado battledore, un juego que fue inventado en China y que en los primeros años era una simple forma de diversión. Se practicaba con dos paletas de madera y una pelota. Esta fue modificada para que su vuelo fuera más lento, parecida al vuelo del "gallo" moderno. El juego actual de badminton surgió en la India, en donde lo llamaban Poona, nombre de una población del país donde fue jugado originalmente. Algunos oficiales del ejército británico vieron el juego en la India y lo llevaron a Inglaterra en 1873. Ahí el Duque de Beaufort se interesó en el juego, ya que este se practicaba con regularidad en su finca campestre de Gloucestershire, conocida como Badminton, este nombre continuó asociado con el juego. Originalmente el badminton era un juego más bien formal que se practicaba vistiendo casacas Príncipe Alberto, zapatos abotonados, corbata y pantalones abombados de seda.

El primer club de badminton fue formado en Bath, Inglaterra, en 1873. El juego se implantó en los E.E.U.U. en el decenio de 1890 y también fue introducido en Canadá. La Asociación Nacional de los E.U. fue creada en 1895. En esta época se unificaron las reglas. La Asociación Canadiense de Badminton fue fundada en 1931 y la Asociación Norteamericana de Badminton en 1936.

El primer campeonato para varones de toda Inglaterra se celebró en 1899, y el primero para damas en 1900.



RED DE BADMINTON S/E





Los primeros campeonatos norteamericanos se efectuaron en 1937 en Chicago. Walter Cramers, del club de badminton de Detroit, y la señora Dell BarKuff, de Seattle, Washington fueron los primeros campeones de badminton en el país de E.E.U.U. El primer club de Badminton en el país fue organizado en Nueva York, y Boston le imitó con el University Badminton Club. La copa Thomas (similar a la copa Davis en tenis) es la prueba de la supremacía internacional entre los jugadores varones. Consiste en tres partidos de dobles y seis de singles. En Malasia e Indonesia el badminton se considera el deporte nacional. La copa Uber es el símbolo de la supremacía entre las jugadoras. Los E.E.U.U. ganaron la competencia inicial en 1957 y la retuvieron hasta 1966.

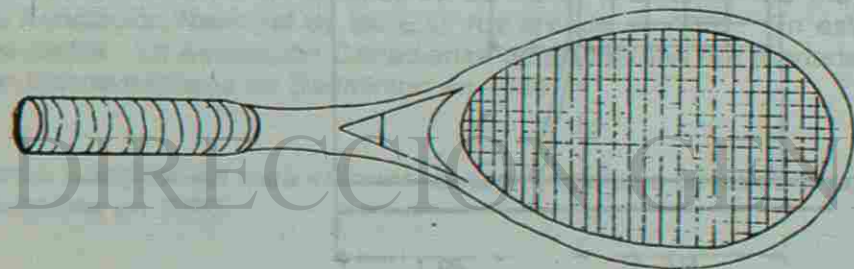
### Equipo

Una raqueta para badminton, el gallo, la red y los soportes de la red constituyen todo el equipo.



Las raquetas

Las raquetas ordinarias con cuerdas de tripa de borrego son las más efectivas, pero poco duraderas comparadas con las de cuerda de nylon, sin embargo, estas no permiten el tipo de juego efectivo, ni la elasticidad de acción que las primeras mencionadas.



Principalmente se emplean tres cuerdas de nylon:

- El nylon monofilamento es el menos costoso y, aunque bastante útil es menos elástico y menos duraderos que los otros tipos.
- Un nylon especial que lleva otra cuerda más delgada entrelazada con la cuerda más gruesa, es bastante efectivo.
- El mejor es el nylon que lleva varias cuerdas entrelazadas con las cuerdas más gruesas.

El tipo de cuerda que se usa dependerá del nivel de juego.

Al elegir la raqueta se tomarán en cuenta los siguientes factores: El mango debe acomodarse y adaptarse bien a la mano. El forro del mango de material duradero y que impida que la mano resbale. El cuello o vástago de la raqueta debe ser suficientemente flexible permitiendo así una acción de "chicoteo", que aumenta de manera extraordinaria la potencia de los golpes fuertes y rápidos. La cabeza debe ser de madera laminada, y cuanto más láminas contenga, tanto mayor la resistencia de la raqueta. El número de láminas es una principal característica para distinguir a una raqueta de madera de calidad.

Primeramente la raqueta consistía en una simple paleta de madera, pero ahora se ha convertido en un instrumento de diseño fino y preciso que exige un gran cuidado en su fabricación.

La raqueta debe ser liviana, nunca más de 140g (5 onzas). El peso y el tamaño varían según las necesidades de la persona. Al escoger la raqueta también se debe tomar muy en cuenta el equilibrio. Las raquetas de aluminio o acero, livianas y maniobrables, son en extremo duraderas y no se tuercen.



## Los gallos

Este juego ha recibido quizá uno de los más grandes impulsos con la aparición de los gallos de nylon. Primero se empleó una pelota después se le encajaron plumas para aminorar su vuelo, y surgió entonces el "pájaro emplumado", esto es de plumas de ganso escogidas en un corcho, a su vez cubierto con piel fina. El gallo emplumado es el de vuelo con mayor rectitud y es el único aceptado por los jugadores de categoría. Una de las desventajas es que este gallo no es tan resistente como el de nylon, que lleva una punta de corcho muy semejante a la de gallo emplumado y se parece en utilidad y vuelo, también es más duradero que los gallos de plástico.

Hay varios tipos de gallos de plumas y de nylon. Algunos llevan pesas para el juego al aire libre, los gallos pueden adquirirse según su "vuelo": lentos, medianos y rápidos. Otros gallos tienen puntas de hule, aparentemente para darles mayor elasticidad, pueden ser usados solo para prácticas, golpeándolos contra un muro.

### Fundamentos

La eficacia de un jugador en acción depende casi exclusivamente de su dominio de estos fundamentos: sosteniendo la raqueta, juego de piernas, golpeo de piernas, golpeo del gallo y posiciones en la cancha.

### \*Como sujetar la raqueta

Para los tiros de derecha y de revés, la raqueta debe ser sostenida firmemente pero sin tensión en la mano, de manera que sea posible la acción máxima de la muñeca. La raqueta debe ser sujeta con los dedos, no asida con la palma de la mano. Cuando no se golpea el gallo, el jugador debe aprender a aflojar el empuñado para dar descanso a los músculos de la mano.

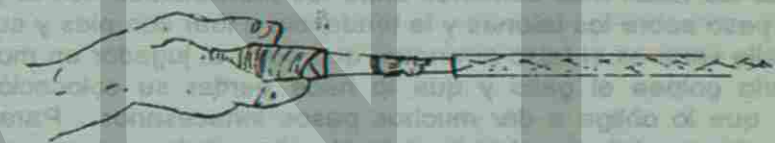


PAG. 8

### \*Agarre para el tiro de derecha o directo

Es usado para todos los tiros del lado derecho del cuerpo. (Todos los análisis son para el jugador derecho y deben ser invertidos para el jugador zurdo). Sujetando la raqueta de la garganta con la mano izquierda, con la cabeza de la raqueta perpendicular al piso, coloque la "v" formada por el pulgar y el índice de la mano derecha en la chapa superior del mango. Esta manera de sujetar es semejante al oriental para tiro de derecha empleado en el tenis. Los dedos son separados ligeramente y el pulgar e índice empuñan la raqueta firmemente en su sitio. El extremo de la raqueta debe ser anclado contra el "talón" de la mano por el dedo meñique. Nunca juegue con el índice extendiendo el mango.

Al obtener más destreza, los jugadores advertirán que usan más el agarre continental para los tiros de derecha. La forma continental es aquella en que la mano es situada en una posición en la raqueta más o menos a la mitad entre los agarres para golpes de derecha y revés descritos aquí. El ajuste es leve, pero muchos jugadores consideran que permite mejor acción de brazo y muñeca. Si permite una mejor defensa; los tiros pueden ser devueltos con rapidez y facilidad desde el lado del revés sin cambiar la forma de empuñar la raqueta.



### \*Agarre para golpe de revés

Se emplea en todos los tiros ejecutados por el lado izquierdo del cuerpo, con la excepción del golpe cruzado por encima de la cabeza. Es muy semejante al agarre para revés usado en el tenis. La mano del jugador se corre levemente a la izquierda con respecto al agarre para el golpe de derecha o directo, a modo que el pulgar quede atravesado diagonalmente y encima de la parte de atrás de la raqueta lo cual permitirá una acción muscular más efectiva. La palma de la mano se coloca en la chapa superior del mango.



PAG. 9

Tenga presente que se hace contacto con el gallo por el lado de la superficie de juego de la raqueta contrario al usado para los tiros de revés. Una vez más, los dedos son separados ligeramente y la raqueta se empuña con firmeza pero sin tensión. Los dedos jamás deberán ser unidos o encimados como si la raqueta fuese un palo de golf o bat de béisbol.

### **Juego de piernas**

Un buen juego de piernas exige que el cuerpo esté laxo y alerta, con el peso ligeramente inclinado hacia adelante sobre las llemas de los pies. Una leve acción de resorte en las rodillas a veces ayuda al jugador a desplazarse rápidamente en cualquier dirección.

Quizá las fallas más comunes entre los principiantes son la postura de los pies planos y el peso sobre los talones y la tendencia a tirar con pies y cuerpo de frente a la red. Otra falla sería el falso arranque, que pone al jugador en movimiento antes que su adversario golpee el gallo y que lo hace perder su colocación constantemente, además de que lo obliga a dar muchos pasos innecesarios. Para evitar el arranque falso, el jugador no debe perder de vista el gallo y debe moverse para devolver el tiro después que el adversario ha golpeado el gallo.

### **\*Juego de piernas para los golpes directos o de frente**

Para los golpes directos por el lado derecho del cuerpo, el costado izquierdo se vuelve ligeramente hacia la red, cargando el peso del cuerpo sobre el pie derecho durante el impulso atrás o "backswing". El peso se cambia al pie adelantado (izquierdo) justamente antes que el gallo sea golpeado, a fin de dar mayor vigor al golpe con el peso del cuerpo. Esto es necesario sobre todo para los tiros dirigidos hasta el fondo de la cancha del adversario.

### **\*Juego de piernas para los golpes de revés**

Para los golpes de revés que se ejecutan por el lado izquierdo del cuerpo, el costado derecho está hacia la red, con el peso del cuerpo sobre el derecho hasta que se inicia el movimiento adelantado (o movimiento de golpeo), el peso se cambia entonces al pie derecho. El juego de piernas es, una vez más, esencial. El torso y el cuerpo se hacen girar hacia atrás, fuera del campo del brazo derecho, para que el jugador pueda contestar debidamente. Este giro de los hombros hace que todo el cuerpo se mueva de manera que, cuando se invierte el movimiento para hacer el tiro, se añade potencia al golpe.

### **\* Situaciones especiales**

Si bien un juego de piernas adecuado aumenta la fuerza y la coordinación del golpe, hay ocasiones en que un jugador solo necesita estirarse una pulgada o dos hacia la red. Entonces el juego de piernas mencionado aquí no es esencial, como es el caso en un tiro de derecha; en esta devolución, la fuerza no es indispensable y el golpe puede hacerse con el pie derecho adelante sin interferir con el toque y control.

### **\*Amplitud del paso al correr**

El que se de menos pasos largos o más pasos cortos depende de cada jugador. Los mejores jugadores del mundo discrepan en cuanto a si determinado paso es superior a otro en todo momento, sino que ello depende de las características físicas del jugador (estatura, peso, longitud de las piernas, alcance), y en la clase de devolución que se hace. Lo importante es que el jugador guarde un equilibrio cómodo en el momento del golpe.

Deben evitar estirarse demasiado o abalanzarse para alcanzar el gallo, perdiendo el equilibrio. Sobre-estirarse coloca al jugador en una posición vulnerable, desde la cual es difícil volver a una postura equilibrada y "lista".

Tenga presente que se hace contacto con el gallo por el lado de la superficie de juego de la raqueta contrario al usado para los tiros de revés. Una vez más, los dedos son separados ligeramente y la raqueta se empuña con firmeza pero sin tensión. Los dedos jamás deberán ser unidos o encimados como si la raqueta fuese un palo de golf o bat de béisbol.

### **Juego de piernas**

Un buen juego de piernas exige que el cuerpo esté laxo y alerta, con el peso ligeramente inclinado hacia adelante sobre las llemas de los pies. Una leve acción de resorte en las rodillas a veces ayuda al jugador a desplazarse rápidamente en cualquier dirección.

Quizá las fallas más comunes entre los principiantes son la postura de los pies planos y el peso sobre los talones y la tendencia a tirar con pies y cuerpo de frente a la red. Otra falla sería el falso arranque, que pone al jugador en movimiento antes que su adversario golpee el gallo y que lo hace perder su colocación constantemente, además de que lo obliga a dar muchos pasos innecesarios. Para evitar el arranque falso, el jugador no debe perder de vista el gallo y debe moverse para devolver el tiro después que el adversario ha golpeado el gallo.

### **\*Juego de piernas para los golpes directos o de frente**

Para los golpes directos por el lado derecho del cuerpo, el costado izquierdo se vuelve ligeramente hacia la red, cargando el peso del cuerpo sobre el pie derecho durante el impulso atrás o "backswing". El peso se cambia al pie adelantado (izquierdo) justamente antes que el gallo sea golpeado, a fin de dar mayor vigor al golpe con el peso del cuerpo. Esto es necesario sobre todo para los tiros dirigidos hasta el fondo de la cancha del adversario.

### **\*Juego de piernas para los golpes de revés**

Para los golpes de revés que se ejecutan por el lado izquierdo del cuerpo, el costado derecho está hacia la red, con el peso del cuerpo sobre el derecho hasta que se inicia el movimiento adelantado (o movimiento de golpeo), el peso se cambia entonces al pie derecho. El juego de piernas es, una vez más, esencial. El torso y el cuerpo se hacen girar hacia atrás, fuera del campo del brazo derecho, para que el jugador pueda contestar debidamente. Este giro de los hombros hace que todo el cuerpo se mueva de manera que, cuando se invierte el movimiento para hacer el tiro, se añade potencia al golpe.

### **\* Situaciones especiales**

Si bien un juego de piernas adecuado aumenta la fuerza y la coordinación del golpe, hay ocasiones en que un jugador solo necesita estirarse una pulgada o dos hacia la red. Entonces el juego de piernas mencionado aquí no es esencial, como es el caso en un tiro de derecha; en esta devolución, la fuerza no es indispensable y el golpe puede hacerse con el pie derecho adelante sin interferir con el toque y control.

### **\*Amplitud del paso al correr**

El que se de menos pasos largos o más pasos cortos depende de cada jugador. Los mejores jugadores del mundo discrepan en cuanto a si determinado paso es superior a otro en todo momento, sino que ello depende de las características físicas del jugador (estatura, peso, longitud de las piernas, alcance), y en la clase de devolución que se hace. Lo importante es que el jugador guarde un equilibrio cómodo en el momento del golpe.

Deben evitar estirarse demasiado o abalanzarse para alcanzar el gallo, perdiendo el equilibrio. Sobre-estirarse coloca al jugador en una posición vulnerable, desde la cual es difícil volver a una postura equilibrada y "lista".

### \*Carrera al fondo para devoluciones por arriba

Las devoluciones por arriba de la cabeza (overhead) desde el fondo de la cancha son a menudo difíciles. El jugador debe situarse en posición para una devolución desde lo profundo de la cancha pivotando primero sobre el pie más cercano a la red, haciendo rotar así hombros y cuerpo en la dirección en que se propone moverse (para el golpe directo o de revés). Con su raqueta atrás y el cuerpo volteado, retrocede impulsándose con el pie más cercano de la red y recorre la línea central de la cancha, estirándose para hacer la devolución mientras el gallo está ligeramente a su cuerpo.

Si el gallo cayera atrás del jugador, tal vez tenga que volver la espalda a la red y correr. Dar pasos que cubran la distancia de la cancha en el menor tiempo posible.

### Golpeando el gallo

El gallo puede ser golpeado por el lado derecho o el izquierdo del cuerpo, por arriba o por abajo, en un remate, tiro largo o drive.

Para golpear con precisión y efectividad desde cualquier lado del cuerpo debe observarse dos reglas generales:

- Golpee el gallo lo más pronto que pueda. Permite devoluciones controladas y vigorosas, dejando poca oportunidad al adversario para contestarla. Esta regla se aplica especialmente cuando el gallo cae cerca de la red.
- Golpee el gallo lo más alto posible.

### Posiciones en la cancha

#### Posiciones de base

Son aquellos sitios desde los cuales el jugador debe poder llegar, con el menor esfuerzo y tiempo, hasta la mayor parte de las otras áreas de la cancha.

### Tipos de servicio

#### \*Servicio alto profundo

Esta hace que el gallo pase alto sobre la cancha del adversario por lo menos 6.10m o más, si la altura del techo la permite y que caiga casi perpendicularmente al piso, tan cerca de la línea base como la destreza del servidor lo permita. Se utiliza con más frecuencia en "singles".

#### \*Servicio corto bajo

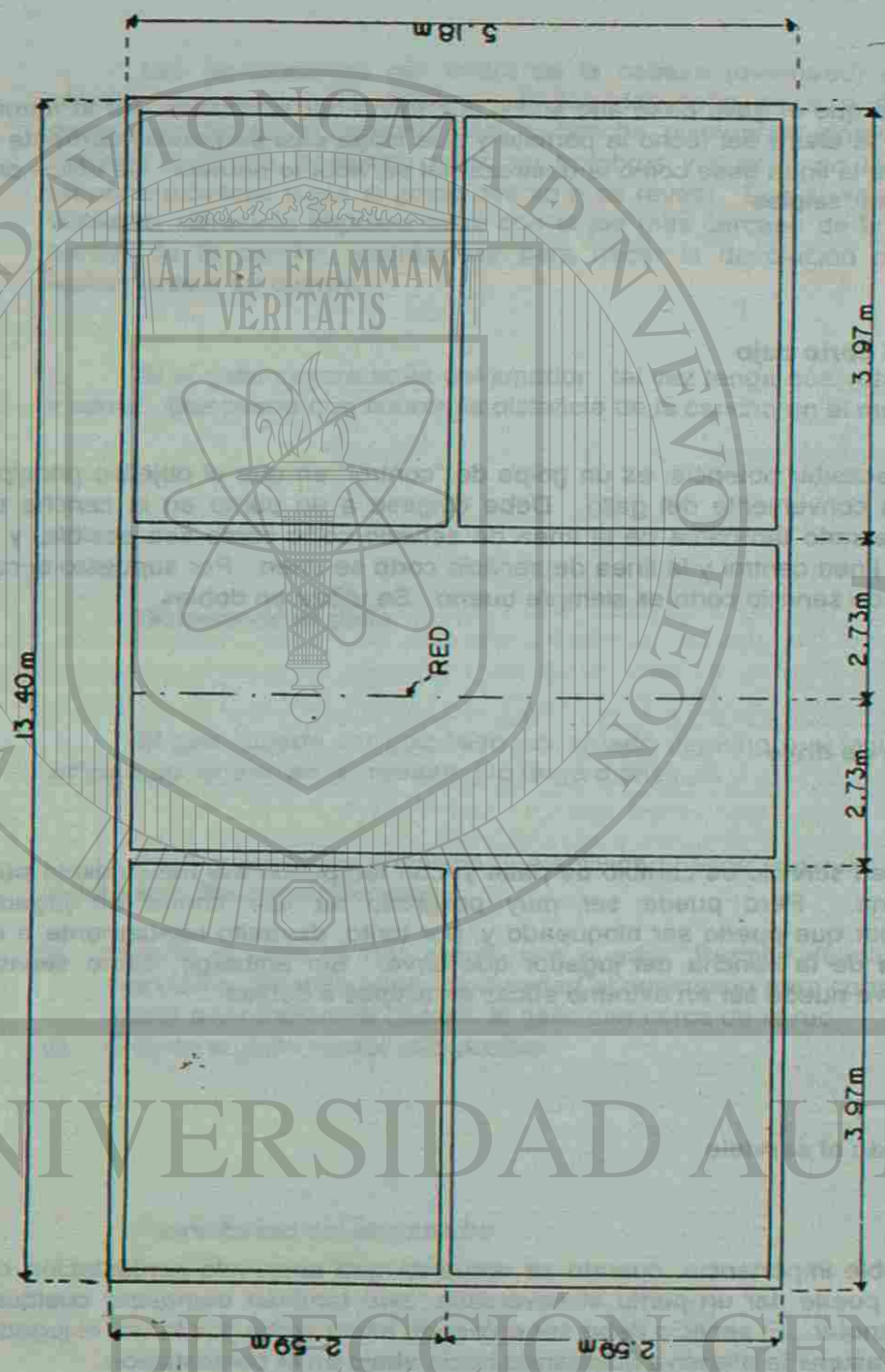
Por no necesitar potencia, es un golpe de "control" en que el objetivo principal es la colocación conveniente del gallo. Debe dirigirse a un punto en la cancha de servicio del adversario tan cerca de la línea de servicio corto como sea posible, y el ángulo donde la línea central y la línea de servicio corto se unen. Por supuesto si cae atrás de la línea de servicio corto es siempre bueno. Se utiliza en dobles.

#### \*Servicio de drive

Es un buen servicio de cambio de pase y, con tal, puede ser muy valioso para cualquier persona. Pero puede ser muy peligroso su uso contra un jugador experimentado por que puede ser bloqueado y, por tanto, devuelto rápidamente a un área desprovista de la cancha del jugador que sirve. Sin embargo, como servicio sorpresivo, el drive puede ser en extremo eficaz en singles o dobles.

### Recibiendo el servicio

Cobra doble importancia, cuando se recuerda que una mala contestación del servicio no solo puede dar un punto al adversario, sino también demostrar cualquier oportunidad de anotar. El servicio debe ser golpeado hacia arriba por tanto, el jugador que recibe debe asumir la ofensiva golpeando hacia abajo en la contestación.

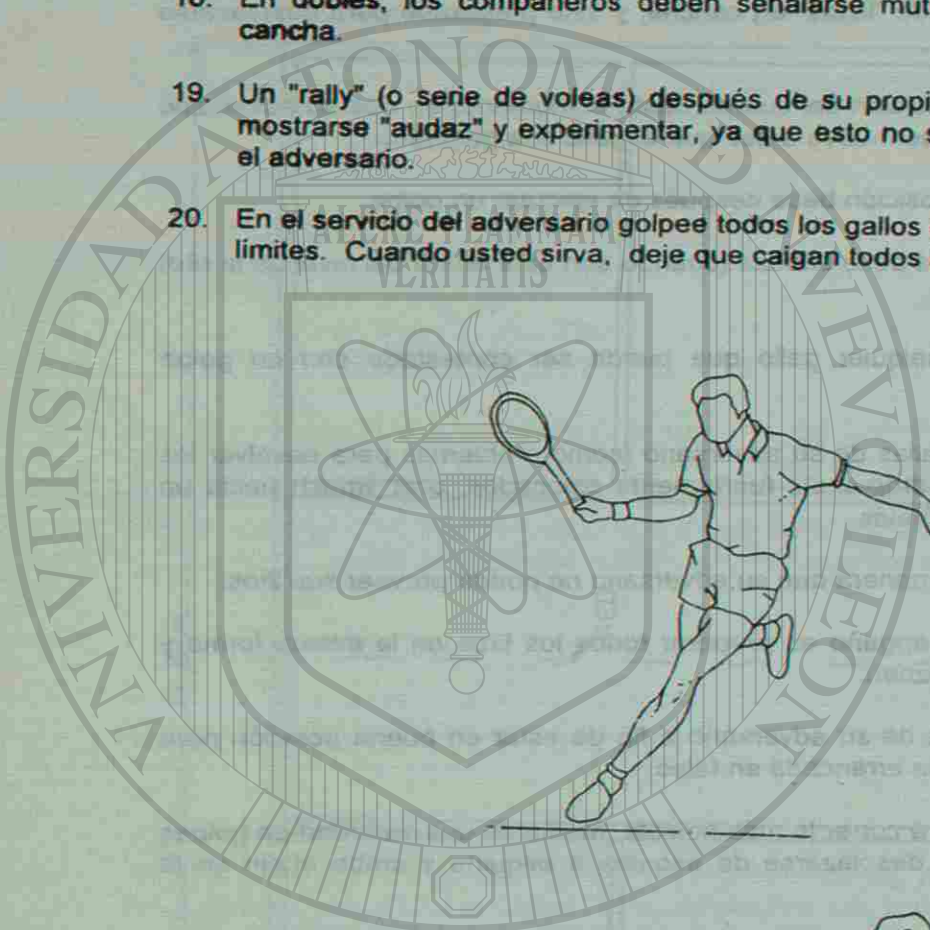


CANCHA DE BADMINTON INDIVIDUALES ESC 175

**Principios de estrategias para el badminton**

- Mantenga una posición de "listos" en cancha, y esté preparado para desplazarse en cualquier dirección.
- Conserve una buena posición del cuerpo hasta el momento en que su adversario golpee el gallo. Jamás se mueva antes que el gallo sea golpeado.
- Regrese a una buena posición base después de ejecutar un golpe.
- Golpee el gallo por arriba de la cabeza (cuando aún esté arriba del nivel de la red) si es posible.
- Golpee hacia abajo cualquier gallo que pueda ser contestado con un golpe ofensivo.
- Trate de descubrir las fallas de su adversario (como problemas para devolver los reveses profundos, los drop-shots fuertemente colocados, o el smash hacia un hombro derecho) y explótelas.
- Aprenda a engañar, de manera que su adversario no pueda proveer sus tiros.
- Recuerde que el mejor engaño es preparar todos los tiros en la misma forma y hacer que todos se parezcan.
- Trate de prever los tiros de su adversario a fin de estar en buena posición para contestarlos, pero evite la arrancada en falso.
- Obligüe a su adversario a correr lo más posible, mediante una variedad de golpes bien colocados; hágalo desplazarse de esquina a esquina y arriba abajo en la cancha.
- Dirija todos los tiros a un sitio definido de la cancha; nunca golpee sin rumbo específico.
- No se retire de su posición base más que lo necesario para hacer sus tiros. Desplácese a lo largo del centro de la cancha.
- Contestar el gallo al mismo lugar dos o tres veces consecutivas descolocará a su adversario.
- Golpee todos los despejes hasta muy al fondo de la cancha contraria.
- Cuando dude del tiro que debe emplear, use un despeje alto.
- Los tiros al centro de la cancha contraria dejan un ángulo menor para su devolución.

17. En los dobles use un servicio corto-bajo la mayor parte de las veces. En singles, emplee un servicio alto-profundo en los más de los casos, pero recurra a variaciones ocasionales.
18. En dobles, los compañeros deben señalarse mutuamente los gallos fuera-de-cancha.
19. Un "rally" (o serie de voleas) después de su propio servicio es la ocasión para mostrarse "audaz" y experimentar, ya que esto no se traducirá en un punto para el adversario.
20. En el servicio del adversario golpee todos los gallos que puedan salir de las líneas límites. Cuando usted sirva, deje que caigan todos los gallos dudosos.



## REGLAS

Las reglas oficiales completas podrán obtenerse en la American Badminton Association, 20 Wamest Road, Waban, Massachusetts 02168. A continuación, un resumen de las reglas del badminton:

**Número de jugadores.** Singles (2) o dobles (4).

**Puntos por juego.** Por lo general, 15 puntos constituyen un set, trátase de singles o dobles, pero las reglas especifican que puede jugarse 15 ó 21 puntos, según se convengan; también que el juego de singles para damas debe ser a 11 puntos.

**Sistema de anotación.** Es un juego a 15 puntos, el lado que llegue primero a los 13 puntos, pero luego sea empatado, puede alargar el set cinco puntos más, o el lado que alcance primero los 14 puntos, tiene la opción a prolongar el set tres tantos más. En un partido de 21 puntos, el set puede ser alargado a 5 ó 3 tantos a los 19 y 20 iguales, respectivamente. En los sencillos para damas a 11 puntos, el set podrá prolongarse 3 ó 2 cuando la anotación sea, respectivamente, de 9 y 10 iguales. Un lado que rehace la opción de alargar el set en la primera oportunidad, podrá hacerlo cuando se presente la siguiente ocasión.

**Sets por partido.** Los partidos serán jugados a dos de tres sets.

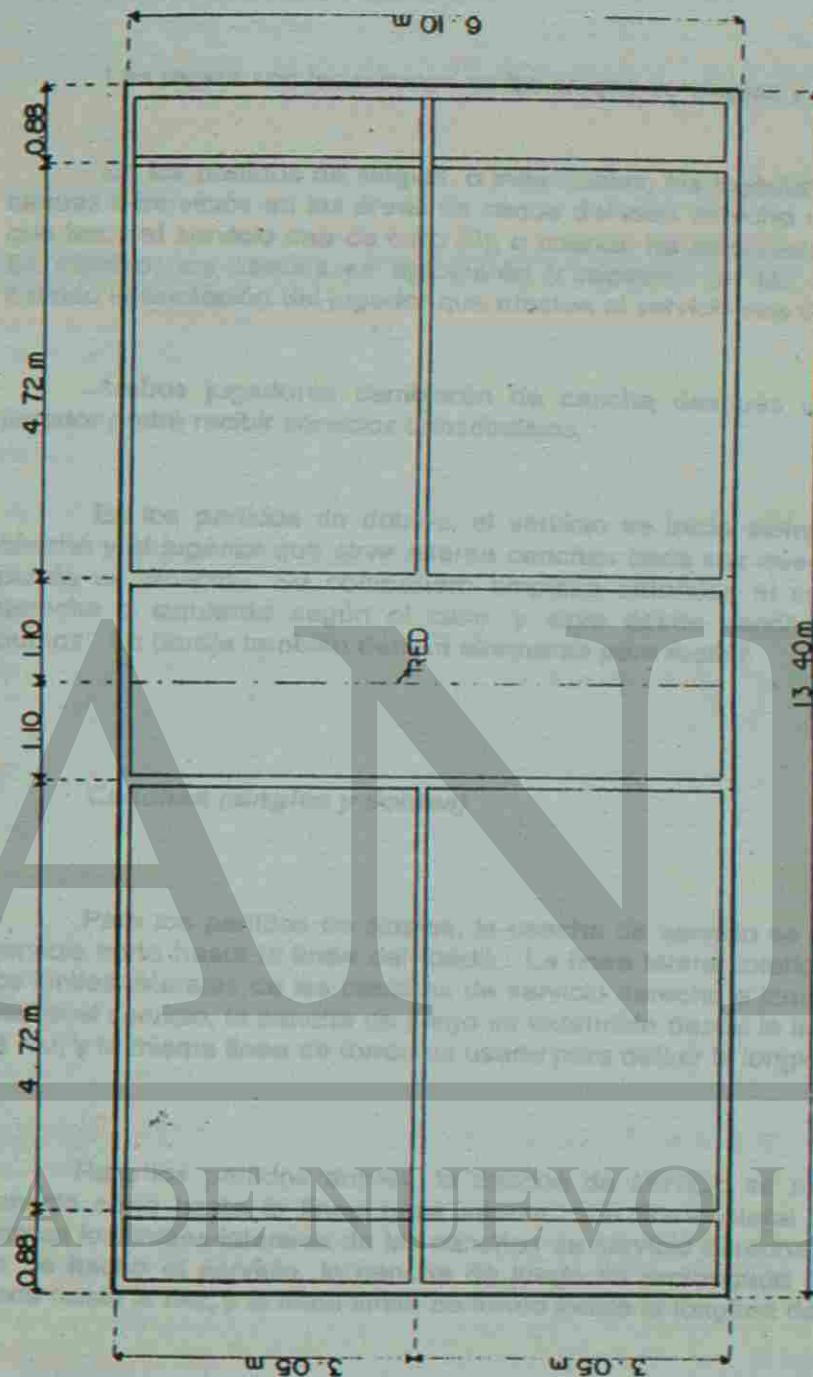
**Elección y servicio de canchas**

1. El ganador del tiro a suerte (moneda o raqueta) puede elegir entre servir primero, recibir el servicio, o defender determinado lado de la cancha.
2. El perdedor del tiro a suerte escogerá entre las opciones restantes.
3. Los jugadores cambiarán de lado de la cancha al final de un set y el ganador sirve primero. En dobles, cualquiera de los dos ganadores puede servir primero y cualquiera de los dos perdedores puede recibir primero.
4. Si es necesario un tercer set para determinar al vencedor de un juego, los jugadores cambiarán de lado de la cancha cuando la anotación superior llegue a 6 en un set a 11 puntos, a 8 en un set de 15, o a 11 en un set de 21 puntos.

### Faltas o errores

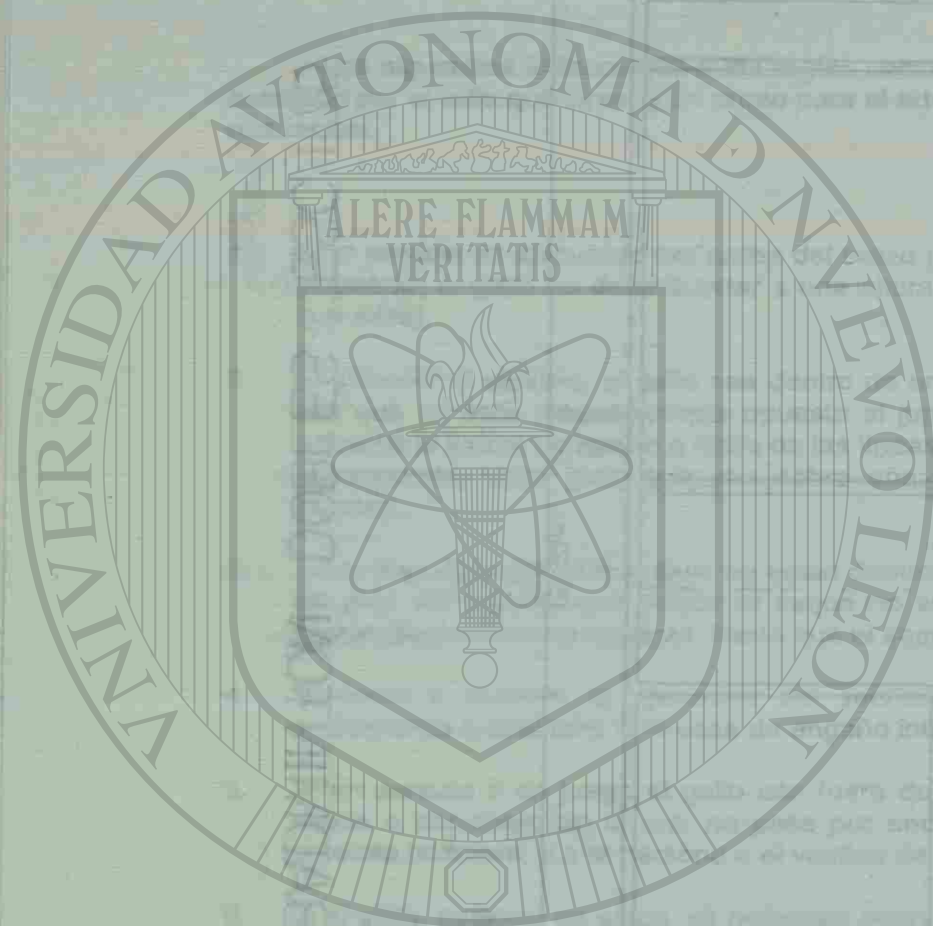
Las siguientes infracciones a las reglas constituyen un "fuera" (out), si este es cometido por el lado que sirve, y un punto para el adversario si es cometido por el lado que recibe.

1. Si el servicio es ejecutado por arriba del brazo (overhand). (En el instante de ser golpeado, el gallo no deberá estar a una altura mayor que la cintura del jugador que saca).
2. Si al hacer el servicio, el gallo cae dentro de una área de servicio equivocada, ó sea que no está diagonalmente opuesta al jugador que saca; o si el gallo cae antes de la líneas de saque o fuera de las líneas que limitan el área de saque que corresponde. (Un gallo que cae sobre una línea se considera dentro de la cancha).
3. Si los pies del jugador que sirve no están dentro del área de saque respectiva o si los pies del jugador que recibe el saque no se encuentran dentro del área de saque diagonalmente opuesta, hasta que el saque se haya realizado.
4. Si antes o durante la ejecución del servicio, cualquier jugador hace fintas preliminares o cualquier otra cosa de engaño intencional a su adversario.
5. Si en servicio o en juego el gallo cae fuera de los límites de la cancha, pasa a través o por abajo de la red, no pasa por encima de ésta, toca el techo o las paredes laterales, o a la persona o el vestido de un jugador.
6. Si el gallo, estando en juego, es golpeado antes que cruce la red. (Es legal seguir al gallo sobre la red con la raqueta, siempre que el contacto sea hecho por un jugador del lado de su cancha).
7. Si cuando el gallo está en juego, un jugador toca la red o sus bordes con la raqueta, su persona o vestido.
8. Si en el servicio, el servidor o receptor no permanece del lado de su cancha y no mantiene alguna parte de ambos pies en contacto con el piso hasta que se hace el servicio.
9. Si el gallo es golpeado dos veces consecutivas por el mismo jugador, o si es golpeado por un jugador y su compañero sucesivamente.
10. Si el gallo es retenido o sostenido en la raqueta o lanzado como con honda durante la ejecución del golpe.



CANCHA DE BADMINTON DOBLES ESC 175





### Juegos de singles y dobles

Las reglas son las mismas en los juegos de singles y de dobles, salvo que:

En los partidos de singles, o individuales, los jugadores ejecutarán y recibirán los saques o servicios en las áreas de saque del lado derecho sólo cuando la anotación del que hace el servicio sea de cero (0), o cuando ha alcanzado un número de puntos par. En cambio, los saques se ejecutarán y recibirán en las áreas de saque izquierdas cuando la anotación del jugador que efectúa el servicio sea un número impar.

Ambos jugadores cambiarán de cancha después de cada punto y el mismo jugador podrá recibir servicios consecutivos.

En los partidos de dobles, el servicio se inicia siempre del lado derecho de la cancha y el jugador que sirve alterna canchas cada vez que anota un punto, hasta que pierda el servicio. Su compañero empieza entonces el servicio en su cancha, a la derecha o izquierda según el caso, y sirve desde canchas alternas mientras anote puntos. La pareja también deberá alternarse para recibir.

### Canchas (singles y dobles)

Para los partidos de singles, la cancha de servicio se extiende desde la línea de servicio corto hasta la línea del fondo. La línea lateral interior y la línea central forman los límites laterales de las canchas de servicio derecha e izquierda. Una vez que se ha hecho el servicio, la cancha de juego es extendida desde la línea de servicio corto hasta la red, y la misma línea de fondo es usada para definir la longitud de la cancha.

Para los partidos dobles, la cancha de servicio se extiende desde la línea de servicio corto hasta la línea base interior. La línea lateral exterior y la línea central forman los límites laterales de las canchas de servicio derecha e izquierda. Una vez que se ha hecho el servicio, la cancha de juego es prolongada desde la línea de servicio corto hasta la red, y la línea límite de fondo indica la longitud de la cancha.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA

ALERE FLAMMAM  
VERITATIS



# FRONTENIS

FACULTAD DE ORGANIZACIÓN  
DEPORTIVA

DIRECCIÓN GENERAL DE

## REGLAMENTO OFICIAL DE FRONTENIS

### CAPITULO I

#### del juego

**ARTICULO 1.-** El juego consistirá en arrojar con la raqueta tomada con cualquiera de las dos manos, de frente o de revés, o con ambas juntas, la pelota contra el frontis, procurando que sea "BUENA" de acuerdo con las reglas, para que a su vez la devuelva o reste algún jugador del bando contrario también contra el frontis. Si alguno de los dos bandos no puede devolver la pelota al frontis, su adversario se anotará un tanto a su favor.

**ARTICULO 2.-** El juego se practicará entre dos bandos constituidos por uno de dos jugadores.

**ARTICULO 3.-** Los bandos que participen en los juegos de Frontenis podrá integrarse de las maneras siguientes:

- Individuales o mano a mano, en los que participará un solo jugador.
- Por parejas, integradas por dos jugadores por equipo. Se denominará "delantero" al que juegue adelante, y "zaguero" al que juegue atrás.
- Por parejas mixtas, integradas por una dama y un caballero por equipo.

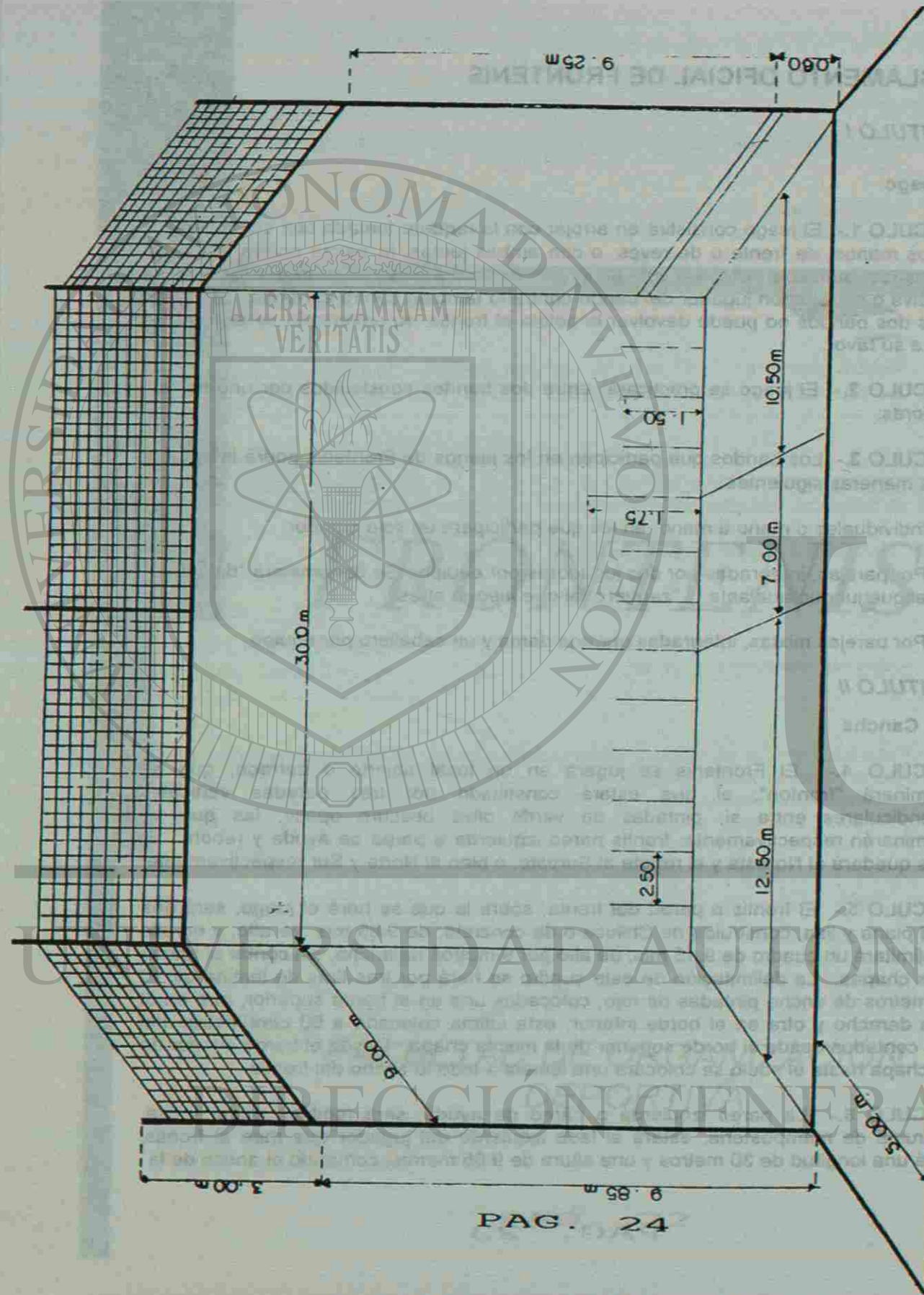
### CAPITULO II

#### De la Cancha

**ARTICULO 4.-** El Frontenis se jugará en un local abierto o cerrado, que se denominará "frontón", el que estará constituido por tres paredes verticales perpendiculares entre sí, pintadas de verde olivo oscuro opaco, las que se denominarán respectivamente: frontis pared izquierda a pared de ayuda y rebote. El frontis quedará al Noreste y el rebote al Sureste, o bien al Norte y Sur respectivamente.

**ARTICULO 5.-** El frontis o pared del frente, sobre la que se hará el juego, será una pared plana y lisa, construida de Chiluca o de concreto, de 9.85 mts. de alto, y en ella se delimitará un cuadro de 9.15 mts. de alto por 9 metros de ancho, sin contar el ancho de las chapas. La delimitación de este cuadro se hará por tres tiras de lámina de 10 centímetros de ancho pintadas de rojo, colocadas una en el borde superior, otra en el borde derecho y otra en el borde inferior; esta última colocada a 60 centímetros del suelo contados desde el borde superior de la misma chapa. Desde el borde inferior de esta chapa hasta el suelo se colocará una lámina a todo lo ancho del frontis.

**ARTICULO 6.-** La pared izquierda o pared de ayuda, será también plana y lisa, construida de mampostería, estará al lado izquierdo del jugador que mire al frontis, tendrá una longitud de 30 metros y una altura de 9.85 metros, contando el ancho de la



chapa. Estará limitada a todo lo largo de su borde superior por una chapa semejante a la del frontis. La pared izquierda se dividirá en doce espacios iguales que tendrán 2.50 metros de longitud cada uno, los cuales serán numerados progresivamente a partir del frontis y se denominarán "cuadros"; éstos estarán determinados por líneas trazadas en la pared, de 8 centímetros de ancho por 1.50 mts. de alto, pintadas de color rojo vivo. Las líneas denominadas de "corta" y "larga" respectivamente se trazarán de 1.75 mts. de altura por 10 centímetros de ancho. En el extremo superior de cada uno de estas líneas se pintarán los números correspondientes a cada cuadro, del 1 al 11. Sobre las líneas de "corta" y "larga" que se encuentra a 10.50 y 17.50 mts. respectivamente del frontis, se anotarán las palabras "corta" y "larga".

**ARTICULO 7.-** El rebote o pared de atrás, será una pared plana y lisa construida de mampostería, en la que se delimitará un cuadrángulo de 9.85 mts. de altura por 9 mts. de ancho incluidos aquí los anchos de las chapas. Se delimitará por chapas semejantes a las del frontis situadas una en el borde superior y otra en el borde derecho o libre.

**ARTICULO 8.-** El piso del frontón se denominará "cancha", estará limitada por el frontis, la pared izquierda y el rebote, y tendrá 30 metros de largo por 9 de ancho. Será construido de cemento liso bien nivelado y sin salientes, divisiones o estrias. En el piso de la cancha, se trazarán dos líneas de color rojo paralelas al frontis de 10 centímetros de ancho que la atravesarán de la pared izquierda a la contracancha, la primera a distancia de 10.50 mts. del frontis y la segunda a 17.50 mts. de frontis denominándose línea de corta y línea de larga respectivamente. El borde derecho de la cancha estará limitado, por una línea roja de 10 centímetros de ancho que una las chapas derechas del frontis y rebote.

**ARTICULO 9.-** La contracancha es el terreno contiguo a la cancha, tendrá 30 metros de longitud y de ancho 5 mts. Será construida de un material distinto al del piso de la cancha, asfalto de preferencia, en frontones abiertos y de madera en frontones cerrados.

**ARTICULO 10.-** En los frontones abiertos se colocará en la parte superior de las paredes una tela de alambre de 3 o más metros de alto para impedir la salida de las pelotas.

**ARTICULO 11.-** En los frontones cerrados, el techo, o la parte inferior de las formas que lo sostengan estarán a una altura no menor de 15 metros en el eje del arco de 13 metros en los puntos de apoyo. Las luces u objetos que penden del techo tampoco estarán a una altura menor de la indicada.

**ARTICULO 12.-** El marcador estará colocado junto a la chapa derecha del frontis.

### CAPITULO III

#### de los jugadores

**ARTICULO 13.-** Los jugadores que participen en las competencias de Frontenis serán "AFICIONADOS" según la definición del Comité Olímpico Internacional.

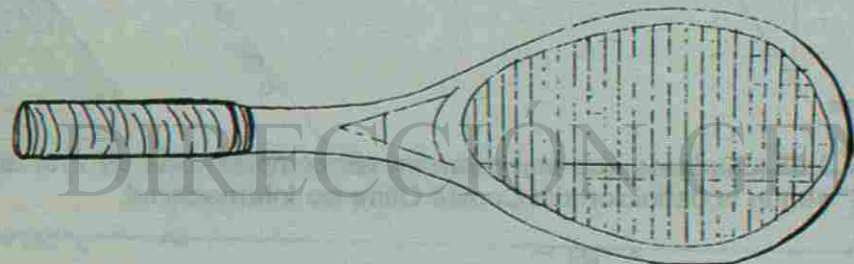
#### CAPITULO IV

##### de las pelotas, raquetas y equipo

**ARTICULO 14.-** La pelota será neumática, de hule, de color blanco o ligeramente amarillento y deberá reunir las siguientes especificaciones: circunferencia mínima 15 centímetros, máxima 17 centímetros; peso mínimo 48 gramos, máximo 55 gramos; y, finalmente, dejándola caer sin impulso, desde una altura de dos metros sobre superficie lisa de concreto, el bote mínimo de la pelota deberá ser de 1.20 mts. y el máximo de 1.50 mts.

**ARTICULO 15.-** Las raquetas quedarán a elección de cada jugador sin estar limitado el peso, su longitud, marca, ni el grueso de las cuerdas.

**ARTICULO 16.-** EL UNIFORME REGLAMENTARIO SERA TOTALMENTE BLANCO. Las damas deberán usar blusa y falda blancas, o en su defecto pantalón blanco, y zapatos blancos con suela de hule. Cualquier prenda adicional al uniforme que se especifica, deberá ser también de color blanco.



#### CAPITULO V

##### de las reglas de juego

**ARTICULO 17.-** Los partidos se jugarán a cierto número de tantos determinados de antemano. Se obtiene o gana un tanto por algún jugador, cuando cualquiera de sus adversarios no logra enviar o devolver la pelota al frontis, o aunque lo haga, ésta no será "BUENA" de acuerdo con las reglas siguientes. El bando que primero obtenga a su favor el número de tantos estipulado, ganará el partido.

**ARTICULO 18.-** El derecho al saque del tanto inicial del partido deberá sortearse. En los tantos siguientes el saque corresponderá a bando que haya ganado el tanto anterior.

**ARTICULO 19.-** En los juegos por parejas el saque cualquiera de los jugadores, quien podrá escoger de las pelotas para el juego, la que más le convengan.

**ARTICULO 20.-** El jugador a quien corresponda el saque, lo hará cuando el Juez Arbitro se lo ordene con la palabra "JUEGO" y si no lo hace inmediatamente, el juez le contará tiempo de descanso. En caso de que haya agotado los 5 minutos a que tiene derecho, el Juez Arbitro marcará un tanto a favor del bando contrario.

**ARTICULO 21.-** El saque deberá hacerse botando la pelota una sola vez en el piso en cualquier parte de la cancha que esté detrás de la línea de saque correspondiente al cuadro 7, golpeándola con la raqueta el jugador después del primer bote. La pelota de saque deberá tocar cualquier parte del Frontis dentro de las chapas, no considerándose "MALA" si en su viaje de ida al Frontis o en el regreso de éste toca la pared izquierda. A su regreso del Frontis la pelota deberá botar por primera vez dentro del espacio comprendido en la Cancha entre las líneas Corta y Larga, sin tocar ninguna de ellas, ni la que divide la Cancha de la Contracancha.

**ARTICULO 22.-** Si a su regreso del frontis bota la pelota por primera vez después de la línea de larga o sobre esta línea, el que sacó puede repetir el saque por una sola vez.

**ARTICULO 23.-** En los casos en que por cualquier motivo se declare que un tanto es "VUELTA" o sea que debe repetirse, el jugador que sacó en dicho tanto tiene derecho a dos saques según se especifica en el artículo anterior, y no a uno solo, puesto que se va a repetir integro el tanto.

**ARTICULO 24.-** Si una pelota de saque es contestada de "AIRE" por algún jugador, continuará el juego aun cuando el saque pudiera llegar a ser corto, o largo, o pelota mala por ir fuera de la cancha. No importa para esto que el jugador, contesta se encuentre colocado antes o después de la Línea de Larga o sobre ella; antes o después de la Línea de corta o sobre ella; fuera de la cancha o sobre la Línea que limita a la cancha de la contracancha; ni tampoco que advierta que va a detener la pelota no ser buena.

## CAPITULO VI

### de las pelotas buenas, malas y vueltas.

**ARTICULO 25.-** La pelota de saque deberá ser restada o devuelta por cualquiera de los jugadores del bando contrario para que a su vez la devuelva cualquiera de los del bando que sacó y así sucesivamente. Cuando algún bando no pueda devolver la pelota al frontis o aunque la devuelva sea mala, se contará un tanto a favor de sus adversarios.

**ARTICULO 26.-** Se puede devolver la pelota que regresa del frontis de las siguientes maneras:

Después de que haya dado la pelota el primer bote en el piso de la cancha, pero sin que haya dado el segundo (Fig. 1). De AIRE, o sea cuando se la juegue antes de que toque el piso (Fig. 2). De BOTE-PRONTO, o sea cuando se la juega inmediatamente después de que toque el piso, impidiendo que desarrolle altura (Fig. 3).

De BOTE CORRIDO o MEDIO BOTE, que es cuando se la juega después de que ha botado en el piso, pero antes de que llegue a su máximo de altura (Fig. 4)

De REBOTE, o sea cuando se juegue la pelota después de tocar la pared de rebote, siempre que no haya dado más de un bote en el piso antes de rebotar y sea jugada antes de que toque de nuevo el piso (Fig. 5).

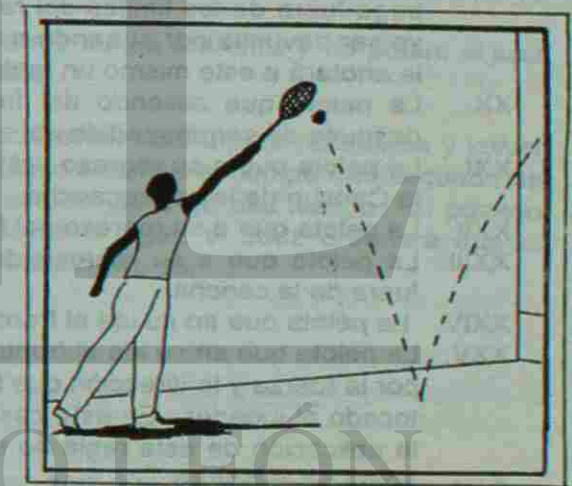
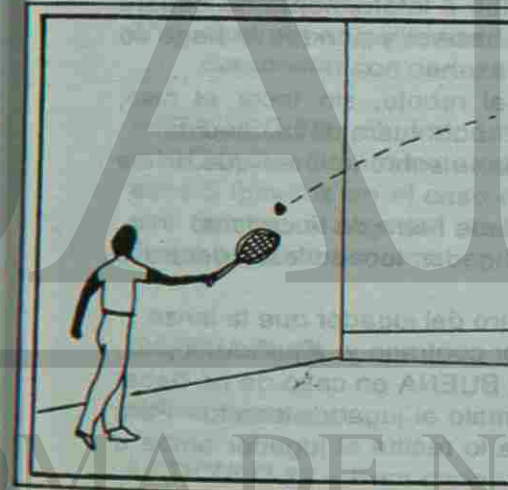
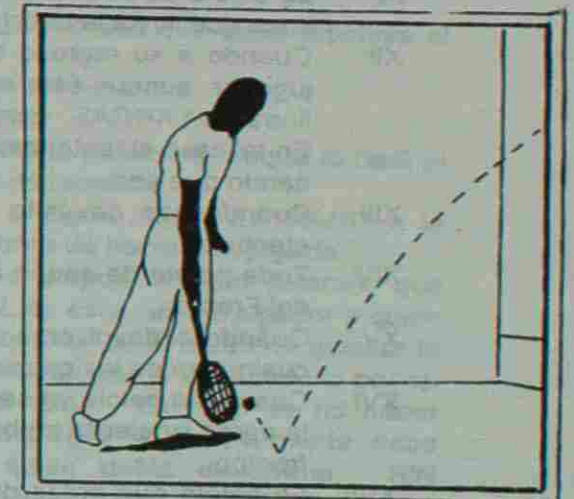
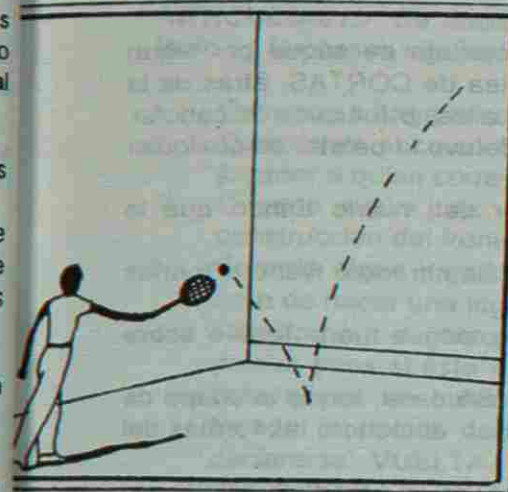
De PARED DE REBOTE, lo que ocurrirá, cuando la pelota salga del frontis directamente hasta la pared de rebote sin tocar el piso, devolviéndose la pelota después del primer bote en el piso a su regreso (Fig. 6).

**ARTICULO 27.-** NO IMPORTA QUE AL DEVOLVER UNA PELOTA TOQUE ESTA LA PARED IZQUIERDA YA SEA EN SU VIAJE DE IDA AL FRONTIS O AL REGRESO DE EL.

**ARTICULO 28.-** Excepto en el saque, en que deberá rebotar la pelota entre las líneas de corta y larga, en las jugadas siguientes podrá botar en cualquier punto de la cancha. Si una pelota es contestada DE AIRE se aplicará lo dispuesto en el artículo 24.

**ARTICULO 29.-** Son pelotas MALAS:

- I. Cuando al iniciar un saque el jugador, y antes de golpear la pelota con la raqueta, la bota sobre la línea de SAQUE o delante de esta línea.
- II. Cuando al iniciar un saque el jugador, y antes de golpear la pelota con la raqueta, la bota fuera de la cancha.
- III. Cuando el jugador haga el saque de "AIRE" o sea sin botar primero la pelota en el piso de la cancha.
- IV. Cuando al iniciar un saque el jugador, después de haber prevenido a sus contrarios, detenga la pelota por cualquier motivo e intente un nuevo bote.
- V. Cuando al iniciar un saque el jugador yerre el golpe y no toque la pelota.
- VI. Cuando al iniciar un saque el jugador golpee la pelota después del segundo bote.
- VII. La pelota de saque que toque alguna de las chapas del frontis o fuera de ellas.
- VIII. La pelota de saque que toque alguna de las chapas del frontis o fuera de ellas.
- IX. Toda pelota de saque que a su regreso del frontis bote sobre la línea de CORTAS o antes de ella.



- X. Cuando ha habido ya al iniciar el tanto un saque largo, la pelota del segundo saque que a su regreso del frontis, bote sobre la línea de LARGAS o después de ella.
- XI. La pelota de saque que a su regreso del frontis bote fuera de la cancha o en la línea que limita la cancha de la contracancha.
- XII. Cuando a su regreso del frontis sea detenida una pelota de saque por algún jugador, aunque éste se encuentre delante de la línea de CORTAS, atrás de la línea de LARGAS, entre ellas, sobre cualquiera de ellas, o fuera de la cancha. En tal caso el tanto malo se contará al jugador que detuvo la pelota, de cualquier bando que sea.
- XIII. Cuando sea devuelto el saque por algún jugador del mismo bando que lo efectuó.
- XIV. Toda pelota de saque a su ida o regreso toque los alambrados, techo o formas del Frontón.
- XV. Cuando al devolverse una pelota no llegue al frontis, pegue fuera de él o sobre cualquiera de las chapas que lo limitan.
- XVI. Cuando la pelota ya sea su ida al frontis o a su regreso de él, toque la chapa de la pared izquierda arriba de esta pared, los alambrados, el techo o las formas del frontón.
- XVII. La pelota que antes de salir del frontis pegue fuera de la pared de rebote sin tocar antes el piso de la cancha.
- XVIII. La pelota que antes de dar el primer bote toca cualquiera de las chapas del rebote, o arriba de estas chapas.
- XIX. Si una pelota a su regreso del frontis da el primer bote en la cancha y después pega fuera de los límites del rebote ya sea por arriba o lateralmente no deberá ya ser devuelta por el bando a quien correspondía hacerlo y aunque lo haga se le anotará a este mismo un tanto malo.
- XX. La pelota que saliendo del frontis directamente al rebote, sin tocar el piso, después de ser despedida del segundo da su primer bote fuera de la cancha.
- XXI. La pelota que a su regreso del frontis de el primer bote sobre la línea que divide la Cancha de la contracancha.
- XXII. La pelota que a su regreso del frontis da su primer bote fuera de la cancha.
- XXIII. La pelota que a su regreso del frontis toque al jugador tocado esté dentro o fuera de la cancha.
- XXIV. La pelota que en su ida al frontis toque al compañero del jugador que la lanzó.
- XXV. La pelota que en su ida al frontis toque a un jugador contrario y, a juicio del juez, por la fuerza y la dirección que llevaba estime sería BUENA en caso de no haber tocado al jugador. En este caso se contará tanto malo al jugador tocado. Para la aplicación de esta regla no importa que el golpe lo reciba el jugador arriba o abajo de la cintura.
- XXVI. Cuando un jugador INTENCIONALMENTE golpee con la raqueta o con la pelota a un contrario. En este caso el tanto malo se contará al que dio el golpe.
- XXVII. Cuando un jugador estorbe o empuje INTENCIONALMENTE a un contrario a quien correspondía devolver la pelota, se contará un tanto malo al primero.
- XXVIII. Cuando una pelota jugada toque el piso de la cancha o cualquier otra cosa, antes de que pegue en el frontis, salvo la pared de ayuda.
- XXIX. Cuando la pelota no se devuelva con la raqueta.
- XXX. Cuando la pelota salte en la raqueta del jugador y éste o su compañero, vuelvan a impulsarla.
- XXXI. Cuando se desprenda algún objeto o prenda de ropa del jugador y la pelota lo toque. En este caso se contará tanto malo al dueño de la prenda u objeto.

**ARTICULO 30.-** No se considerará tanto malo o pelota mala, si los jugadores cambian de posición en la cancha, de manera momentánea. No es necesario dar aviso de este momentáneo cambio al Juez.

**ARTICULO 31.-** Se declarará que la pelota es "VUELTA" o sea que debe repetirse el tanto en los casos siguientes:

- I. Cuando se haga el saque sin que lo ordene el árbitro.
- II. Cuando en el curso de un tanto se rompa o desinfe la pelota. El saque lo hará el jugador a quien correspondió en el tanto que hubo de repetirse.
- III. Cuando algún juez, espectador, silla, marcador o algún objeto EXTRAÑO a la construcción del frontón estorbe a un jugador que trata de hacer una jugada.
- IV. Cuando algún jugador, SIN INTENCION, estorba o empuja a algún contrario que trata de hacer una jugada. POR REGLA GENERAL en este caso el jugador a quien se estorbó, o su compañero, lo reclamará con la palabra "pido" antes de golpear la pelota; pues si éste es golpeada, aun involuntariamente, por el estorbado o por su compañero, se nulificará el "pido" y continuará el tanto. En caso de no haber tocado la pelota después del "pido", el Juez resolverá si efectivamente debe declararse VUELTA, o bien contarlo malo a quien debía devolverlo. SIN EMBARGO, EL JUEZ TENDRA AUTORIDAD ABSOLUTA E INDISCUTIBLE PARA QUE, SI CONSIDERA QUE EL JUGADOR QUE FUE ESTORBADO NO TUVO MATERIALMENTE OPORTUNIDAD DE EVITAR EL ENCUENTRO DE LA PELOTA CON LA RAQUETA, O CON SU PROPIO CUERPO, O PERDIO EL TANTO DEBIDO A LA INTROMISION DE SU CONTRARIO, DECLARE VUELTA DICHO TANTO.
- V. Cuando es golpeado un jugador por la pelota a su ida al frontis y no puede el juez determinar con certeza si sería buena o mala.

**ARTICULO 32.-** Cuando un Jugador sufra un accidente, tendrá para reponerse y volver a la Cancha, los 5 minutos a que se refiere al Artículo No. 48 o al tiempo que le quede de esos 5 minutos en el caso de que haya hecho uso de parte de ese tiempo. Si pasado ese tiempo el Jugador accidentado no se presentá a jugar, el Juez ordenará que el Juego siga, de acuerdo con lo que establece el Artículo No. 48.

## CAPITULO VII

### de los jueces

**ARTICULO 33.-** Para cada partido se nombrará un juez que se denominará Juez Arbitro y cuyos fallos serán inapelables.

**ARTICULO 34.-** El Juez Arbitro podrá ayudarse para dar sus decisiones con uno o dos jueces más, que se colocarán donde les indique el primero.

**ARTICULO 35.-** Todos los jueces estarán fuera de la cancha.

**ARTICULO 36.-** Cada jugador, solamente antes del partido, tiene derecho a recusar un juez. Las decisiones que éste haya dado siempre quedarán firmes.

**ARTICULO 37.-** Cuando una pelota sea mala, deberán los jueces declararlo inmediatamente, sin esperar para ello que lo reclame alguno de los jugadores. Mientras el juez no ordena la suspensión del tanto, por haber sido una pelota mala o vuelta, el tanto continuará jugándose.

**ARTICULO 37-BIS.-** El Juez Arbitro deberá evitar demoras innecesarias entre tanto y tanto y tan pronto como a su criterio los jugadores que sacan y los que restan estén en su sitio, deberá ordenar con la palabra "JUEGO", que el partido continúe inmediatamente.

### **CAPITULO VIII**

#### **de los campeonatos**

**ARTICULO 38.-** Los campeonatos podrán efectuarse de las siguientes maneras:

- a) A una vuelta, en la que jugará un equipo un juego contra cada uno de los demás competidores.
- b) A dos o más vueltas, en los que se jugará por cada equipo contra cada uno de los demás competidores, tantos juegos como número de vueltas se haya fijado.
- c) A eliminatoria sencilla en la cual se eliminará del Torneo a cada equipo que sufra una derrota.
- d) A doble eliminatoria, caso en el cual continuarán jugando los equipos mientras no pierdan dos juegos.

**ARTICULO 39.-** LOS JUGADORES DEBERAN PRESENTARSE EN LA CANCHA, EXACTAMENTE EL DIA Y HORA SEÑALADOS, CON EL UNIFORME REGLAMENTARIO, cada uno con una o más pelota de las especificadas en las Convocatoria, nuevas o en buen estado. El jugador que no cumpla con cualquiera de estos requisitos perderá el juego por AUSENCIA (default).

**ARTICULO 40.-** Los juegos de Campeonato por parejas se jugarán a 30 ó 35 tantos. Los individuales a 20 ó 25 tantos, siendo ambos improrrogables.

**ARTICULO 41.-** En las competencias por parejas, si una de ellas se presenta incompleta, el día y hora señalados, perderá por AUSENCIA. Si ambas parejas se presentan incompletas o no se presentan, se anotará la pérdida a ambas.

**ARTICULO 42.-** La pérdida de un partido por AUSENCIA (default), se marcará exactamente a la hora que corresponde, aunque la Cancha esté ocupada.

**ARTICULO 43.-** Si a la hora señalada para un juego están presentes todos los jugadores que deberán intervenir en él y la Cancha está ocupada debido a otros juegos de Campeonato retrasados o por cualquier otro motivo, deberán esperar los jugadores hasta una hora, pasada la cual, el intendente les fijará nueva hora y día para el juego.

**ARTICULO 44.-** Un juego perdido por AUSENCIA no podrá llevarse más tarde a cabo ni con el consentimiento de los jugadores que debían intervenir en él.

**ARTICULO 45.-** Cuando un jugador o equipo se retire de la Cancha sin autorización del Juez, perderá el juego por AUSENCIA.

**ARTICULO 46.-** Cuando un Partido tenga que suspenderse por causa de fuerza mayor, se reanudará con la anotación que tenía en el momento de suspenderse, en la fecha y hora que fije el intendente.

**ARTICULO 47.-** El Juez Arbitro es el único autorizado para conceder tiempos de descanso a los Jugadores, siempre que el tanto haya terminado. Solamente tendrá derecho a que se le concedan tiempos de descanso el Jugador o Bando que tenga derecho al saque.

**ARTICULO 48.-** El tiempo que se concederá a los competidores para descansar ya sea en dobles o en individuales será un máximo total de 5 minutos para cada equipo, pudiendo los jugadores repartirlo en el número de veces que lo deseen, hasta sumar el total indicado. Cuando haya consumido sus 5 minutos de descanso no tendrán derecho a más y pueden sus contrarios poner la pelota en juego aunque los componentes de aquél no estén en la Cancha o no puedan o no quieran contestarla. En tal caso los tantos se contarán en la forma usual y se continuará hasta terminar el partido.

**ARTICULO 49.-** LOS EQUIPOS O JUGADORES QUE NO ACATEN LAS DECISIONES DE LOS JUECES O DEL INTENDENTE, SERAN DESCALIFICADOS DEL JUEGO O DEL CAMPEONATO, SEGUN LA GRAVEDAD DE LA FALTA.

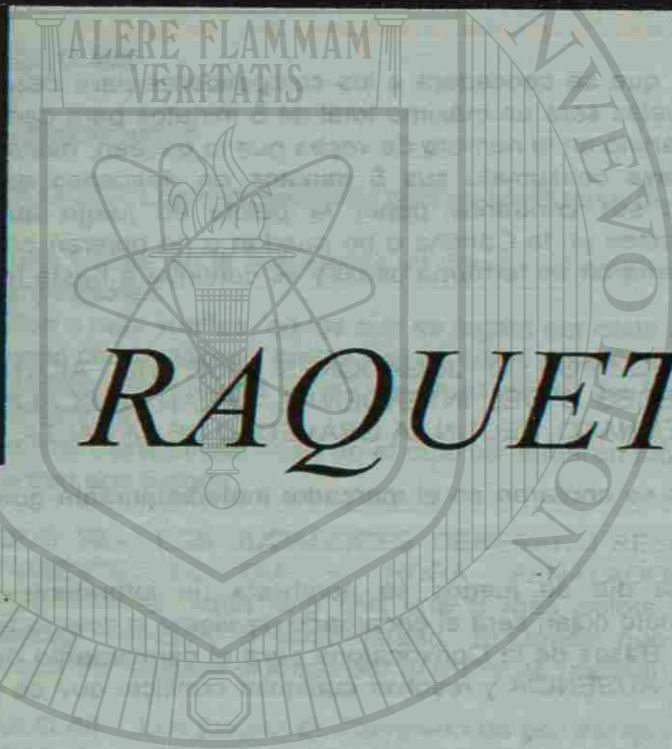
**ARTICULO 50.-** Los tantos se anotarán en el marcador inmediatamente que termine cada uno de ellos.

**ARTICULO 51.-** Para cada día de juegos se nombrará un intendente, por los Organizadores del Campeonato quien será el encargado de vigilar la exacta aplicación de este Reglamento, de las Bases de la Convocatoria para el campeonato de marcar las pérdidas de partidos por AUSENCIA y resolver cualquier conflicto que se presente relacionado con los jueces.

### **ARTICULO TRANSITORIO**

Este Reglamento entrará en vigor desde el 1o de Mayo de 1955.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA



# RAQUETBOL

FACULTAD DE ORGANIZACIÓN  
DEPORTIVA

DIRECCIÓN GENERAL DE DEPORTES

## 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 frontenis 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.



## 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 ENCUNTROS 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

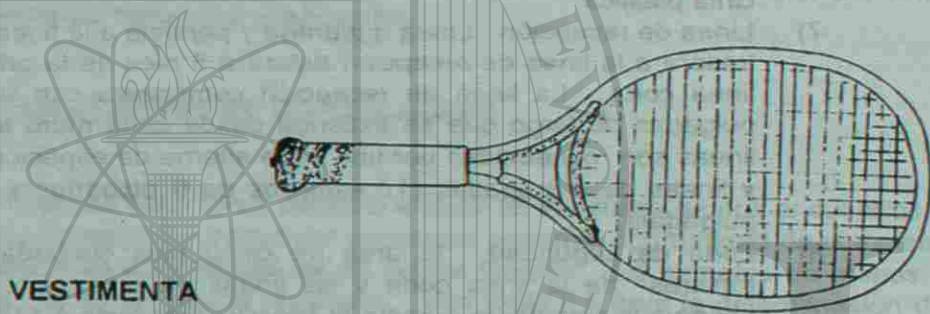
- a) La pelota standar para el raquetbol será de 2 1/4 de diámetro; un peso aproximado de 1.4 onzas; dureza de 55-60 "pulgadas de espesor"; y un bote de 68-72 pulgadas ante una caída de 100 pulgadas, a una temperatura de 70.74 °F.
- b) En torneos sancionadas por la AARA, solo se usarán las pelotas que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

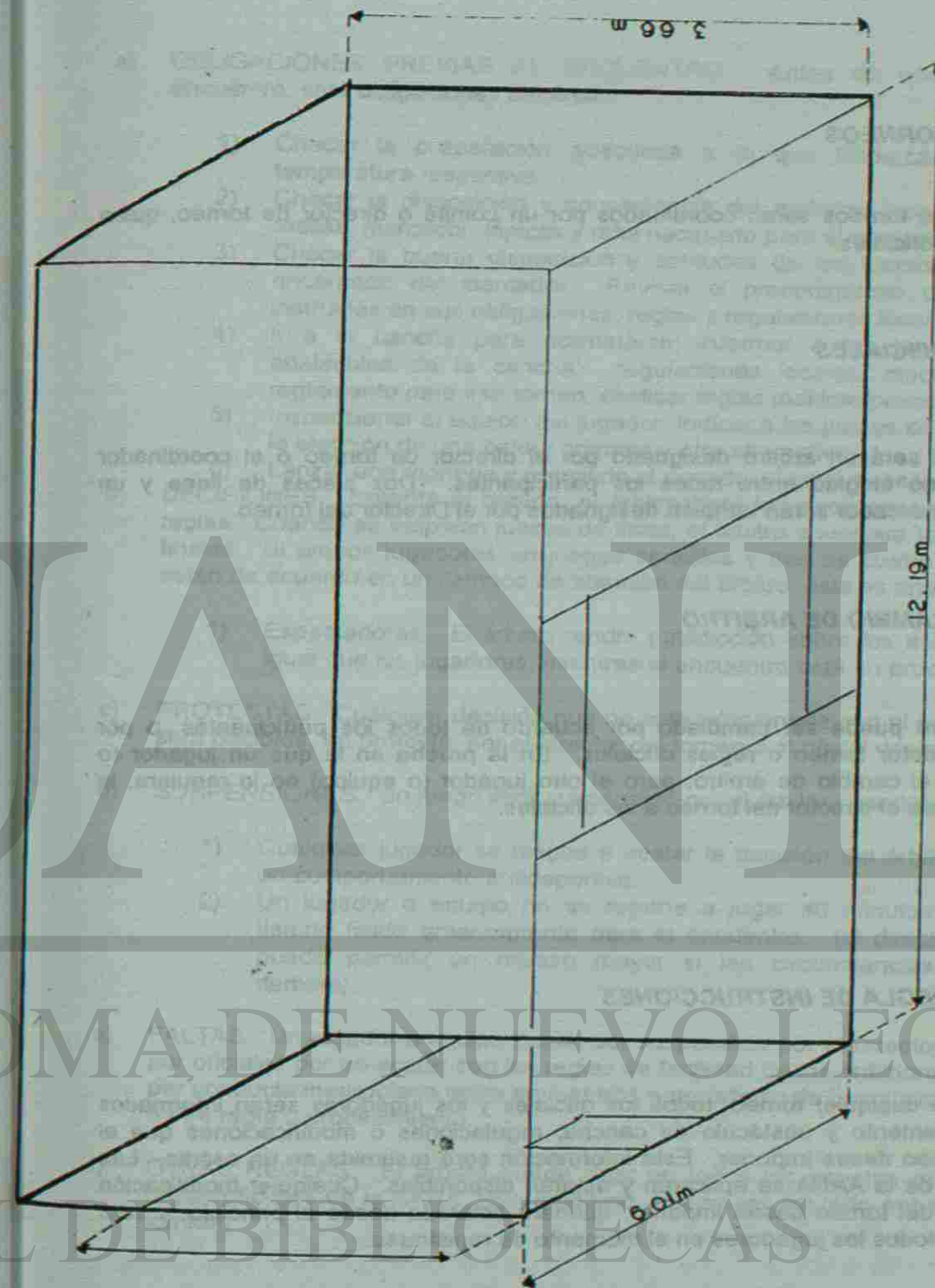
**\*Regla 2.4 ESPECIFICACIONES DE LA RAQUETA**

- 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**

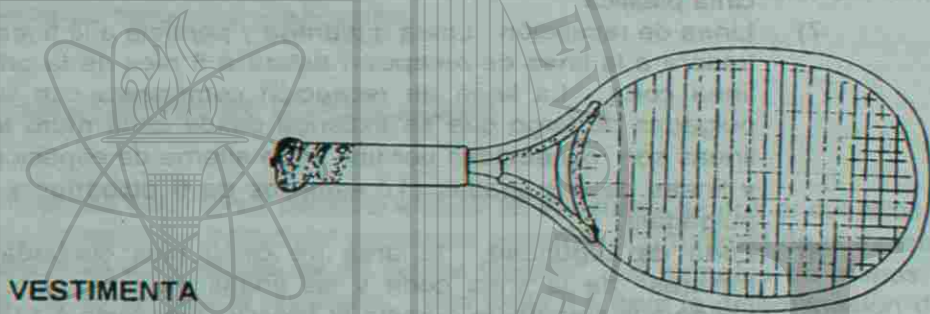
- a) **LENTES DE PROTECCION REQUERIDOS.** Lentes de protección designados para deportes de raqueta son vestimenta requerida para todos los jugadores. Los lentes protectivos deben ser usados así como son diseñados, sin alteraciones. Los jugadores que necesitan lentes correctivos también deberán usar los 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

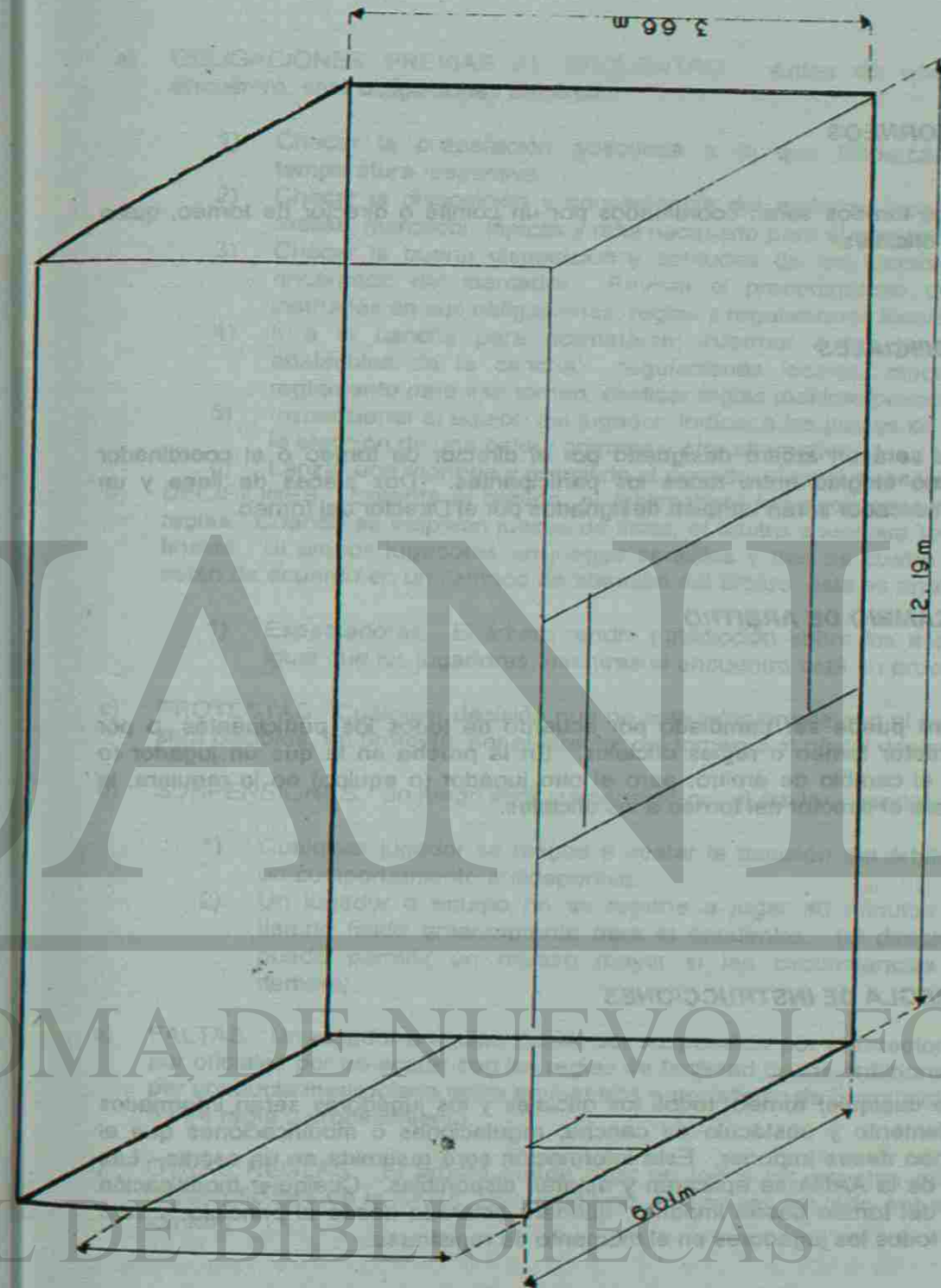
**\*Regla 2.4 ESPECIFICACIONES DE LA RAQUETA**

- 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 de 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.



**\*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) **EFFECTO 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) **GOLPES 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 acuña la pelota con la raqueta.

d) **EFFECTOS 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 interferencia 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) **PREVENCIÓN TÉCNICA** 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 TÉCNICA O PREVENCIÓN.** 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 sólo 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 esta 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

-Árbitro:	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
-10 y menores	-8 y menores con botes múltiples
-12 y menores	-dobles
-14 y menores	-dobles mixtos
-16 y menores	
-18 y menores	

- 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) **PREVENCIÓN TÉCNICA** 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 TÉCNICA O PREVENCIÓN.** 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 sólo 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 esta 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

-Árbitro:	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
-10 y menores	-8 y menores con botes múltiples
-12 y menores	-dobles
-14 y menores	-dobles mixtos
-16 y menores	
-18 y menores	

#### Regla 4.22 EXCEPCIONES EN LAS DIVISIONES JUNIOR

##### a) MODIFICACIONES A 8 Y MENORES CON BOTES MÚLTIPLES.

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 da 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

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

FACULTAD DE ORGANIZACIÓN DEPORTIVA

• 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 da 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

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

FACULTAD DE ORGANIZACIÓN DEPORTIVA

## HISTORIA DEL SQUASH

### Historia

El Squash tuvo su origen en Harrow School, Inglaterra, a principios del siglo XIX como una variante de otro deporte mucho más antiguo, el raquets. Este deporte se extendió rápidamente por todo el mundo. A principios de la primera Guerra Mundial, se habían establecido federaciones nacionales en USA, Canadá y Sudamérica; en el periodo de entreguerra, el ejército inglés construyó fronteras en la India, Pakistán y Egipto. Pero el verdadero florecimiento de popularidad empezó en los años 60, cuando se extendió la idea de lo útil que era este deporte para mantenerse en forma. La introducción de paredes de cristal en la parte posterior posibilitó la retransmisión televisiva, con la que este deporte tuvo una audiencia mayor de lo que antes había sido posible. La federación internacional, la International Squash Raquets Federation (ISRF) se fundó en 1967.

### SINOPSIS

El Squash es un deporte de pelota y raqueta que se juega en un frontón cerrado; los jugadores consiguen puntos lanzando pelotas que los oponentes no pueden devolver. La forma más usual son los partidos individuales, pero los dobles son también populares en Norteamérica.

### JUGADORES

El jugador con derecho a servir se llama "hand-in"; el jugador que recibe es el "hand-out".

### PUNTUACION

El partido consta de tres o cinco juegos. El jugador que gana 9 puntos gana el juego. Sin embargo, cuando la puntuación alcanza los 8 iguales, el "hand-out" puede decidir proseguir el juego a 10 puntos. En tal caso gana el jugador que obtiene 2 puntos más.

## REGLAS OFICIALES

### 1. SORTEO DEL SERVICIO

Antes de comenzar el partido, se sorteará el derecho de servir o de recibir el servicio. Cada uno de los jugadores escogerá un lado de la raqueta, se hará girar ésta y ganará el derecho de elegir, el que hubiere escogido el lado que quedó hacia arriba. El que hace el servicio lo retiene hasta perder el tanto, en cuyo caso pierde el servicio.

### 2. SERVICIO

a) El que efectúa el servicio, deberá estar parado, por lo menos con un pie en el suelo dentro de la caja de servicio, sin tocar las líneas que delimitan dicha caja, hasta el momento en que la pelota sea tocada o despedida por la raqueta. El servicio deberá ir directamente hacia el frontis, arriba de la línea de servicio y abajo de la línea superior del frontis antes de tocar ninguna otra pared de la cancha. Después de pegar en el frontis deberá botar (exceptuando cuando es devuelto de aire por el contrario), dentro de la zona contraria de donde se efectuó el servicio, ya sea antes o después de haber tocado cualquier pared o paredes de la cancha. Una pelota puesta en juego en los términos anteriores se considerará como un buen servicio, en caso contrario será "Falta".

b) Si el primer servicio es "Falta", el jugador que está sirviendo, tendrá un segundo servicio que también se hará desde la misma caja de servicio de donde se efectuó el anterior. Si el que efectúa el servicio, comete dos "Faltas" consecutivas, pierde el tanto. Un servicio declarado "Falta", suspende el juego del tanto; sin embargo, el receptor podrá pegar de aire a cualquier servicio que haya pegado en el frontis de acuerdo con esta regla, aún cuando el servicio pudiere botar fuera de la zona apropiada de recepción del servicio y obligará a los jugadores a continuar el juego del tanto hasta que el mismo sea ganado por alguno de ellos.

c) Al comienzo de cada juego y en cada ocasión en que cambie de manos el servicio; el servicio se podrá hacer de cualquiera de las cajas de servicio que elija el que está sirviendo. En los tantos sucesivos y hasta que el servicio no se pierda o se termine el juego (set), el que tenga el servicio deberá alternar las cajas de servicio.

d) Si el servicio se efectúa de caja equivocada, no habrá sanción alguna y el servicio se considerará como hecho de la caja correcta. Sin embargo, el servicio efectuado de una caja equivocada puede ser anulado por el árbitro antes de que el receptor intente devolverlo o por el propio jugador que debe hacer el regreso si no intenta hacer la devolución, en cuyo caso el servicio se repetirá de la caja correcta.

e) La pelota se encuentra en juego desde el momento en que se efectúa el servicio, o sea al ser tocada o despedida por la raqueta del jugador que está sirviendo y hasta que: (1) el tanto se decida; (2) se declare que el servicio fue "Falta" en los términos del párrafo (a) que antecede; o (3) el punto sea "Vuelta" o "Tanto por Obstrucción" de conformidad con las reglas 9 y 10 de este ordenamiento.

### 3. DEVOLUCION DEL SERVICIO Y JUEGO SUBSECUENTE.

- a) Se considera hecha la devolución en el momento en que la pelota toca la raqueta del jugador que está haciendo la devolución. Para hacer una devolución buena, tanto del servicio como de cualquiera otra jugada, la pelota deberá ser golpeada de aire o antes de que bote dos veces en el suelo y deberá llegar de aire al frontis, arriba de la chapa inferior y abajo de la línea superior, pudiendo tocar cualquier pared o paredes antes o después que llegue al frontis. No será válida la devolución cuando la pelota sea "acarreada" o golpeada dos o más veces.
- b) El receptor de un servicio que no devuelva a buena la pelota, pierde el tanto. Cuando el jugador hace una buena devolución del servicio, los jugadores se alternarán para hacer sus devoluciones hasta que uno de ellos deje de hacer una buena devolución. El jugador que deje de hacer una buena devolución pierde el tanto.
- c) El jugador en turno para devolver la pelota podrá intentar golpearla cualquiera que sea el número de veces que desee, hasta que la toque o la pelota haya dado dos botes en el piso.
- d) Si en cualquier momento, después de efectuado el servicio la pelota pega fuera del área de juego de la cancha (techo, luces u otras obstrucciones en o arriba de la zona de juego) el jugador que haya golpeado la pelota pierde el tanto, salvo que sea "vuelva" o "tanto por obstrucción" (ver reglas 9 y 10).

### 4. LA CUENTA

Cada tanto ganado por un jugador aumentará uno en su cuenta.

### 5. JUEGO

El jugador que primero llegue a 15 tantos ganará el juego (set) excepto:

- a) En trece iguales. El jugador que haya llegado primero a 13 tantos, deberá elegir cualquiera de las siguientes alternativas antes de efectuar el siguiente servicio:
  1. Jugar 5 tantos más para que el juego sea a 18 tantos (set de cinco tantos).
  2. Jugar tres puntos más para que el juego sea a 16 tantos (set de tres tantos).
  3. No aumentar puntos extras, en cuyo caso el juego será a quince tantos originales.

- b) En catorce iguales, siempre que la cuenta no se hubiere empatado antes en trece, el jugador que llegue primero a catorce tantos, deberá elegir cualquiera de las siguientes alternativas antes de que se efectúe el siguiente servicio:

1. Jugar tres puntos más para que el juego sea a diecisiete tantos (set de tres tantos).
2. No jugar tantos extras, en cuyo caso el juego será a los quince tantos originales.

### 6. PARTIDO

El jugador que primero gane tres juegos (sets), ganará el partido, excepto cuando el partido se le conceda a un jugador por descalificación, retiro o abandono (default) del contrario.

### 7. DERECHO DE JUGAR LA PELOTA LIBREMENTE.

Inmediatamente después de golpear la pelota, el jugador que haya efectuado el golpe, deberá quitarse del camino de su contrario y, además:

- a) Deberá permitir a su contrario una justa visión de la pelota; sin embargo, la interferencia a la visión para que su contrario siga la trayectoria de la pelota no se considerará vuelta.
- b) Deberá dar a su contrario una buena y justa oportunidad para llegar y golpear la pelota libremente en el lugar de la cancha y en la posición que éste elija.
- c) Deberá permitir a su contrario jugar la pelota a cualquier parte del frontis o a cualquiera de las paredes laterales, cerca del frontis.

### 8. BOLA EN JUEGO QUE TOQUE A ALGUN JUGADOR. <sup>®</sup>

- a) Si una bola en juego, después de pegar en el frontis, pero antes de que sea devuelta, toca a cualquiera de los jugadores o a cualquier cosa que lleven o usen (excepto la raqueta del jugador que está haciendo la devolución), el jugador que haya sido tocado por la pelota pierde el punto, excepto por lo dispuesto en la regla 9, párrafo (a) y (b).

- b) Si la pelota que está en juego, toca al jugador que hizo la devolución en último término o cualquier cosa que use o lleve (excepto la raqueta del jugador que está haciendo la devolución), el jugador tocado pierde el punto.
- c) Si una pelota en juego, después de haber sido devuelta, pega al contrario del golpeador o cualquier cosa que lleve o use antes de llegar al frontis se estará a lo siguiente:
- 1) El jugador que haga la devolución pierde el tanto si su devolución no fuere a llegar a buena.
  - 2) El jugador que hace la devolución ganará el tanto si la pelota hubiere ido directamente de su raqueta al frontis, sin antes tocar ninguna pared, excepto por lo dispuesto en el inciso 3 (c) y 4 de esta misma regla.
  - 3) El tanto será considerado "vuelta" de acuerdo con la regla 9, si la devolución, a no ser por la interferencia en la jugada, hubiera podido llegar al frontis, y (a) hubiere tocado alguna otra pared antes de llegar al frontis, (b) hubiere tocado alguna otra pared antes de pegar al contrario del golpeador o (c) si el jugador que hizo la devolución hubiera girado alrededor para golpear la pelota del lado contrario al que pasó en su viaje hacia el rebote.
  - 4) Si un jugador le tira a la pelota y falla o hace la finta de tirarle, puede hacer todavía el intento de regresarla. Si después de no darle, la pelota toca al adversario o cualquier cosa que lleve o use:
    - a) Si el jugador hubiera hecho con una buena devolución de no haber sido por la interferencia, el tanto se considerará "vuelta".
    - b) Si el jugador no hubiera podido hacer una buena devolución, este jugador pierde el tanto.

Si cualquier intento posterior de devolver la pelota tiene éxito, pero la pelota toca, en su viaje hacia el frontis, al adversario o cualquier cosa que lleve o use y la Regla 8, (C-2) es aplicable, el tanto se considerará "vuelta".

## 9. VUELTA

Vuelta es la repetición de un tanto.

Al repetirse un tanto, el jugador que tiene el servicio (1) tiene derecho a dos servicios, aún cuando en el tanto que se repite hubiere tenido una Falta en su primer servicio; (2) deberá sacar de la caja de servicio correcta, aún cuando hubiere sacado de la caja equivocada en el tanto que se repite y, (3) si iniciaba su servicio en el tanto que se repite, el jugador que está sirviendo podrá hacerlo de la misma caja de servicio en que hizo su servicio originalmente o de la otra, a su elección.

Además de las vueltas mencionadas en las reglas 2(c) y 8(c-3) las siguientes también serán "vueltas" si el jugador a quien le corresponde golpear la pelota, hubiere podido hacer una buena devolución pero se ve impedido por su contrario en cualquiera de las siguientes circunstancias:

- a) Cuando el contrario hubiere violado la Regla 7.
- b) Cuando debido a la posición del contrario el que golpeó la pelota es tocado por la misma.
- c) Cuando el jugador se abstiene de golpear la pelota por temor fundado de lastimar a su contrario.
- d) Cuando el jugador a quien le corresponde golpear la pelota antes de golpearla o en el momento de estar golpeándola es tocado por su contrario, su raqueta o cualquier cosa que éste lleve o use.
- e) Cuando después del primer bote en el suelo, la pelota pegue en o arriba de la línea de la pared de rebote.
- f) Cuando la pelota se rompa durante el tanto. Si el jugador cree que la pelota se ha roto en el curso del tanto, deberá de cualquier manera terminar el tanto e inmediatamente después pedir "vuelta", dándole la pelota al árbitro para que sólo éste la examine. El árbitro concederá la "vuelta" si la pelota efectivamente está perforada.
- g) Cuando un jugador es distraído durante el curso de un tanto por dichos o actos de su contrario.

El jugador que se sienta agraviado por alguno de los hechos enunciados anteriormente podrá solicitar "vuelta" o "tanto por obstrucción" (ver regla 10). La solicitud de "vuelta" por un jugador, automáticamente implica la solicitud de "tanto por obstrucción". A la petición del jugador, el árbitro declarará "vuelta", tanto por obstrucción, o "no vuelta". Se considerará que se ha solicitado "vuelta" cuando un jugador grita "pido", "vuelta", "let" o suspende el juego con intención evidente de pedir vuelta. No se concederá "vuelta" cualquiera que sea la situación o el golpe que ejecute el jugador, salvo que sea solicitada la "vuelta" antes de golpear la pelota o en la acción de golpear la pelota o en el momento preciso de golpear la pelota. El jugador que pide vuelta suspende el juego y asume el riesgo de perder el punto en caso de que la decisión del árbitro le sea adversa.

El árbitro no podrá declarar ni concederá una "vuelta", de conformidad con esta regla, salvo a petición del jugador, excepto en los siguientes casos:

- 1) Cuando el juego se vea alterado por hechos fuera del control de los jugadores.
- 2) Cuando un jugador esté expuesto a ser lesionado seriamente.

#### 10. TANTO POR OBSTRUCCION (LET POINT)

El tanto por obstrucción es la concesión de un tanto a un jugador cuando su contrario innecesaria e intencionalmente viola las reglas 7 (b), 7 (c) o 9 (g).

Una violación da lugar a "tanto por obstrucción" (let point) cuando (1) el jugador deja de hacer el esfuerzo necesario dentro del ámbito de sus facultades normales para evitar tal violación y, consecuentemente, priva a su contrario de una oportunidad manifiesta para intentar un tiro ganador, (2) el jugador, repetidamente, deja de hacer el esfuerzo necesario, dentro del ámbito de sus facultades normales, para evitar obstrucciones en el juego o, (3) repetidamente distrae a su contrario por dichos o hechos durante el curso del partido. El árbitro no podrá conceder un "tanto por obstrucción", salvo que el jugador pida "vuelta" o "tanto por obstrucción" (ver Regla 9).

Si el partido está jugándose sin árbitro y el jugador que obstruye la jugada no considera que ha violado innecesariamente las Reglas 7(b), 7(c) o 9(g) el tanto se jugará "vuelta".

#### 11. CONTINUIDAD DEL JUEGO.

El juego deberá ser continuo desde el primer servicio de cada juego (set) hasta que éste termine. El partido en ningún caso podrá suspenderse con objeto de permitir a un jugador a que recobre su fuerza o su aire. Esta disposición deberá aplicarse rigurosa y estrictamente. El árbitro es el único que puede decidir si hay retraso innecesario de juego y, después de amonestar al jugador que dé causa, lo deberá descalificar.

Entre cada juego (set) el partido podrá suspenderse por cualquier jugador por un tiempo que no exceda de dos minutos. Entre el tercer y cuarto juego, el partido puede ser suspendido por cualquiera de los jugadores por un tiempo que no exceda de cinco minutos. Excepto durante el período de cinco minutos que se concede después del tercer juego, ningún jugador podrá abandonar la cancha sin previo permiso del árbitro.

En casos especiales, siempre y cuando no se infrinja lo establecido en esta regla, el árbitro podrá suspender el juego por el tiempo que estime necesario.

En caso de que el árbitro suspenda el partido por lesión de algún jugador, el partido deberá reanudarse dentro de la hora siguiente y en el tanto y juego en que se suspendió. En caso de no poderse reanudar el juego, el árbitro declarará la descalificación del jugador lesionado. Cuando la lesión del jugador consista, exclusivamente, de un desgarramiento muscular, luxación o calambre, el juego sólo se suspenderá por una única ocasión para ese jugador, y por un período de tiempo que no puede exceder de cinco minutos; y en caso de reincidencia, sin que pueda continuar el juego, el árbitro deberá declarar inmediatamente la descalificación del jugador, salvo por lo dispuesto en la regla 15(g). El árbitro es la única autoridad capacitada para determinar la clase de lesión sufrida por el jugador y en consecuencia deberá determinar, bajo su exclusiva responsabilidad, el tiempo de la suspensión.

#### 12. INDUMENTARIA Y EQUIPO.

a) La indumentaria del jugador deberá ser blanca, color pastel liso o combinación de camisa color paster liso y pantalón blanco o viceversa. Para las damas, la indumentaria deberá ser blanca o color pastel liso.

Cualquier controversia sobre el color de la indumentaria de los jugadores, será decidida, en definitiva, por el árbitro.

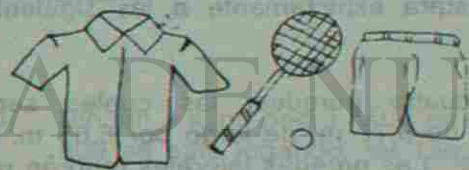
b) La pelota oficial para individuales será neumática, de hule o de algún compuesto similar al hule, en todo caso su color deberá ser oscuro y con las siguientes medidas y especificaciones:

La pelota oficial será aquella que periódicamente apruebe la Federación Mexicana de Squash, A.C.

c) El marco de la raqueta deberá ser construido totalmente de madera, el cual tendrá forma circular, con un diámetro máximo de 23.75 cms. El largo total de la raqueta no podrá exceder de 68.5 cms., debiendo tener un peso aproximado de 280 grs. Se encordará con cuerda tripa de gato, o con algún otro material sustituto, siempre que este material no sea metálico.

La Federación Mexicana de Squash será la única autoridad que podrá declarar una pelota o una raqueta como oficial. Cualquier torneo que se juegue con pelotas o raquetas que no estén debidamente aprobadas como oficiales no tendrán validez alguna, haciéndose acreedores quienes se ostenten con algún título obtenido en esa forma a ser expulsados de la Federación Mexicana de Squash.

La Federación podrá, cuando lo juzgue conveniente, revisar la calidad y las características de aquellos productos que hubiere declarado oficiales.



### 13. ESTADO DE LA PELOTA.

- La pelota no podrá ser artificialmente calentada o enfriada antes o durante el partido.
- La pelota, aun cuando no se haya perforado, podrá ser cambiada en cualquier momento, siempre que no sea en el curso de un tanto y solo por acuerdo de ambos jugadores o por decisión del árbitro. En este caso el tanto anterior quedará firme.
- Una pelota se considerará rota o perforada, cuando tiene una rajada que atraviesa la misma, de la parte exterior hasta la parte inferior. Para determinar el estado de la pelota, se oprimirá ésta con la fuerza suficiente para cerciorarse del grado del posible daño. Una pelota rota será repuesta y el tanto anterior se jugará "vuelta". Ver Regla No. 9 (f).

### 14. CANCHA.

- La cancha de individuales (singles) se ajustará estrictamente a las siguientes especificaciones:

La cancha consistirá en un piso y cuatro paredes, las cuales serán perpendiculares al piso y formarán un rectángulo de 9.75 m. de largo por 5.65 m. de ancho. El frontis tendrá una altura de 4.87 metros. Las paredes laterales tendrán una altura de 4.87 metros hasta una distancia de 6.70 metros del frontis, en donde bajarán verticalmente 1.22 metros, continuando en línea recta y paralela al piso en una distancia de 3.04 metros, bajando nuevamente en forma vertical hasta la pared de rebote. La pared de rebote tendrá una altura de 1.98 metros. Se recomienda que el techo tenga una altura mínima de 5.80 metros sobre el nivel del piso.

Todas las líneas que delimiten la cancha o áreas de juego, deberán estar pintadas de rojo, de 2.54 cm. de ancho, excepto por la línea de la chapa que será hasta 3.24 cm. de ancho.

En el frontis se pintará una línea de servicio que irá de un extremo a otro del mismo paralela al piso y cuya parte superior estará a una altura de 1.98 metros del propio piso. La chapa irá en la parte inferior del frontis y a lo largo del mismo y tendrá una altura sobre el nivel del piso de 43.18 cm. Esta chapa deberá ser de un material que permita, por el sonido, indicar claramente que la pelota ha golpeado fuera del área de juego del frontis. La chapa deberá estar separada 3 cm. del frontis y la parte superior de dicha chapa tendrá un desnivel de 45° que deberá llegar al paño del frontis con objeto de que el cambio de trayectoria de la pelota al golpear ésta sobre la chapa indique también que ésta ha golpeado fuera del área de juego.

Toda la chapa, excepto por la línea roja que va en la parte superior de la misma, deberá ser blanca o de un color claro igual al frontis a las paredes laterales a la pared de rebote y al piso de la cancha.

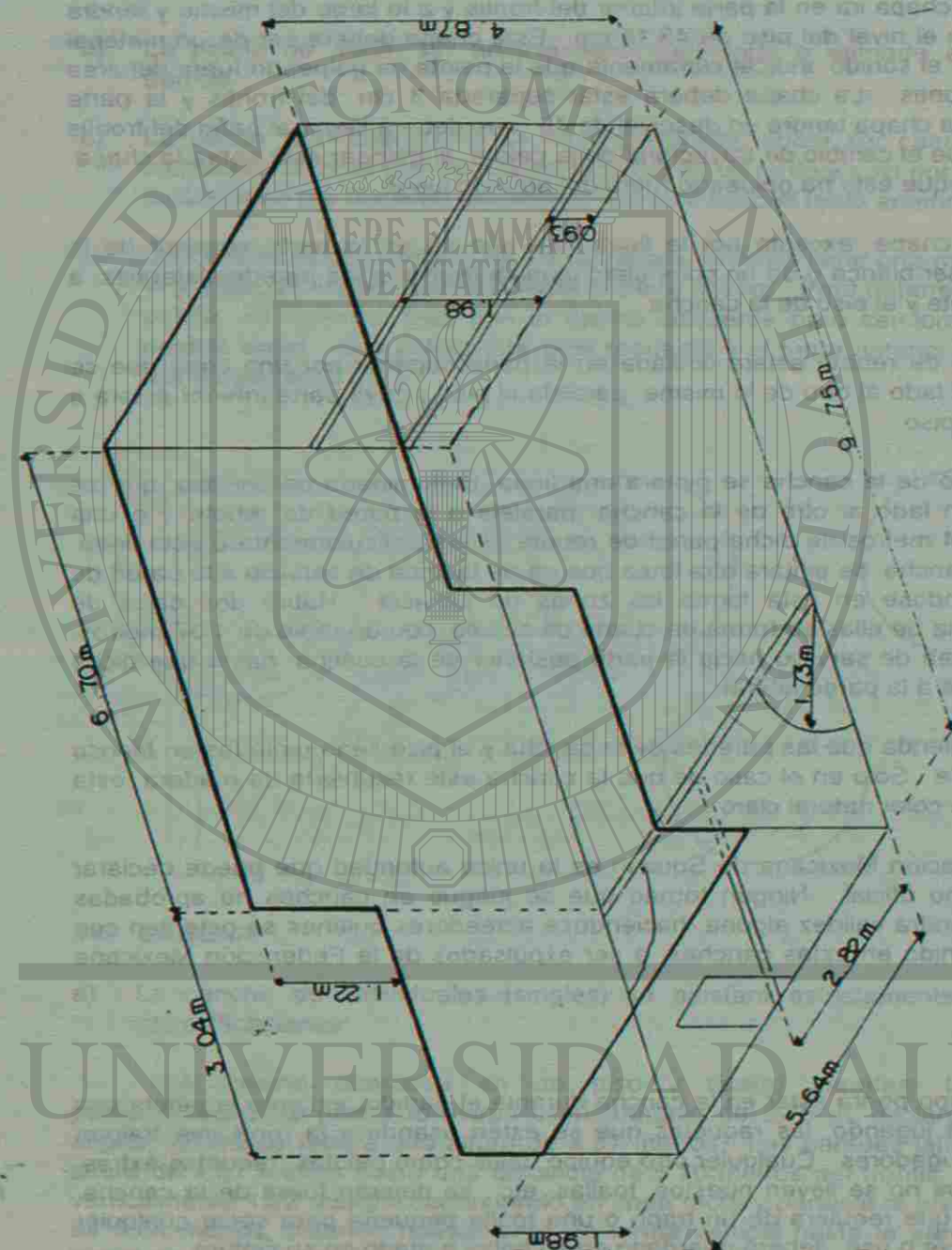
La pared de rebote estará limitada en la parte superior por una línea que se extenderá de un lado al otro de la misma paralela al piso y cuya parte inferior estará a 1.98 metros del piso.

En el piso de la cancha se pintará una línea denominada de servicio que se extenderá de un lado al otro de la cancha paralela a la pared de rebote y a una distancia de 3.04 metros de dicha pared de rebote. Perpendicularmente a esta línea, al centro de la cancha, se pintará otra línea que irá de la línea de servicio a la pared de rebote, delimitándose en esta forma las zonas de servicio. Habrá dos cajas de servicio, cada una de ellas en forma de cuarto de círculo, con un radio de 1.37 metros, trazada de la línea de servicio hacia la parte posterior de la cancha hasta que dicha línea curva llegue a la pared lateral.

Se recomienda que las paredes de la cancha y el piso sean pintadas en blanco mate o semi-mate. Solo en el caso de que la cancha esté recubierta de madera ésta podrá dejarse de color natural claro.

La Federación Mexicana de Squash es la única autoridad que puede declarar una cancha como oficial. Ningún torneo que se juegue en canchas no aprobadas como oficiales tendrá validez alguna, haciéndose acreedores quienes se ostenten con algún título obtenido en estas canchas a ser expulsados de la Federación Mexicana de Squash.

- Ningún equipo podrá estar en la cancha durante el partido, excepto la pelota con que se esté jugando, las raquetas que se estén usando y la ropa que traigan puesta los jugadores. Cualquier otro equipo, tales como pelotas, raquetas extras, sweaters que no se lleven puestos, toallas, etc. se dejarán fuera de la cancha. Un jugador que requiera de un trapo o una toalla pequeña para secar cualquier cosa que lleve o use, deberá guardarlo en su bolsa o atarlo en su cintura.



CANCHA DE SQUASH

## 15. ARBITRO

- El árbitro será la única autoridad que controle el juego. Este control lo ejercerá desde el momento en que termine el último tanto del partido. El árbitro podrá limitar el tiempo de calentamiento de los jugadores a 5 minutos y podrá dar por terminado el calentamiento que exceda a este lapso.
- Las decisiones del árbitro en todo lo referente al juego serán definitivas, excepto por lo dispuesto en el párrafo c) de esta Regla.
- Se podrá nombrar dos jueces que resolverán las apelaciones que hagan los jugadores de las decisiones del árbitro. Cuando los jueces antes mencionados estén actuando en un partido, el jugador puede apelar las decisiones al árbitro, quien tiene el derecho de interrogar primero a cualquiera de los dos jueces, que, indistintamente, elija.

Las decisiones a que se refieren las Reglas 11, 12(a), 1, 15(a) y 15(f) no son apelables. Si un juez coincide en su decisión con el árbitro, la decisión del árbitro quedará firme; si ambos jueces disienten del árbitro, la decisión de los jueces será la que prevalezca quedando por consiguiente revocada la decisión del árbitro. Los jueces no podrán dar ninguna decisión salvo en el caso que exista una apelación.

La decisión de los jueces será dada a conocer por el árbitro inmediatamente.

- Un jugador no tiene derecho a solicitar que se remueva o sustituya al árbitro o a alguno de los jueces durante el curso del partido. En torneos organizados por la Federación Mexicana de Squash los árbitros y jueces nombrados por ella no podrán ser recusados.
- Los jugadores no deberán dar la razón de su solicitud de "vuelta" o de "tanto por obstrucción" o de su apelación, salvo que el árbitro o los jueces le pidan al jugador que aclare la causa de su petición.
- El árbitro cuando esté actuando sin jueces, después de advertir debidamente a un jugador, podrá descalificarlo por sus hechos o por sus dichos antideportivos o inconvenientes durante el juego de squash.
- El árbitro podrá descalificar, sin necesidad de advertencia previa, y de acuerdo con ambos jueces ((cuando está actuando con ellos) a un jugador cuando en su opinión, el jugador ha lesionado por imprudencia manifiesta o deliberadamente a su contrario.

Quando el árbitro esté actuando con la asistencia de dos jueces, podrá discrecionalmente y en acuerdo con ambos jueces, descalificar a un jugador sin necesidad de advertencia previa, por hechos, dichos o conducta inconveniente al juego de squash.



## REGLAMENTO DE TORNEOS

1. Los torneos auspiciados por la Federación Mexicana de Squash, A.C., serán los siguientes:

1) **TORNEO MEXICANO**

1a., 2a., 3a., 4a. fuerza, Veteranos y Mayores.

2) **TORNEO DE RANQUEADOS**

3) **CAMPEONATO NACIONAL**

1a., 2a., 3a., 4a. fuerza, Veteranos y Mayores.

4) **CAMPEONATO NACIONAL JUVENIL**

Juvenil Mayor en 1a. y 2a. fuerza, Juvenil Menor en 1a. y 2a. fuerza, Infantil Mayor e Infantil Menor.

2. Todos los participantes de estos torneos deberán ser del sexo masculino y estar afiliados individualmente a la Federación Mexicana de Squash, A.C.

3. Podrá jugar en 4a. fuerza los jugadores que nunca antes hayan tomado parte en campeonatos nacionales individuales, y los que hayan jugado en 4a. fuerza y no hayan sido finalistas ni semifinalistas. Estos primeros lugares deberán jugar en fuerzas superiores. No podrán jugar en 4a. fuerza jugadores que hayan participado anteriormente en fuerzas superiores (a menos que expresamente se lo autorice el Comité Directivo).

4. Podrá jugar en 2a. fuerza los jugadores que nunca hayan tomado parte en campeonatos nacionales individuales, y los que hayan jugado en 3a. fuerza y no hayan sido finalistas. Estos dos primeros lugares deberán jugar en fuerza superiores. No podrán jugar en 3a. fuerza los jugadores que hayan participado anteriormente en fuerzas superiores (a menos que expresamente el Comité Directivo se lo autorice).

5. Podrán jugar en 2a. fuerza los jugadores que nunca antes hayan tomado parte en campeonatos nacionales individuales, y los que hayan jugado en 2a. fuerza y no hayan sido finalistas. Estos dos primeros lugares deberán jugar en 1a. fuerza. No podrán jugar en 2a. fuerza los jugadores que hayan participado anteriormente en 1a. fuerza, a menos que éstos hayan sido invitados por el Comité Directivo para completar una gráfica de 1a. fuerza, (o haya una autorización expresa de dicho Comité).

6. Podrá jugar en 1a. fuerza los jugadores clasificados en esta categoría, los finalistas de 2a. fuerza de torneos anteriores y los jugadores de 2a. fuerza o juveniles invitados por el Comité Directivo.

7. Podrán jugar en la categoría de Veteranos aquellos jugadores que cumplan 40 años o más cualquier día del año en que se celebre el torneo.

8. Podrán jugar en la categoría de Mayores aquellos jugadores que cumplan 50 años o más cualquier día del año en que se celebre el torneo.

9. Podrá jugar en la categoría Juvenil Mayor aquellos jugadores que no hayan cumplido 19 años el 1o. de Octubre anterior al torneo. En 1a. fuerza podrán jugar todos los jugadores que cumplan este requisito. En 2a. fuerza podrán jugar los jugadores autorizados para ello por el Comité Directivo.

10. Podrá jugar en la categoría Juvenil Mayor aquellos jugadores que no hayan cumplido 16 años el 1o. de octubre anterior al torneo.

11. En el Torneo Mexicano podrá participar solamente aquellos jugadores de nacionalidad mexicana y los extranjeros que tengan más de 6 meses de radicar en México.

12. En el Campeonato Nacional podrán participar aquellos jugadores de nacionalidad mexicana y cualquier jugador extranjero previa autorización del Comité Directivo.

13. En el Torneo de Ranqueados podrán jugar los 8 primeros jugadores que tengan ranqueo nacional y los jugadores que, a criterio del Comité Directivo, tengan méritos suficientes de acuerdo con sus actuaciones anteriores en torneos Nacionales individuales.

El Torneo de Ranqueadores se jugará bajo el sistema que determine el Comité Directivo en cada caso y quedarán clasificados únicamente 10 jugadores.

14. El Comité Directivo decidirá la forma de competencia en las categorías de Veteranos, Mayores, Juvenil Mayor, Juvenil Menor e Infantil de acuerdo con el número de participantes inscritos.

15. Las fuerzas 1a., 2a., 3a. y 4a., se jugarán bajo el sistema de eliminatoria sencilla, a menos que por el bajo número de participantes inscritos, el Comité Directivo decida jugar a Round Robin, en cuyo caso regirá lo estipulado en el inciso 17.

16. En los torneos que se jueguen bajo el sistema de Round Robin, ya sea general o en grupos, el ganador será aquel jugador que hayan ganado mayor número de partidos ganados, y así sucesivamente. En caso de empate entre dos jugadores, el ganador será el vencedor de un nuevo encuentro. En caso de empate entre tres o más jugadores quedará mejor clasificado aquel que haya ganado mayor número de sets en relación con los sets que haya perdido, es decir se dividirán los sets perdidos entre los sets ganados y el resultado menor gana. Ejemplo.

Jugador A: 14 sets ganados y 8 sets perdidos.  
Jugador B: 12 sets ganados y 5 sets perdidos.  
Jugador C: 12 sets ganados y 6 sets perdidos.

A:  $8 - 14 = 0.571$   
B:  $5 - 12 = 0.416$   
C:  $6 - 12 = 0.500$

El ganador es el jugador B por haber obtenido el resultado menor. Después quedará el jugador C en la clasificación, y por último el jugador A.

Estas formas de desempate se tomarán en cuenta, a menos que haya indicaciones expresas del Comité Directivo antes de que empiece la competencia, para usar diferentes formas de desempate.

17. Cuando se juegue a Eliminatoria Sencilla, la gráfica tendrá las siguientes características: habrá un sembrado como mínimo por cada cuatro lugares de la gráfica que se utilice; por ejemplo, en una gráfica de 16, habrá 4 jugadores sembrados como máximo; en una gráfica de 32, habrá 8 jugadores sembrados como máximo. Se utilizará siempre una gráfica cuyo número de lugares represente una potencia de 2, (8, 16, 32, 64) y que corresponderá al número siguiente, mayor al número de jugadores inscritos. El número de "byes" se sacará por la diferencia del número de lugares de la gráfica y el número de jugadores inscritos. Cuando los jugadores sembrados sean solamente jugadores nacionales, se colocarán en la gráfica en la forma que indica el ejemplo núm. 1; en el caso de que haya jugadores sembrados nacionales y extranjeros, se colocarán en la forma que se indica en el ejemplo núm. 2; todos los demás jugadores se colocarán por sorteo.

En caso de que el número de "byes" sea par, se colocará la mitad de ellos en la primera mitad de la gráfica empezando por la parte superior; la otra mitad de "byes" se colocará en la segunda mitad de la gráfica empezando por la parte inferior. En el caso de que el número de "byes" sea impar, se colocará un "bye" más en la primera mitad como lo indica el ejemplo núm. 3.

18. La cuota de inscripción de cada torneo deberá estar pagada el día de cierre de inscripciones. Al jugador que no haya pagado esta cuota no se le tomará en cuenta para la gráfica.

19. Cada jugador deberá presentarse antes de la hora programada para su juego con el Representante del Comité Directivo; si no lo hace, el partido podrá marcarse perdido por default a la hora exacta.

20. Cada jugador deberá presentar para su juego una pelota en buen estado de las designadas como oficiales en cada torneo, a menos que el Comité Directivo anuncie que proporcionará las pelotas.

21. El Comité Directivo o su representante nombrará a los árbitros y jueces de los partidos, los cuales serán irrecusables. Solamente el Comité Directivo o su Representante podrá cambiar a los árbitros y/o jueces en caso necesario.



## JUEGO DE INDIVIDUALES

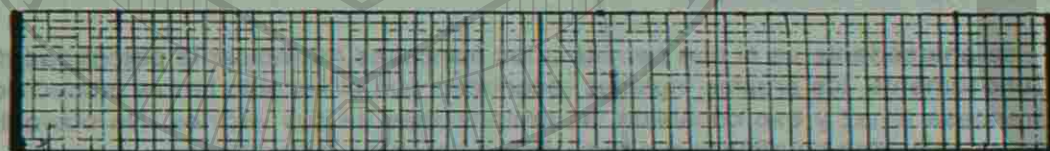
### REGLA 1

#### Medidas de la cancha y los elementos que la integran

La cancha será un rectángulo de 23.77 m. (78 pies) de largo por 8.23 m. (27 pies) de ancho. Estará dividida a la mitad por un red suspendida de una cuerda o de un cable metálico con un diámetro máximo de 8 mm. (1/3 pulgada), cuyos extremos estarán sujetos o pasarán por encima de la parte superior de dos postes con una altura de 1.067m. (3 pies 6 pulgadas). Dichos postes, de madera o metálicos, estarán situados a una distancia de 91.5cm. (3 pies) fuera de la cancha, a cada lado, medida desde el centro de los postes, cuyas superficies no deberán exceder 15cm. (6 pulgadas) cuadrados o un diámetro de 15cm. (6 pulgadas).

**Red.** La red deberá estar bien extendida de manera que llene el espacio entre los dos postes. Cada uno de los cuadrados que conforman su tejido deberá ser lo suficientemente reducido para impedir el paso de la bola.

La altura de la red será de 91.5cm. (3 pies) en el centro, donde estará sujeta adecuadamente por una tira de tela blanca de un ancho no mayor de 5cm. (2 pulgadas). La cuerda o cable metálico y también la parte superior de la red, estarán cubiertos por una cinta de un ancho de 5cm. (2 pulgadas) mínimo y de un máximo de 6.3cm. (2 1/2 pulgadas), a cada lado, que será completamente blanca. No se permitirá ningún anuncio publicitario en la red, en las bandas o en los postes.



**Líneas de base y líneas laterales.** La superficie que queda a cada lado de la red, entre las líneas de servicio y las laterales, estará dividida en dos partes iguales llamadas cuadros de servicio y la línea que las separa se llamará línea central de servicio, la cual tendrá 5cm. (2 pulgadas) de ancho y estará trazada a la mitad del rectángulo, paralela a las líneas laterales.

**Marca central.** Cada línea de base estará dividida en dos partes por una continuación imaginaria de la línea central de servicio por medio de otra línea de 10cm. (4 pulgadas) de largo, por 5cm. (2 pulgadas) de ancho, la cual se llamará marca central, trazada dentro de la cancha, perpendicular y en contacto con la línea de base.

**Ancho de las líneas.** Todas las líneas de la cancha no deben tener un ancho menor de 2.5cm. (1 pulgada) ni exceder de 5cm. (2 pulgadas), con excepción de las líneas de base, las cuales pueden tener 10cm. (4 pulgadas) de ancho. Todas las medidas de la cancha deben ser consideradas desde y hasta el borde exterior de las líneas.

**Espacios libres inmediatos a las canchas.** Cuando se juega el Campeonato Internacional de Tenis, identificado como la Copa Davis u otros campeonatos oficiales de la Federación Internacional, se requiere un espacio detrás de cada línea de base, no menor de 6.40m. (21 pies) y a cada costado el espacio no será menor de 3.66m. (12 pies).

### REGLA 2

#### Elementos permanentes

Se consideran como elementos permanentes de la cancha, no solamente la red, los postes, las cuerdas o los cables metálicos, las cintas, bandas y tiras, sino también el equipo de alumbrado que haya, las vallas o cercas al fondo y al costado, las tribunas, los asientos fijos o móviles, y las sillas cercanas, sus ocupantes y todos los demás objetos que se encuentren alrededor o a un nivel superior a la cancha, así como el juez de silla, jueces de faltas de pie, de red, de línea y recogedores de bolas, mientras estén en sus respectivos puestos.

**Nota-** A los efectos de esta regla, la palabra "jueces" incluirá al juez de silla, así como a todas las personas designadas para colaborar con él en la dirección del partido.

### REGLA 3

#### La pelota

La superficie de la pelota debe ser lisa y sin costura, preferentemente de color blanco o amarillo.

**Tamaño.** La pelota deberá TENER UN DIÁMETRO NO MENOR DE 6.35cm (2 1/2 pulgadas), ni mayor de 6.67cm (2 5/8 pulgadas).

**Peso.** Deberá tener un peso de 567 decigramos (2 onzas), como mínimo, y 585 decigramos (2 1/16 onzas) como máximo.

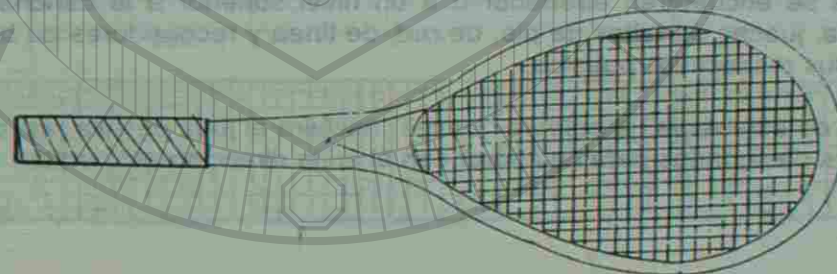
**Bote.** El bote de la pelota deberá ser como mínimo, de 1.346m (53 pulgadas) y como máximo de 1.473m (58 pulgadas), si se la deja caer desde un altura de 2.54m (100 pulgadas) sobre una superficie lisa de cemento.

La pelota podrá tener una deformación, al lanzarla, de más de .560cm (.220 de una pulgada) y menor de .737cm (.290 de una pulgada) y una deformación de más de .89cm (.350 pulgadas) y menor de 1.080cm (.425 pulgadas) en su devolución, a una presión de 8.165k (18 libras). Las dos deformaciones deben basarse en un promedio de tres lecturas individuales, considerando tres ejes de la bola y ninguna de dos lecturas individuales deberá diferir más de .076cm (.030 pulgadas) en cada caso. Toda prueba de bote, medida y deformación se hará de acuerdo con las reglas que aparecen más adelante.

**REGLA 4**

**La raqueta**

La raqueta consiste en un aro, cubierto de una red, con un mango.



**El aro.** El aro podrá estar elaborado de cualquier material y ser de cualquier peso, tamaño y configuración.

**La red.** Las cuerdas de esta pequeña red, deberán estar entrelazadas cada cuerda bien sujeta al aro de la raqueta.

La densidad de la encordadura en el centro deberá ser por lo menos igual a la densidad promedio de todo el conjunto de cuerdas.

La encordadura deberá realizarse de manera que los espacios entre las cuerdas no excedan a lo que requiera. (por ejemplo) la colocación de un conjunto de 18 cuerdas verticales (las principales) y 18 cuerdas horizontales (las cruzadas), uniformemente espaciadas y entrelazadas en un área de 484 cm cuadrados (75 pulgadas cuadradas).

**REGLA 5**  
El espíritu de esta regla tiene como finalidad impedir la aplicación de un efecto exagerado a una bola, que pudiera afectar y modificar la índole misma del juego.

**REGLA 5**

**Jugador que sirve y jugador que recibe**

Los jugadores deberán colocarse a cada lado de la red. Al jugador a quien le toque sacar se le identifica como "el que sirve" y al jugador contrario como "el que recibe".

**REGLA 6**

**Elección de lado y servicio**

La elección de lado y el derecho de servir o recibir en el primer juego, se decidirá por sorteo. El ganador puede elegir o pedir que su contrario escoja.

- a) El derecho de servir o recibir, en cuyo caso el otro jugador elegirá el lado, o
- b) El lado, caso en el cual el otro jugador elegirá el derecho de servir o de recibir.

**REGLA 7**

**Cómo efectuar el servicio**

El servicio será ejecutado de la siguiente manera:

El que sirve deberá fijar los pies atrás de la línea de base y dentro de las prolongaciones imaginarias de la marca central y de las líneas laterales. Lanzará entonces la pelota al aire con la mano en cualquier dirección y, antes de que esta toque el suelo, la golpeará con su raqueta. Se considera que está terminado el servicio en el momento del impacto de la pelota con la raqueta. El jugador que tenga solamente un brazo útil, puede emplear su raqueta para lanzar la pelota al aire.

REGLA 8

**Falta de pie**

El servicio se ejecutará de la siguiente manera:

- a) Caminando o corriendo sin cambiar de posición, o
- b) Sin tocar con los pies otra área que no sea la que esté precisamente detrás de la línea de base, dentro de la extensión imaginaria entre la marca del centro y las líneas laterales.

Las siguientes interpretaciones de la regla 8 fueron aprobadas por la Federación Internacional de Tenis el 9 de Julio de 1958:

- a) No se considerará que el que sirve ha cambiado su posición "caminando" o corriendo, si solamente hizo pequeños movimientos de los pies que no afectan la posición tomada originalmente, o
- b) La palabra "pie" significa la extremidad de la pierna debajo del tobillo.

REGLA 9

**Debe servirse alternativamente de un lado y de otro**

a) Al ejecutar el saque, el servidor deberá estar parado alternativamente detrás de los cuadros de servicio, derecho e izquierdo de la cancha, empezando desde el lado derecho en cada juego. Si el saque ocurre desde la mitad equivocada de la cancha, sin que los jugadores se den cuenta de ello, todo punto que resulte de ese servicio equivocado se sostendrá, pero la falta será corregida inmediatamente al ser descubierta.

b) Al servirse, la pelota deberá pasar por encima de la red y tocar el suelo dentro del cuadro de servicio que está diagonalmente opuesto o sobre las líneas que delimitan ese cuadro de servicio, antes de que la devuelva el que la recibe.

REGLA 10

**Faltas**

El servicio se considerará falta:

- a) Si el que sirve comete violaciones a las reglas 7, 8 ó 9;
- b) Si yerrá la pelota al intentar golpearla, o
- c) Si la pelota servida antes de tocar el suelo toca alguno de los accesorios permanentes de la cancha (que no sean la red, la banda o la tira central de la misma).

REGLA 11

**El servicio después de una falta**

Si el primer servicio fuera falta, el que sirvió servirá de nuevo en el mismo lado de la cancha salvo que el servicio haya sido efectuado desde el lado indebido. En ese caso, según la regla 9, el que sirve deberá servir la otra pelota a que tiene derecho desde el lado correcto únicamente.

REGLA 12

**Quien recibe deberá estar listo**

El que sirve no deberá sacar hasta que el que recibe esté listo. Si este intenta devolver el servicio, se entenderá que estaba listo. Sin embargo, si el que recibe dio a entender que no estaba listo, no podrá reclamar una falta porque la pelota no haya caído dentro de los límites determinados para el servicio.

REGLA 13

**Let**

En todos los casos en que un let sea llamado según las reglas o para marcar una interrupción al juego, éste tendrá las siguientes interpretaciones:

- a) Cuando se llame solamente "respecto a un servicio", éste volverá a jugarse.
- b) Cuando se llame bajo cualquier otra circunstancia, el punto deberá jugarse nuevamente.

REGLA 14

**Es let el servicio:**

- a) Si la pelota servida roza la red, banda o tira central de la red, y es buena, o después de haber tocado la red, banda o tira central, toca al que recibe o cualquier cosa que él lleve consigo vista o antes de que pegue en el suelo.
- b) Si el servicio o falta se hizo cuando el que recibe no estaba listo (ver regla 12).

Un let que sea llamado en el segundo servicio porque el que recibe indicó que no estaba listo, no anula ninguna falta cometida en el primer servicio.

REGLA 15

**Quien recibe se convierte en el que sirve**

Al terminar el primer juego el que recibe se convertirá en el que sirve y el que sirve en el que recibe. De este modo, se seguirá alternativamente en todos los juegos subsiguientes de un encuentro. Si un jugador sirve fuera de turno, el jugador al que corresponda servir deberá hacerlo tan pronto como se descubra el error, pero todos los puntos jugados antes del descubrimiento de dicho error serán válidos. Si un juego hubiera terminado antes de descubrirse el error, el orden de los servicios continuará en la forma en que se alteró.

REGLA 16

**El cambio de lados.**

Los jugadores cambiarán lados al final del primer tercer juegos, y después de cada juego subsiguiente, y alternante de cada set, a menos que el número total en el set sea par. En ese caso no se hace ningún cambio hasta terminar el primer juego del siguiente set.

Si se comete un error al no seguirse la secuencia correcta, los jugadores deberán tomar sus posiciones correctas tan pronto como se haya descubierto la irregularidad.

REGLA 17

**La pelota continuará en juego hasta que se decida el punto**

Una pelota está en juego desde el momento en que se efectúe el servicio, a no ser que sea falta o let. Permanece en juego hasta que el tanto queda decidido.

REGLA 18

**El que sirve gana el punto:**

- Si la pelota servida, no siendo let bajo la regla 14, antes de tocar el suelo toca al que recibe o cualquier cosa que él use o lleve consigo.
- Si el que recibe, por cualquier otra razón, pierde el punto según lo estipulado en la regla 20.

REGLA 19

**El que sirve gana el punto:**

- Si el que sirve comete dos faltas consecutivas.
- Si el que sirve pierde el tanto por cualquiera de los motivos enumerados en la regla 10.

REGLA 20

**Un jugador pierde el punto:**

- Si no regresa la pelota en juego, por encima de la red, antes de que la bola toque el suelo dos veces consecutivas, con excepción de lo previsto en la regla 24 a) y c);
- Si al devolver la pelota en juego, ésta toca el suelo, un accesorio permanente de la cancha u otro objeto fuera de las líneas que delimitan la cancha del adversario, con excepción de lo previsto en la regla 24 a) y c);
- Si estando fuera de su cancha, toma una pelota al aire y no logra hacer una devolución correcta;
- Si toca o golpea la pelota en juego con su raqueta más de una vez al efectuar el golpe;

- Si él o su raqueta (ya sea que ésta esté en su mano o no) o cualquier cosa que él use o lleve toca la red, postes, cuerda o cable de metal, tira central o banda o el suelo dentro de la cancha del adversario, en cualquier momento mientras la pelota esté en juego;
- Si golpea la pelota al aire antes de que ésta haya pasado la red;
- Si la pelota en juego lo toca, o toca cualquier cosa que él use o lleve, con excepción de la raqueta, y
- Si arroja su raqueta hacia la pelota y le pega.

REGLA 21

**El jugador obstruye el juego**

Si un jugador comete cualquier acto, ya sea deliberadamente o involuntario, que a juicio del árbitro impide a su oponente efectuar una jugada, el árbitro deberá, en el primer caso, conceder el punto al oponente, y en el segundo caso ordenar que el punto se juegue de nuevo.

REGLA 22

**Es buena la pelota que cae sobre una línea**

Una pelota que cae sobre una línea será considerada como si hubiese caído dentro de la cancha delimitada por dicha línea.

REGLA 23

**La pelota toca un accesorio permanente**

Si la pelota toca un accesorio permanente de la cancha que no sea la red, los postes, la cuerda o el cable de la red, la banda o tira central, después de que haya tocado el suelo, el jugador que la golpeó gana el tanto. Si esto sucede antes de que la pelota toque el suelo, el adversario gana el tanto.

REGLA 24

**Es buena una devolución:**

- Si la pelota toca la red, postes, cuerda o cables de la red, tira central o banda de la misma siempre y cuando pase por encima de ellos y toque el suelo dentro de la cancha apropiada;
- Si la pelota servida o que se ha devuelto toca el suelo dentro de la cancha apropiada y bota, por efecto o por acción del viento, hacia atrás por encima de la red, y el juego a quien corresponde jugar la alcanza por encima de la misma y la devuelve, siempre y cuando ni él ni ninguna parte de su ropa o raqueta hayan tocado la red, postes, cable, amarre central, banda o el suelo dentro de la cancha del adversario y que golpee a la pelota por otros conceptos sea bueno;

- c) Si la pelota es devuelta fuera de uno de los postes, ya sea que pase por arriba o por abajo del nivel superior de la red, aún tocando el poste, siempre y cuando caiga dentro de la cancha correspondiente;
- d) Si la raqueta de un jugador se precipita encima de la red después de que ha devuelto la pelota, siempre y cuando la pelota haya pasado la red antes de ser jugada y que, por otros conceptos, esté bien devuelta, y
- e) Si un jugador logra devolver la pelota, servida o que está en juego, y choca contra otra pelota que está en la cancha.

Si una cancha de dobles se adapta con postes auxiliares para jugar un partido de individuales, la porción de la red, cuerda o cable metálico y la banda entre los postes auxiliares y los de dobles, así como éstos, deberán ser considerados como accesorios permanentes. Una devolución que pase bajo la cuerda de la red entre el poste de individuales y el de dobles sin haber tocado la cuerda de la red, la red o el poste de dobles y cae dentro del área de juego, será considerada buena.

#### REGLA 25

##### Interferencia

Si al ejecutar un golpe, un jugador es estorbado por cualquier cosa fuera de su control, con excepción de los accesorios permanentes de la cancha o por lo previsto en la regla 21, el punto deberá jugarse nuevamente.

#### REGLA 26

##### Anotación del juego

Cuando un jugador gana su primer punto, la anotación será de 15 a su favor. Al ganar el segundo tanto será de 30 para ese jugador, al ganar el tercero será de 40 a su favor, y al ganar el cuarto tanto se le concederá el juego excepto en el siguiente caso: Si ambos jugadores han ganado tres tantos, estarán "iguales a 40" (Deuce), y el siguiente tanto que gane un jugador se marcará "ventaja" para él. Si un mismo jugador gana el tanto que sigue, ganará también el juego; si pierde el tanto, estarán iguales nuevamente, y así sucesivamente, hasta que uno de los dos jugadores gane dos tantos seguidos, después de haber estado "iguales a cuarenta", cuando el juego se anotará a su favor.

#### REGLA 27

##### El set

El jugador que primeramente gane seis juegos, ganará un set, aunque deberá ganar por un margen de dos juegos sobre su oponente y, cuando sea necesario, se prolongará el set hasta que se obtenga el margen indicado, o sea, que uno de los contendientes tenga dos juegos más que el otro.

#### REGLA 28

##### Número máximo de sets

El número máximo de sets en un encuentro será de cinco. Si participan mujeres será de tres.

#### REGLA 29

##### Aplicación de las reglas

Estas reglas se aplicarán a los hombres y a las mujeres por igual, salvo en aquellos casos en que expresamente se haya dispuesto lo contrario.

#### REGLA 30

##### Decisiones del árbitro y del juez de silla

En los encuentros que cuenten con un juez de silla, sus decisiones serán definitivas, pero cuando también se ha nombrado un árbitro, se podrá apelar ante éste con relación a los errores del juez de silla en lo referente a interpretación de las reglas. En tales casos, las decisiones del árbitro serán inapelables.

En encuentros para los cuales hayan sido designados auxiliares del juez de silla (jueces de línea, juez de red, jueces de falta de pie, etcétera), sus decisiones serán definitivas respecto a cuestiones de hecho. Cuando en opinión del juez de silla se haya cometido un error muy obvio, éste tendrá pleno derecho de cambiar la decisión de un auxiliar, o bien, ordenar que se juegue un let. Cuando un auxiliar no puede dar ninguna decisión, deberá indicarlo inmediatamente al juez de silla, quien dará entonces una decisión final. Así también, cuando un juez de silla no puede dar una decisión respecto a una cuestión de hecho, podrá pedir que se juegue un let.

En la Copa Davis o durante otras competencias entre equipos y cuando se encuentre presente un árbitro, cualquier decisión puede ser modificada por éste. El árbitro también puede ordenar al juez de silla que se juegue un let.

El árbitro podrá en cualquier momento posponer o suspender un encuentro debido a la oscuridad, condiciones del terreno o del mal tiempo. En cualquiera de estos casos, el punto anterior y la colocación de jugadores en la cancha se mantendrán inalterables, a menos que el árbitro y los jugadores convengan otra cosa.

REGLA 31

El juego será continuo

a) El juego debe ser continuo desde el primer servicio hasta que el encuentro haya concluido. La única excepción es que inmediatamente después de finalizar el segundo o el tercer set, tratándose de eventos en que tomen parte damas, puede concederse a cualquiera de los dos jugadores un descanso que no excederá de 10 minutos o de 45 minutos en los países situados entre los 15 grados de latitud sur. El juez de silla, por circunstancias fuera del control de los dos jugadores, puede suspender el juego por el tiempo que considere indispensable.

Si el juego es suspendido y continuado al día siguiente, el descanso deberá tomarse únicamente después del tercer set, o después del segundo set, cuando tomen parte damas, jugado en ese segundo día, quedando entendido que la terminación de un set incompleto se cuenta como un set.

Si un partido no se reanuda hasta después de haber transcurrido 10 minutos en el mismo día, podrá tomarse el periodo de descanso solamente después de haber jugado tres sets consecutivos sin interrupción alguna o dos sets cuando participen damas, contándose la terminación de un set incompleto como un set.

Cualquier nación queda en libertad de modificar esta disposición u omitirla del reglamento que gobierna sus torneos, juegos o competencias celebrados en su propio territorio, siempre que no se trate de partidos internacionales de la Copa Davis o de la Copa Federación.

b) El juego nunca será suspendido, demorado o interferido para que un jugador recupere fuerzas.

c) Un máximo de 30 segundos podrán transcurrir desde la terminación de un punto hasta el tiempo en que se sirve otra bola para iniciar el siguiente punto, excepto cuando se cambien de lados, permitiéndose en este caso un tiempo máximo de un minuto treinta segundos desde el momento de la terminación del último punto de un juego hasta el instante en que se sirva la siguiente bola como inicio del primer punto del juego siguiente.

Estas disposiciones deberán ser estrictamente cumplidas. El juez de silla es la única persona autorizada para juzgar si un jugador ocasiona una dilación intencional del juego. Después de llamarle preventivamente la atención, podrá descalificarlo, si persiste en su actitud.

REGLA 32

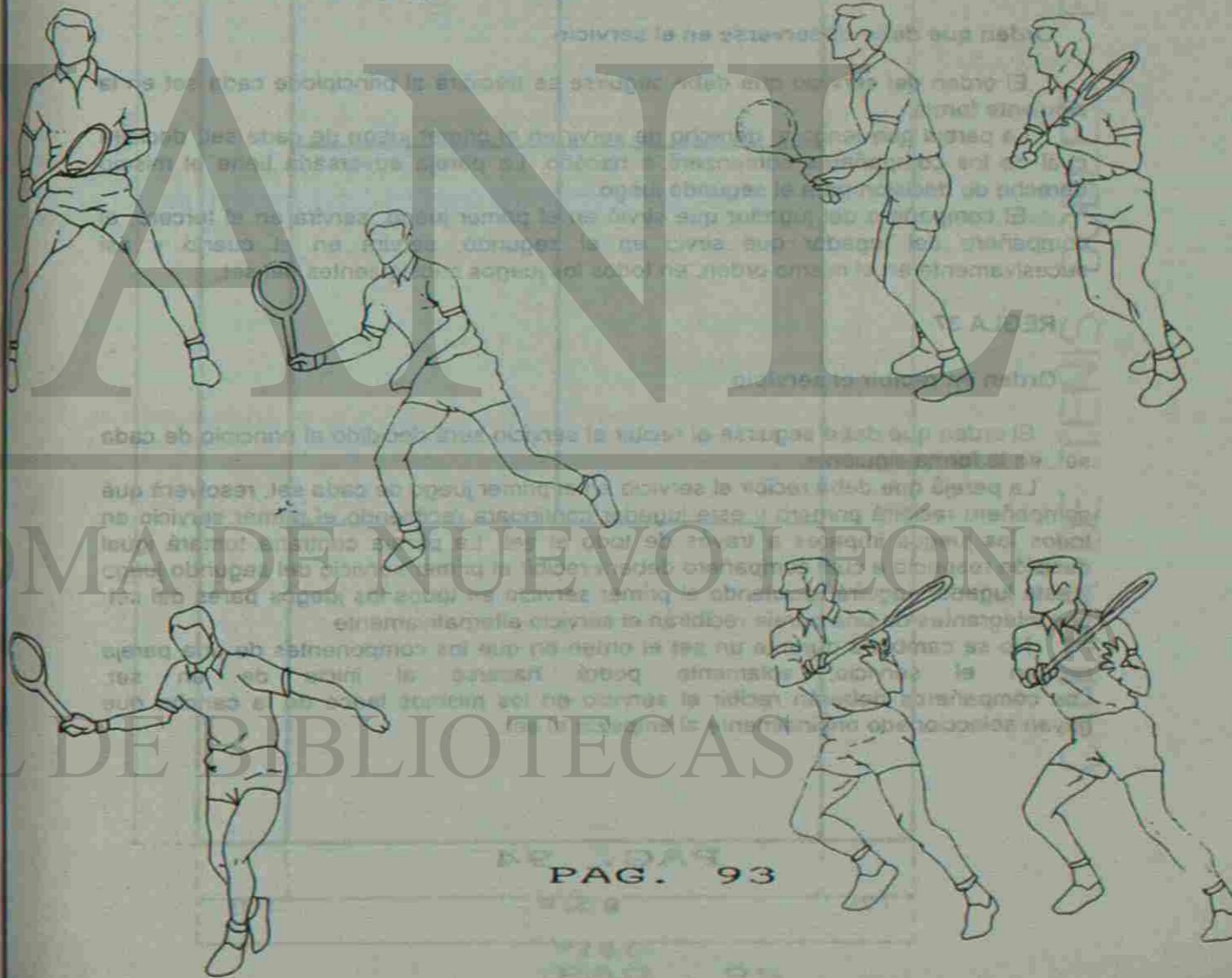
Instrucciones a jugadores

Durante un partido ningún jugador podrá recibir ninguna orientación o consejo excepto en los cambios de lado cuando podrá recibir instrucciones del capitán de su equipo que ocupa un lugar en la cancha durante alguna competencia por equipos.

REGLA 33

Secuencia del cambio de bolas

Cuando no obstante haber acordado cambio de bolas después de un número dado de juegos, el cambio no se llega a realizar en la secuencia correcta, deberá corregirse el error en el momento en que le toque servir al jugador o jugadores que deberían haber servido con bolas nuevas.





## JUEGO DE DOBLES

### REGLA 34

Las reglas anteriores se aplicarán al juego de dobles con las siguientes excepciones:

### REGLA 35

#### Dimensiones de la cancha de dobles

Para el juego de dobles la cancha tendrá un ancho de 10.97 m (36 pies), es decir, será 1.37 m (4 1/2 pies) más ancha a cada lado que la cancha para el juego de individuales. Las porciones de las líneas laterales de la cancha para el juego de individuales que quedan entre las dos líneas de servicio, se llaman líneas laterales de servicio. Por lo demás, la cancha será igual a la descrita en la regla 1, pero las partes de las líneas laterales de una cancha para el juego de individuales que quedan entre las líneas de base y las de servicio, a cada lado de la red, pueden ser suprimidas.

### REGLA 36

#### Orden que debe observarse en el servicio

El orden del servicio que debe seguirse se decidirá al principio de cada set en la siguiente forma:

La pareja que tenga el derecho de servir en el primer juego de cada set, decidirá cuál de los compañeros comenzará a hacerlo. La pareja adversaria tiene el mismo derecho de decisión para el segundo juego.

El compañero del jugador que sirvió en el primer juego, servirá en el tercero; el compañero del jugador que sirvió en el segundo, servirá en el cuarto y así sucesivamente en el mismo orden, en todos los juegos subsiguientes del set.

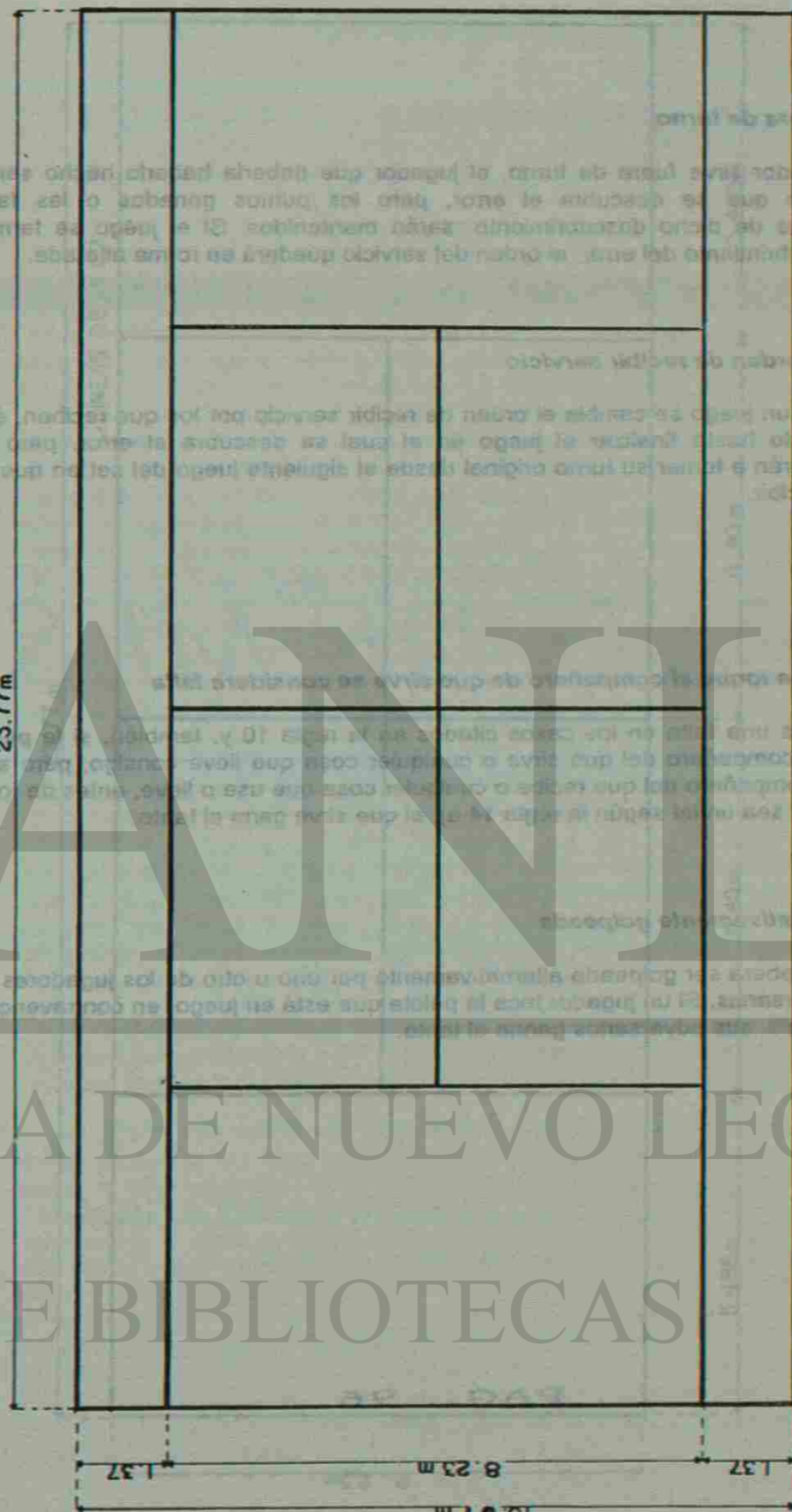
### REGLA 37

#### Orden en recibir el servicio

El orden que debe seguirse al recibir el servicio será decidido al principio de cada set, en la forma siguiente:

La pareja que deba recibir el servicio en el primer juego de cada set, resolverá qué compañero recibirá primero y este jugador continuará recibiendo el primer servicio en todos los juegos impares a través de todo el set. La pareja contraria tomará igual decisión respecto a cuál compañero deberá recibir el primer servicio del segundo juego y este jugador seguirá recibiendo el primer servicio en todos los juegos pares del set. Los integrantes de una pareja recibirán el servicio alternativamente.

No se cambiará durante un set el orden en que los componentes de una pareja reciban el servicio; solamente podrá hacerse al inicio de un set. Los compañeros deberán recibir el servicio en los mismos lados de la cancha que hayan seleccionado originalmente al empezar el set.



CANGCHA DE TENIS DOBLES ESC. 1:100

**REGLA 38**

**JUEGO DE DOBLES**

**Servicio fuera de turno**

Si un jugador sirve fuera de turno, el jugador que debería haberlo hecho servirá inmediatamente que se descubra el error, pero los puntos ganados o las faltas cometidas antes de dicho descubrimiento, serán mantenidos. Si el juego se terminó antes del descubrimiento del error, el orden del servicio quedará en forma alterada.

**REGLA 39**

**Error en el orden de recibir servicio**

Si durante un juego se cambia el orden de recibir servicio por los que reciben, éste quedará alterado hasta finalizar el juego en el cual se descubra el error, pero los jugadores volverán a tomar su turno original desde el siguiente juego del set en que les corresponda recibir.

**REGLA 40**

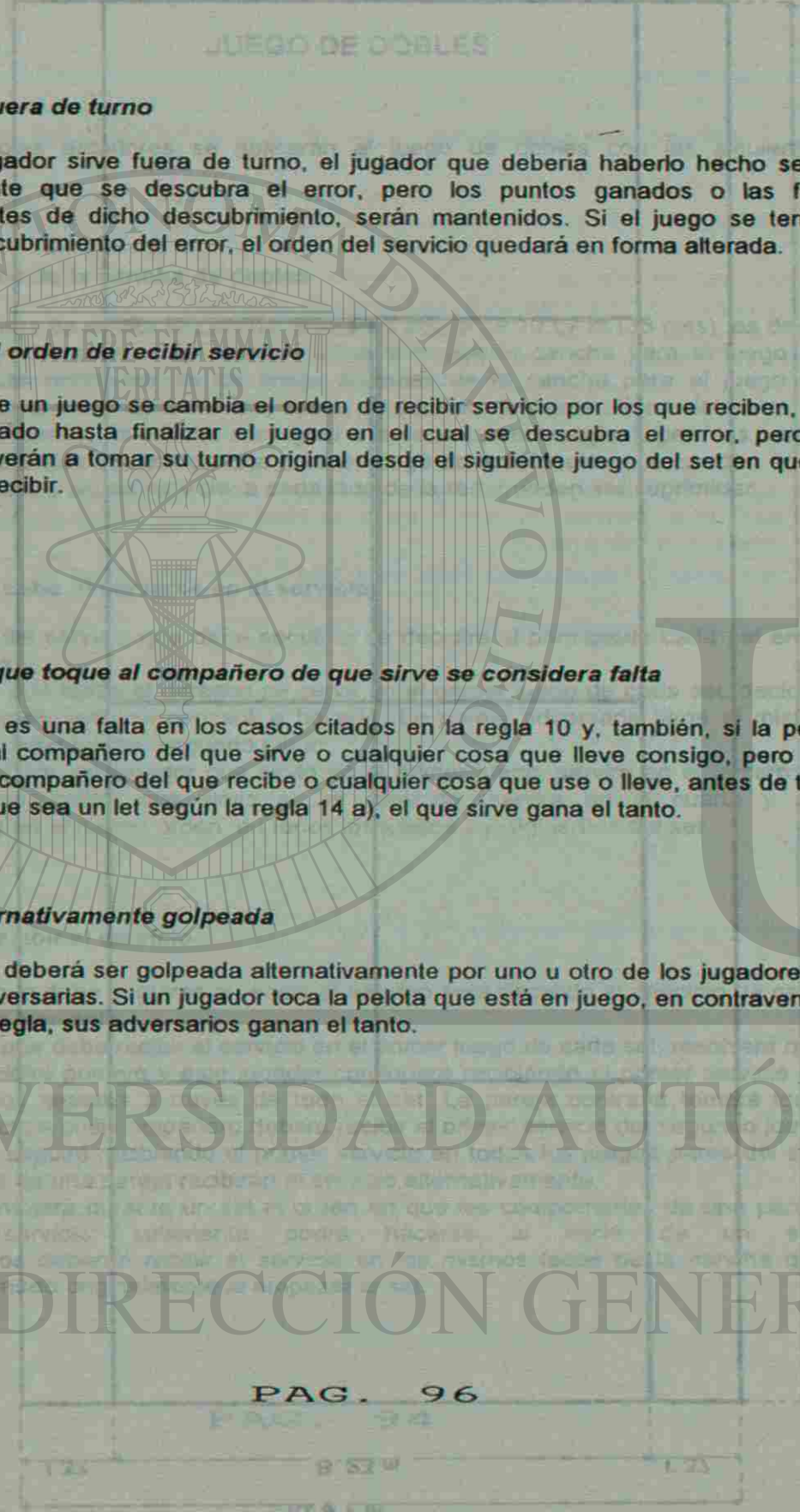
**La pelota que toque al compañero de que sirve se considera falta**

El saque es una falta en los casos citados en la regla 10 y, también, si la pelota servida toca al compañero del que sirve o cualquier cosa que lleve consigo, pero si la pelota toca al compañero del que recibe o cualquier cosa que use o lleve, antes de tocar el suelo, sin que sea un let según la regla 14 a), el que sirve gana el tanto.

**REGLA 41**

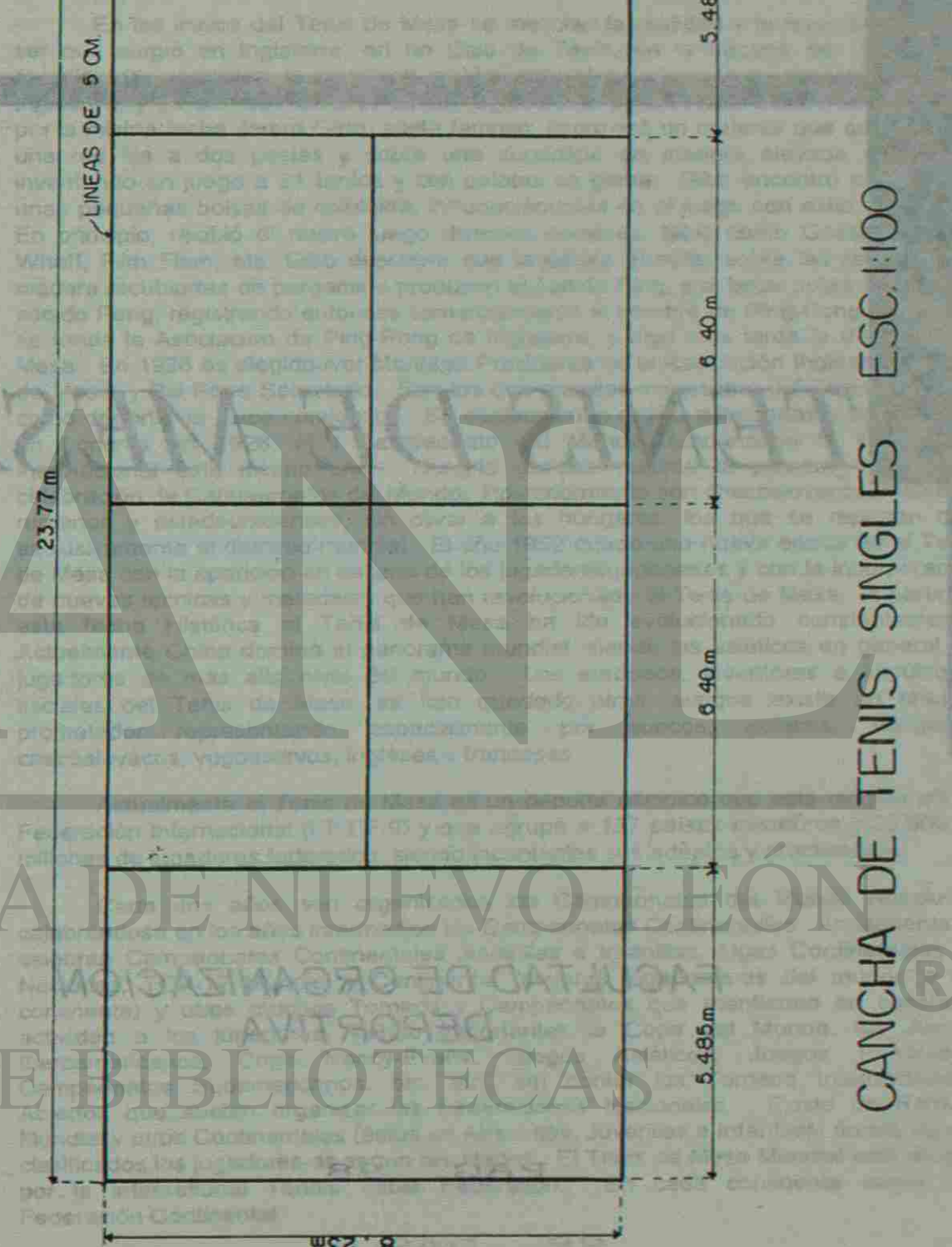
**Pelota alternativamente golpeada**

La pelota deberá ser golpeada alternativamente por uno u otro de los jugadores de las parejas adversarias. Si un jugador toca la pelota que está en juego, en contravención a la presente regla, sus adversarios ganan el tanto.



**TENIS DE MESA**

**HISTORIA Y ORGANIZACIÓN**



CANCHA DE TENIS SINGLES ESC. 1:100

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS



# TENIS DE MESA

FACULTAD DE ORGANIZACIÓN  
DEPORTIVA

DIRECCIÓN GENERAL DE DEPORTE

PAG. 98

## TENIS DE MESA

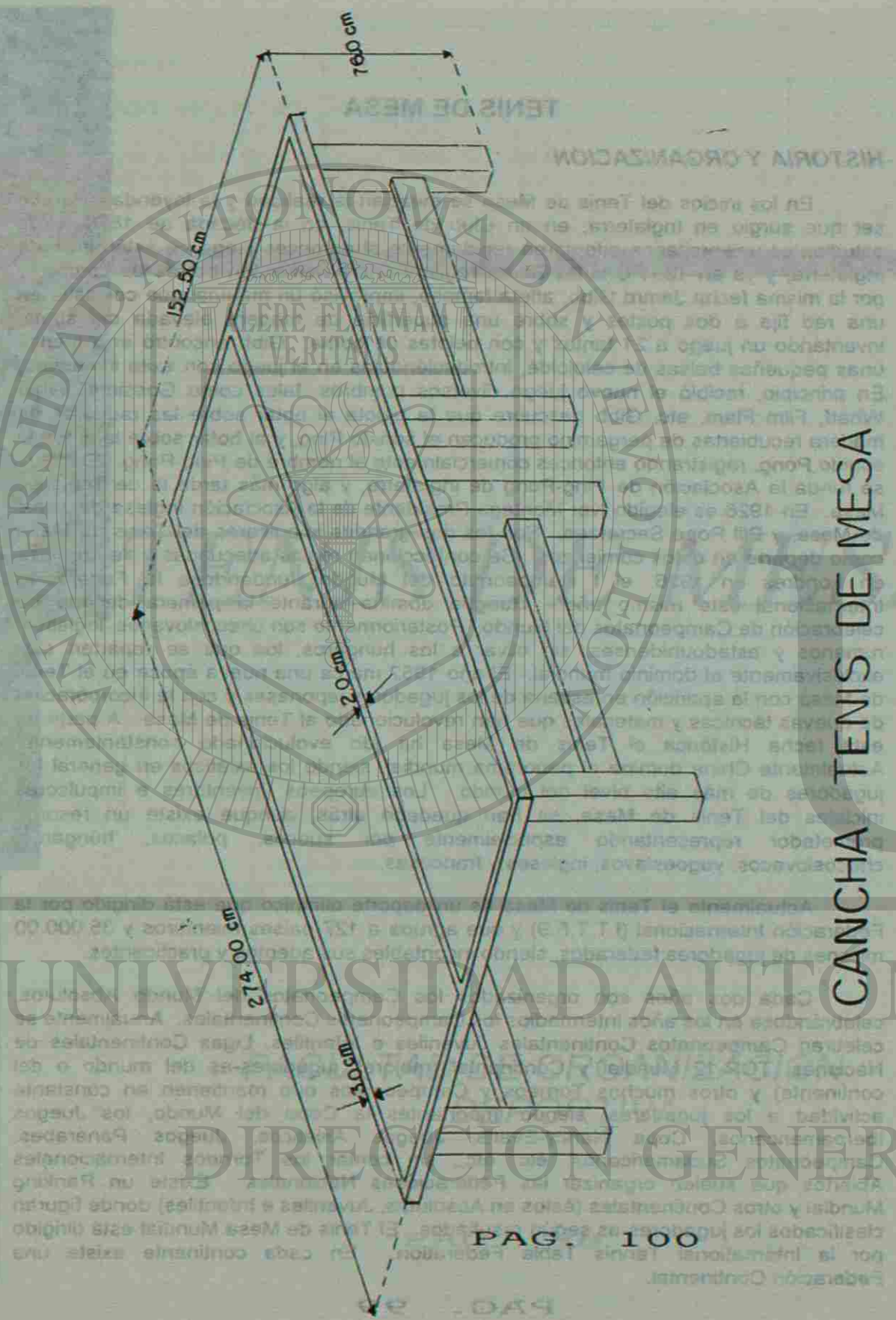
### HISTORIA Y ORGANIZACIÓN

En los inicios del Tenis de Mesa se mezclan la realidad y la leyenda. Parece ser que surgió en Inglaterra, en un Club de Tenis, en la década de 1870. Los estudiantes universitarios adoptaron rápidamente el entonces juego de salón en toda Inglaterra, y ya en 1891 Charles Barter registró una patente con bolsas de corcho, y por la misma fecha Jamrd Gibb, atleta famoso, improvisó un material que consistía en una red fija a dos postes y sobre una superficie de madera elevada del suelo, inventando un juego a 21 tantos y con pelotas de goma. Gibb encontró en América unas pequeñas bolsas de celuloide, introduciéndolas en el juego con éxito inmediato. En principio, recibió el nuevo juego diversos nombres, tales como Gossima, Whiff Whaff, Film Flam, etc. Gibb descubre que la pelota al botar sobre las raquetas de madera recubiertas de pergamino producen el sonido Ping, y al botar sobre la mesa el sonido Pong, registrando entonces comercialmente el nombre de Ping-Pong. En 1901 se funda la Asociación de Ping-Pong de Inglaterra, y algo más tarde la de Tenis de Mesa. En 1926 es elegido Ivor Montagu Presidente de la Asociación Inglesa de Tenis de Mesa, y Bill Pope Secretario. Son los dos grandes impulsores del Tenis de Mesa como deporte en estos comienzos. Se confeccionan reglas adecuadas y se organiza en Londres en 1926, el I Campeonato del Mundo, fundándose la Federación Internacional este mismo año. Hungría domina durante la primera década de celebración de Campeonatos del Mundo. Posteriormente son checoslovacos, ingleses, rumanos y estadounidenses, sin olvidar a los húngaros, los que se reparten casi exclusivamente el dominio mundial. El año 1952 marca una nueva época en el Tenis de Mesa con la aparición en escena de los jugadores japoneses y con la incorporación de nuevas técnicas y materiales que han revolucionado al Tenis de Mesa. A partir de esta fecha Histórica el Tenis de Mesa ha ido evolucionado constantemente. Actualmente China domina el panorama mundial, siendo los asiáticos en general los jugadores de más alto nivel del mundo. Los europeos, inventores e impulsores iniciales del Tenis de Mesa, se han quedado atrás, aunque existe un resurgir prometedor representando especialmente por suecos, polacos, húngaros, checoslovacos, yugoeslavos, ingleses y franceses.

Actualmente el Tenis de Mesa es un deporte olímpico que está dirigido por la Federación Internacional (I.T.T.F.9) y que agrupa a 127 países miembros y 35,000.00 millones de jugadores federados, siendo incontables sus adeptos y practicantes.

Cada dos años son organizados los Campeonatos del Mundo Absolutos, celebrándose en los años intermedios los Campeonatos Continentales. Anualmente se celebran Campeonatos Continentales Juveniles e Infantiles, Ligas Continentales de Naciones, TOP-12 Mundial y Continental (mejores jugadores-as del mundo o del continente) y otros muchos Torneos y Campeonatos que mantienen en constante actividad a los jugadores, siendo importantes la Copa del Mundo, los Juegos Iberoamericanos, Copa Nancy-Evans, Juegos Asiáticos, Juegos Panárabes, Campeonatos Sudamericanos, etc. etc., sin contar los Torneos Internacionales Abiertos que suelen organizar las Federaciones Nacionales. Existe un Ranking Mundial y otros Continentales (éstos en Absolutos, Juveniles e Infantiles) donde figuran clasificados los jugadores-as según resultados. El Tenis de Mesa Mundial está dirigido por la International Tennis Table Federation. En cada continente existe una Federación Continental.

PAG. 99



En España el Tenis de Mesa comenzó a practicarse de forma oficial en el año 1935 con la fundación de la Federación Catalana de Ping-Pong. En 1942 se funda en Barcelona la Federación Española de Tenis de Mesa, disputándose en 1943 en dicha ciudad los I Campeonatos de España Absolutos. Actualmente el Tenis de Mesa federado se extiende a todas las Comunidades Autónomas de España, organizándose cada año Campeonatos de España Absoluta, Juveniles e Infantiles, así como Ligas Nacionales de División de Honor, Primera, Segunda y Tercera División y tanto en categoría masculina como femenina. En cada Comunidad Autónoma existe una Federación Territorial, y en cada provincia una Federación Provisional, las cuales dirigen el Tenis de Mesa en sus ámbitos territoriales y organizan constantes pruebas y campeonatos. España participa de forma continua en los Campeonatos del Mundo, Campeonatos de Europa Absolutos, Juveniles e Infantiles, Liga Europea de Naciones y en Torneos Internacionales Abiertos, participando también Clubes en Torneos Europeos de diversa índole. El Tenis de Mesa está experimentando en España un gran auge en los últimos años, siendo cada vez más numerosos los jugadores federados, así como los adeptos y practicantes, y sitándose su nivel de juego cada vez más alto.

#### LA MESA

La mesa de juego tendrá una superficie superior rectangular de 274 cms. de longitud y 152.5 cms. de ancho, estando situada, en un plano horizontal, a 76 cms. del suelo. Esta superficie se denomina "Superficie de juego".

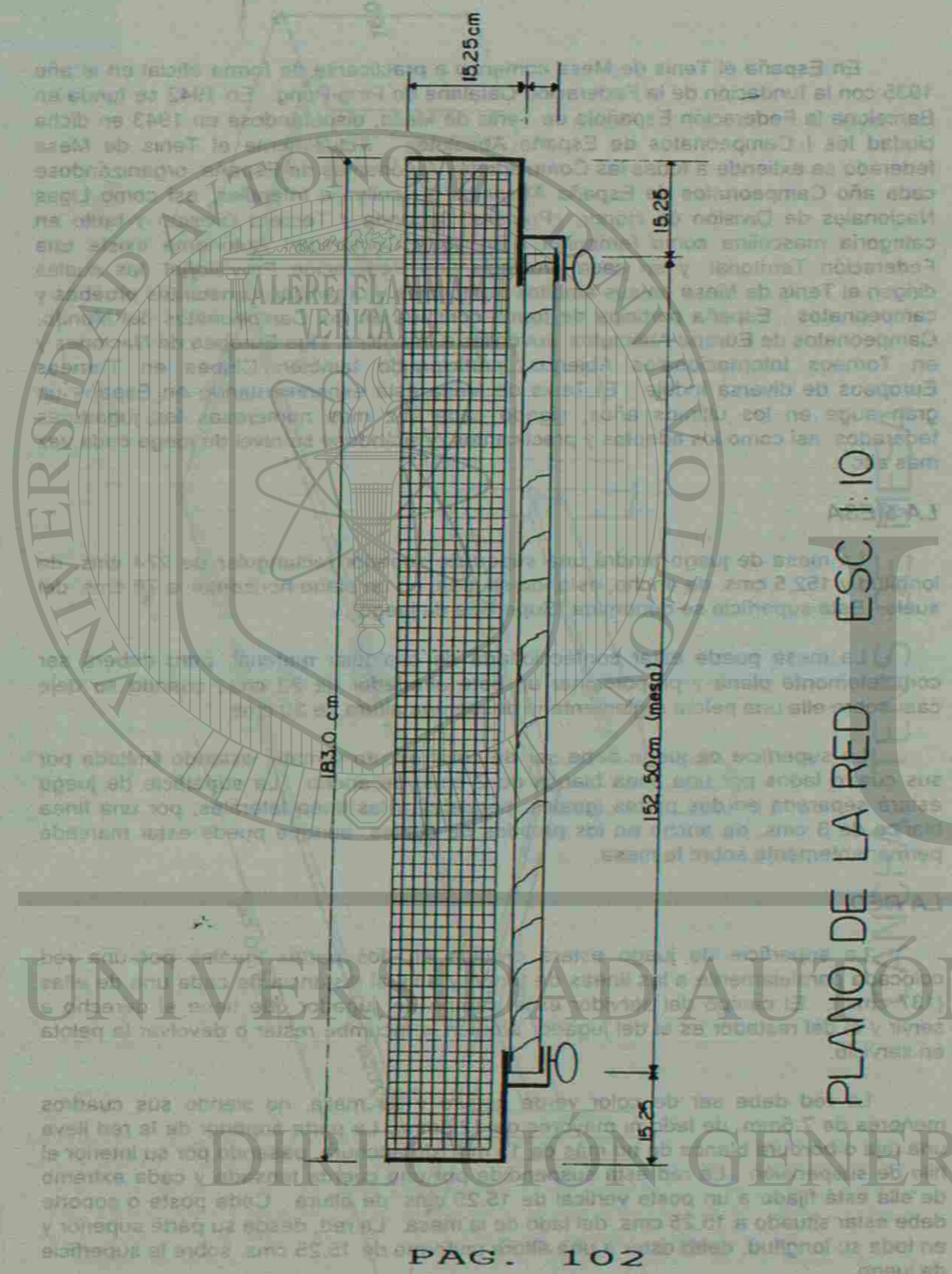
La mesa puede estar confeccionada de cualquier material, pero deberá ser completamente plana y proporcionar un bote alrededor de 23 cms. cuando se deje caer sobre ella una pelota reglamentaria desde una altura de 30 cms.

La superficie de juego debe ser de color oscuro y mate, estando limitada por sus cuatro lados por una línea blanca de 2 cms. de ancho. La superficie de juego estará separada en dos partes iguales, paralelas a las líneas laterales, por una línea blanca de 3 cms. de ancho en los partidos de dobles, aunque puede estar marcada permanentemente sobre la mesa.

#### LA RED

La superficie de juego estará dividida en dos partes iguales por una red colocada paralelamente a las líneas de fondo y a igual distancia de cada una de ellas (137 cms.). El campo del servidor es el campo del jugador que tiene el derecho a servir y el del restador es el del jugador a quien le incumbe restar o devolver la pelota en servicio.

La red debe ser de color verde oscuro y de malla, no siendo sus cuadros menores de 7.5mm. de lado ni mayores de 12.5mm. La parte superior de la red lleva una faja o bordura blanca de no más de 15 mm. de anchura, pasando por su interior el hilo de suspensión. La red está suspendida por una cuerda tensada y cada extremo de ella está fijado a un poste vertical de 15.25 cms. de altura. Cada poste o soporte debe estar situado a 15.25 cms. del lado de la mesa. La red, desde su parte superior y en toda su longitud, debe estar a una altura uniforme de 15.25 cms. sobre la superficie de juego.



La parte inferior de la red debe estar lo más cerca posible de la superficie de juego, y sus extremidades lo más cerca posible de los postes de sujeción. El diámetro de los postes no excederá de 22 mm. y cualquier dispositivo para regular la tensión de la cuerda que soporta la red debe estar situado en la base de los postes, no debiendo sobresalir más de 7 mm. del soporte.

**EL ESPACIO DE JUEGO**

Se denomina "área de juego" la superficie del suelo delimitada por vallas, prohibiendo todo acceso dentro de ella y reservada para la mesa, los árbitros oficiales y los jugadores que vayan a competir.

Las dimensiones oficiales del "área de juego" son las siguientes:

- a) 14 mts. de largo x 7 mts. de ancho x 4 mts. de altura para los Campeonatos del Mundo, Continentales e Internacionales.
- b) 12 mts. x 6 mts. x 4 mts. dimensiones mínimas para pruebas de carácter internacional.
- c) 10 mts. x 5 mts. x mts. dimensiones mínimas obligatorias para Campeonatos de España y Ligas Nacionales.

**El Suelo**

El suelo debe ser firme y no resbaladizo y su superficie debe ser plana y uniforme sobre toda el área de juego. Debe ser de un color que no sea el blanco ni brillante, y ninguna inscripción publicitaria debe figurar sobre él.

**Vallas**

El espacio de juego estará delimitado por vallas de color oscuro y de una altura de 75 cms., rígidas pero lo bastante ligeras para que no sufra lesiones cualquier jugador que cayera sobre ellas en el transcurso del juego. Las vallas pueden llevar inscripciones de color no brillante y que no sea el blanco, pero sólo en las vallas laterales a la mesa.

**La Sala**

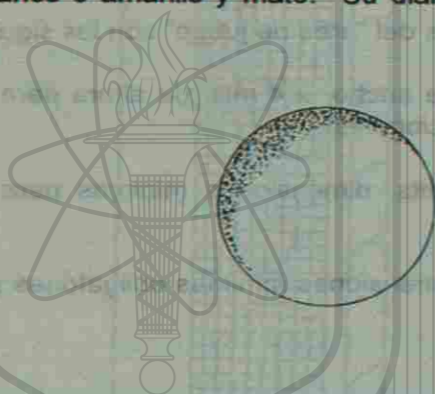
El área de juego estará situada en una sala cuyas paredes de fondo sean de color oscuro uniforme, no debiendo existir espejos, cristales ni objetos brillantes susceptibles de reflejar la luz.

### Iluminación

La intensidad luminica medida sobre el nivel de la mesa debe ser de 400 lux, mínimo, en todos los puntos de ésta. La intensidad mesurada en todos los puntos de la base del espacio de juego, es decir al nivel del suelo, debe ser, como mínimo, la mitad de la medida sobre la mesa. Allí donde los puntos de iluminación deban estar situados fuera del espacio de juego, es preferible evitar la mezcla de la luz del día con la luz artificial. La luz fluorescente deberá ser empleada de tal forma que no produzca el efecto estraboscópico (alimentación trifásica).

### LA PELOTA

La pelota debe ser esférica y estar hecha de celuloide o de un material plástico similar, de color blanco o amarillo y mate. Su diámetro será de 38 mm. y su peso de 2.50 grs.



### LA RAQUETA

La raqueta puede ser de cualquier dimensión, forma o peso, pero la hora de la misma debe ser de madera, de una sola pieza, de espesor uniforme, plana y rígida. La raqueta será considerada que es de madera si reúne las siguientes condiciones:

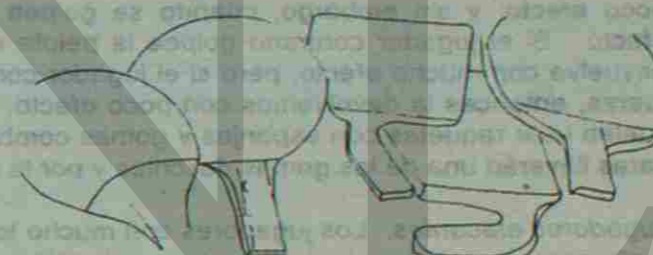
- Que el 85% de la hora sea de madera natural.
- Si la raqueta llevara alguna capa de cola, la cual puede contener una materia fibrosa como la fibra de carbón, de vidrio o de papel comprimido, no podrá sobrepasar el 7.5% del espesor total de la raqueta o 0.35 mm.



### TIPOS DE RAQUETAS UTILIZADOS A TRAVES DE LOS TIEMPOS

La superficie visible de cada una de las dos caras de la hoja de la raqueta, sea o no utilizada para golpear la pelota, debe ser uniformemente oscura y mate. La hoja de la raqueta podrá llevar alrededor una guarnición o ligadura, la cual podrá ser de distinto color que el utilizado en ambos lados o caras de la raqueta, pero nunca será blanca o brillante.

La cara de la hora de la raqueta utilizada para golpear la pelota deberá estar recubierta en toda su superficie de dos capas superpuestas: una de ellas será de caucho celular y sobre ésta una de goma corriente con picos en relieve, pudiendo estar estos bien hacia dentro bien hacia fuera. El recubrimiento especificado no podrá tener más de 2mm. de espesor, siendo por lo tanto el espesor total de los dos recubrimientos de 4 mm. comprendiéndose el adhesivo utilizado. Cuando el revestimiento es empleado por las dos caras de la raqueta, entonces uno será de color rojo y otro de color negro obligatoriamente. Si solo se empleara una cara de la raqueta para golpear la pelota, entonces la otra puede ser recubierta con cualquier material o bien pintada, aunque siempre empleando un color uniforme, oscuro y mate. La parte de la hoja lo más cerca de la empuñadura y que es cogida por la mano, puede ser recubierta por un material, como por ejemplo el corcho, con el objeto de facilitar su empuñadura, considerándose parte integrante del mango de la raqueta.



### Clase de Raquetas

Podemos clasificar las raquetas en tres grupos.

- Esponja con picos de goma orientados hacia dentro (lisa).**  
Estas raquetas tienen una mayor superficie de contacto con la pelota y permiten dar más efectos a la misma, siendo imprescindible para los jugadores de ataque que hagan top-spin.
- Esponja con picos de goma orientados hacia fuera (picos).**  
Estas raquetas son muy rápidas, pero al tener menor superficie de contacto con la pelota imprimen menos efecto a ésta, aunque dominan mejor el corte sobre la pelota y tienen un gran control sobre ésta.
- Mixta:** Estas raquetas tienen por una de sus caras esponja con picos orientados hacia dentro (lisa), y por otro esponja con picos orientados hacia fuera. Suele ser utilizada por jugadores defensivos o de juego combinado de ataque-defensa.

Dentro de los tres grandes grupos señalados existen variantes según el tipo de esponja y de goma empleados en los recubrimientos. Hay esponjas con picos de goma orientados hacia dentro (lisa) que son especiales para jugadores defensivos, teniendo un gran control sobre las pelotas enviadas por el adversario con efecto, y concretamente sobre el top-spin. Otras raquetas mixtas o bien de esponja con picos de goma orientados hacia fuera son empleados por jugadores defensivos o que combinan el ataque la defensa, teniendo gran control sobre la pelota y dando a ésta efectos y cortes de gran profundidad.

Respecto a la conveniencia de adoptar uno de los diferentes gruesos de esponja, habrá que tener en cuenta que a mayor grueso de esponja se tendrá una mayor velocidad de juego, pero al propio tiempo un peor control de la pelota, y por el contrario un menor espesor de esponja nos proporcionará una menor velocidad y sin embargo, un mejor control.

#### Raqueta a emplear según clases de juego:

- a. *Jugadores defensivos y mixtos (ataque-defensa):* Los jugadores defensivos pueden utilizar las raquetas denominadas antitopspin, las cuales son de esponja y goma con picos hacia dentro, pero con la particularidad de que amortiguan la pelota, dominando muy bien los efectos contrarios. También usan los defensivos las raquetas de esponja y goma con picos largos hacia fuera. Estos picos son blandos y logran que cuando se golpea la pelota con mucha fuerza ésta lleva poco efecto, y sin embargo, cuando se golpea con poca fuerza lleva mucho efecto. Si el jugador contrario golpea la pelota con mucho efecto y fuerza, se devuelve con mucho efecto, pero si el jugador contrario envía la pelota con poca fuerza, entonces la devolvemos con poco efecto. Los jugadores de juego mixto suelen usar raquetas con esponjas y gomas combinadas, es decir por una de las caras llevarán una de las gomas descritas y por la otra una de ataque.
- b. *Jugadores atacantes:* Los jugadores con mucho top-spin y que ataquen utilizarán preferentemente esponja y goma con picos hacia dentro. Los jugadores de ataque pero sin top-spin emplearán esponja y goma con picos cortos, normalmente, hacia fuera. Estas raquetas imprimen mucha velocidad a la pelota cuando se la golpea, amortiguando.

Podemos decir que la renovación de las gomas es continua, lo mismo que la de las esponjas, saliendo al mercado constantemente nuevos modelos.

Los recubrimientos, especialmente los de granulación hacia dentro, deben ser limpiados periódicamente, pues de otra forma perderán su normal adherencia por causa de la grasa y suciedad. Pueden limpiarse cada semana con productos que existen especialmente preparados o bien con benzol o alcohol. El recubrimiento también es necesario cambiarlo cada 6 meses o como máximo cada 12 meses, aunque lo ideal sería cada tres meses o incluso antes.

#### UNIFORMIDAD

Normalmente la vestimenta de juego consistirá en una camiseta de manga corta, pantalón corto o falda, calcetines y zapatillas de deporte. El chandal no podrá utilizarse durante el juego a menos que, por causas muy especiales, hubiera autorización del Juez-Arbitro.

Salvo el calzado y los calcetines, los jugadores deberán llevar prendas de color que no sea el blanco ni tampoco brillantes. El color de la falda o pantalón podrá ser diferente que el de la camiseta. Los ribetes, de cualquier color, a lo largo de las costuras, se limitará a 1 cm. como máximo. La camiseta podrá llevar, por encima del hombro y hasta el final de la manga, varias franjas dispuestas una junto a las otras, pero la anchura total no podrá exceder de 5 cms., no pudiendo ser blancas ni brillantes. También podrá llevar franjas verticales y horizontales de un ancho máximo de 2 mm. Las camisetas pueden tener sobre el pecho el escudo de la Federación o Club al que pertenezca el jugador, pero con una dimensión máxima de 64 cm<sup>2</sup>. También podrán llevar sobre el pecho la marca del fabricante o un símbolo registrado, pero con una dimensión máxima de 16 cm<sup>2</sup>. Sobre la espalda la camiseta podrá llevar una inscripción o un símbolo con una superficie máxima de 500 cm<sup>2</sup>, pero de un solo color y que no sea blanco ni brillante. En distinto lugar podrá llevar también, con una superficie máxima de 16 cm<sup>2</sup>, otra inscripción. En las competiciones por Equipos, los componentes de un mismo equipo deberán ir vestidos con los mismos colores, incluyendo el pantalón o falda.

#### ESPECIFICACIONES

Solo una marca de mesa, red, soportes y pelota, previamente aprobados por la Federación Internacional (I.T.T.F.), puede utilizarse en los Campeonatos del Mundo y en las pruebas por ella organizadas. Exactamente igual ocurre a nivel continental, donde la respectiva Federación o Asociación declara la oficialidad de la marca. En España es la Federación Española la que dice las marcas oficiales en las pruebas por ella organizadas.

## OTROS MATERIALES

Además de los materiales explicados anteriormente, en el juego intervienen otros que es preciso analizar.

Nos detendremos en primer lugar en el Marcador. Existen dos tipos de marcadores:

- a) Marcador utilizado para contar los tantos y juegos de los jugadores que están interviniendo en el partido. Este marcador es llevado directamente por el árbitro del partido o encuentro, pudiendo existir varios marcadores colocados de forma que puedan ser observados perfectamente por todo el público, siendo llevados entonces por auxiliares y guiándose por lo que diga el árbitro principal.
- b) Marcador utilizado para llevar la puntuación general de un encuentro. Este marcador es manejado por un auxiliar, debiendo estar colocado en lugar perfectamente visible para todos los asistentes.

Otro objeto indispensable es el medidor de red, el cual nos marcará la altura de la red, con el objeto de que ésta tenga la altura reglamentaria.

Señalaremos también el cronómetro, el cual nos servirá para saber la duración del juego y aplicar correctamente la Regla de Activar cuando transcurran 15 minutos. Servirá también para controlar los tiempos muertos, es decir las interrupciones del juego que no pueden afectar a su duración real, debiendo de parar el árbitro el cronómetro.

## ASPECTOS DIVERSOS DEL REGLAMENTO TECNICO

### 1.- DEFINICIONES

#### 1.1 Prueba:

Una prueba es una competición que se desarrolla conforme una fórmula prevista por un reglamento y que enfrenta bien a Equipos, bien a Jugadores, según se trate de una prueba por Equipos o Individual o Dobles.

#### 1.2 Encuentro:

Un encuentro enfrenta a dos Equipos y se compone de varios partidos, variando el número de estos según sea la fórmula empleada.

#### 1.3 Partido:

Un partido enfrenta a dos jugadores-as o a dos parejas, disputándose al mejor de tres juegos (dos ganados) o al mejor de cinco juegos (tres ganados).

### 1.4 Juego:

Un juego es ganado por el jugador o pareja que gana primero 21 tantos a su favor, menos en los casos en que ambos jugadores o parejas hubieran ganado 20 tantos cada uno. En estas circunstancias el ganador del juego será aquél que consiga primero obtener dos tantos de ventaja o diferencia sobre el jugador o pareja contraria.

### 1.5 Volea:

Es volea cuando un jugador golpea la pelota en juego antes de que ésta toque la superficie de juego de su campo, después de haberla golpeado su adversario por última vez.

### 1.6 Elección Inicial:

Antes del inicio de cada partido el árbitro sorteará con una moneda o con una ficha qué jugador o pareja hará la elección para ser servidor o respetador y para elegir lado de la mesa. El ganador de este sorteo podrá elegir.

- a) Servir en primer lugar. En este caso el adversario solo podrá escoger un lado de la mesa.
- b) Lado de la mesa. En este caso el adversario escogerá ser el primer restador o bien el primer servidor.
- c) Ser el primer restador. En este caso el adversario será el primer servidor y además podrá escoger lado de la mesa.
- d) Exigir que su contrincante efectúe la elección de entre todas las posibilidades explicadas.

### 1.7 El Servicio o Saque:

Es la jugada mediante la cual se pone la pelota en juego. En individuales, después de cinco tantos el servidor pasará a ser restador, y así sucesivamente hasta el final del juego. Si por error un jugador sirviera fuera de su turno, el juego debe ser interrumpido y reanudarlo como servidor el jugador que, según el orden establecido en el sorteo al comienzo del juego, debe ser el servidor y con el tanteo que se hubiera alcanzado al descubrir el error. Los tantos disputados antes de descubrir el error son válidos. En dobles, los cinco primeros servicios son efectuados por el jugador designado por la pareja que tiene el derecho de servir y son restados por el jugador designado de la pareja contraria. La segunda parte de cinco servicios son efectuados por el restador de los cinco primeros y son restados por la pareja del primer restador. Se seguirá así sucesivamente hasta la finalización del juego o hasta un empate a 20 tantos o hasta que el juego sea interrumpido por la Regla de Activar que luego explicaremos.

En los casos de empate a 20 tantos cada jugador o pareja efectuará el servicio una vez.



## OTROS MATERIALES

Además de los materiales explicados anteriormente, en el juego intervienen otros que es preciso analizar.

Nos detendremos en primer lugar en el Marcador. Existen dos tipos de marcadores:

- Marcador utilizado para contar los tantos y juegos de los jugadores que están interviniendo en el partido. Este marcador es llevado directamente por el árbitro del partido o encuentro, pudiendo existir varios marcadores colocados de forma que puedan ser observados perfectamente por todo el público, siendo llevados entonces por auxiliares y guiándose por lo que diga el árbitro principal.
- Marcador utilizado para llevar la puntuación general de un encuentro. Este marcador es manejado por un auxiliar, debiendo estar colocado en lugar perfectamente visible para todos los asistentes.

Otro objeto indispensable es el medidor de red, el cual nos marcará la altura de la red, con el objeto de que ésta tenga la altura reglamentaria.

Señalaremos también el cronómetro, el cual nos servirá para saber la duración del juego y aplicar correctamente la Regla de Activar cuando transcurran 15 minutos. Servirá también para controlar los tiempos muertos, es decir las interrupciones del juego que no pueden afectar a su duración real, debiendo de parar el árbitro el cronómetro.

## ASPECTOS DIVERSOS DEL REGLAMENTO TECNICO

### 1.- DEFINICIONES

#### 1.1 Prueba:

Una prueba es una competición que se desarrolla conforme una fórmula prevista por un reglamento y que enfrenta bien a Equipos, bien a Jugadores, según se trate de una prueba por Equipos o Individual o Dobles.

#### 1.2 Encuentro:

Un encuentro enfrenta a dos Equipos y se compone de varios partidos, variando el número de estos según sea la fórmula empleada.

#### 1.3 Partido:

Un partido enfrenta a dos jugadores-as o a dos parejas, disputándose al mejor de tres juegos (dos ganados) o al mejor de cinco juegos (tres ganados).

#### 1.4 Juego:

Un juego es ganado por el jugador o pareja que gana primero 21 tantos a su favor, menos en los casos en que ambos jugadores o parejas hubieran ganado 20 tantos cada uno. En estas circunstancias el ganador del juego será aquél que consiga primero obtener dos tantos de ventaja o diferencia sobre el jugador o pareja contraria.

#### 1.5 Volea:

Es volea cuando un jugador golpea la pelota en juego antes de que ésta toque la superficie de juego de su campo, después de haberla golpeado su adversario por última vez.

#### 1.6 Elección Inicial:

Antes del inicio de cada partido el árbitro sorteará con una moneda o con una ficha qué jugador o pareja hará la elección para ser servidor o respetador y para elegir lado de la mesa. El ganador de este sorteo podrá elegir:

- Servir en primer lugar. En este caso el adversario solo podrá escoger un lado de la mesa.
- Lado de la mesa. En este caso el adversario escogerá ser el primer restador o bien el primer servidor.
- Ser el primer restador. En este caso el adversario será el primer servidor y además podrá escoger lado de la mesa.
- Exigir que su contrincante efectúe la elección de entre todas las posibilidades explicadas.

#### 1.7 El Servicio o Saque:

Es la jugada mediante la cual se pone la pelota en juego. En individuales, después de cinco tantos el servidor pasará a ser restador, y así sucesivamente hasta el final del juego. Si por error un jugador sirviera fuera de su turno, el juego debe ser interrumpido y reanudarlo como servidor el jugador que, según el orden establecido en el sorteo al comienzo del juego, debe ser el servidor y con el tanteo que se hubiera alcanzado al descubrir el error. Los tantos disputados antes de descubrir el error son válidos. En dobles, los cinco primeros servicios son efectuados por el jugador designado por la pareja que tiene el derecho de servir y son restados por el jugador designado de la pareja contraria. La segunda parte de cinco servicios son efectuados por el restador de los cinco primeros y son restados por la pareja del primer restador. Se seguirá así sucesivamente hasta la finalización del juego o hasta un empate a 20 tantos o hasta que el juego sea interrumpido por la Regla de Activar que luego explicaremos.

En los casos de empate a 20 tantos cada jugador o pareja efectuará el servicio una vez.

Son servicios nulos:

- a) Si la pelota pasando por encima o alrededor de la red, toca ésta o sus soportes y después el campo del restador.
- b) Si la pelota pasando por encima o alrededor de la red, toca ésta o sus soportes y seguidamente es devuelta de volea u obstruida por el adversario.
- c) Si el servicio es realizado cuando el restador no está dispuesto para devolver la pelota.
- d) Si en opinión del árbitro, la posibilidad para un jugador de poder efectuar un servicio correcto o un resto correcto, sea efectuado por un accidente o incidente fuera de su control.
- e) En el juego de dobles, además de los casos señalados, será nulo el tanto si la pareja del restador no está dispuesta y también cuando por error un jugador devuelve el servicio de su adversario sin corresponderle.

#### 1.8 Cambio de lado:

En el juego de desempate de un partido individual o de parejas, se cambiará de lado de la mesa en el tanto número diez de uno de los jugadores o parejas y una vez marcado éste. Precisamente en este juego de desempate, si se trata de dobles, la pareja que recibe cambiará el orden de sus restadores cuando se llegue al tanto 10 por una de las dos parejas.

#### PERDIDA DE UN TANTO:

Un jugador pierde un tanto:

- a) Si no efectúa un servicio correcto.
- b) Si después de que su adversario ha efectuado un buen servicio o devolución, no puede realizar un resto correcto, fallando el tanto.
- c) Si devuelve la pelota de volea o si es obstruida.
- d) Si golpea la pelota por un lado de la hoja de la raqueta contraria a las reglas.
- e) Si él golpea dos veces consecutivas.
- f) Si él, su ropa o cualquier objeto que lleve, toca la red o sus soportes mientras la pelota está en juego.
- g) Si su mano libre toca la superficie de juego mientras la pelota está en juego.
- h) Si él obstaculiza su adversario.
- i) Si la pelota toca su campo dos veces consecutivas.
- j) Si cuando está sirviendo, él o su pareja dan con la pierna un golpe en el suelo.
- k) Si en dobles, golpea la pelota fuera del orden establecido por el servidor y el restador.
- l) Si bajo la Regla de Activar, el servidor y el restador o sus parejas devuelven correctamente trece golpes sucesivos.

#### 2.1 Tantos Nulos:

Se considerarán tantos nulos:

- a) Si el servicio es efectuado cuando el restador no está dispuesto para hacerlo.
- b) Si en opinión del árbitro, la ejecución de un servicio o de una devolución correcta puede haber sido afectada por un incidente fuera de su control.
- c) Si el juego es interrumpido para corregir un error en el orden de juegos o de lados.
- d) Si el juego es interrumpido para introducir la Regla de Activar.
- e) Cuando las condiciones de juego han sido perturbadas por pelotas caídas dentro del área de juego y provenientes de otras áreas o lugares, por personas que penetran en el área de juego, etc. Será la opinión del árbitro la que decida la existencia o no de perturbaciones.

Debemos de aclarar que la superficie de juego comprende también las aristas o bordes superiores de la mesa, siendo correcta una pelota en juego que toque la arista o borde superior.

#### INTERRUPCIONES DEL JUEGO

El juego puede ser interrumpido durante su transcurso por diversas causas. Si una pelota se rompe durante el juego se parará el mismo, procediéndose a cambiarla por otra en buen estado. En este caso el árbitro podrá declarar nulo el tanto último jugado si considera que ha influido en él el deterioro de la pelota.

El juego podrá ser también interrumpido por ruidos y movimientos extraños con influencias sobre el desarrollo del tanto.

Otras causas de interrupción serán las alteraciones en la intensidad de la luz, rotura de raqueta, rotura de la red, desplazamiento de la red, dudosa altura de la misma, etc. etc.

Aunque el juego debe ser continuo, todo jugador tendrá derecho a reclamar un periodo de descanso de 5 minutos en los juegos que son de desempate y antes de comenzar éste, así como 1 minuto de descanso entre los demás juegos.

El juego también podrá ser suspendido por el árbitro en favor de un jugador incapacitado temporalmente por un accidente o lesión. Ahora bien una incapacidad tal como agotamiento o calambres ocasionados por el estado del jugador o por la forma en que el juego se hubiera desarrollado no será causa para la interrupción del juego.

Tampoco podrá interrumpirse el juego para que un jugador reciba consejos, debiendo de darse éstos en los periodos autorizados de descansos.

## REGLA DE ACTIVAR

La Regla de Activar va destinada a limitar la duración de un partido. Esta Regla es obligatoria cuando un juego alcanza los 15 minutos de duración. Cuando transcurra este tiempo el tanto que se está jugando será nulo y comenzará la Regla. Comenzará sirviendo el jugador que lo hubiera efectuado por última vez siempre que el tanto hubiera sido declarado nulo, pues si el tanto hubiera sido adjudicado, será el último restador de servicio quien deberá servir. Después de esto el cambio de servicio será alterno. Si el servicio y las doce devoluciones sucesivas del servidor son devueltas correctamente por el restador, entonces será el servidor el que perderá el tanto.

La Regla de Activar puede ser solicitada directamente por los jugadores en cualquier momento del juego y antes del transcurso de los 15 minutos, debiendo de estar de acuerdo ambos contendientes. Una vez aplicada la Regla de Activar se seguirá con ella en los juegos sucesivos hasta la finalización del partido.

## OTRAS FALTAS

Además de las ya contempladas, una pareja perderá un tanto si en el servicio la pelota toca el medio campo izquierdo del servidor o del restador.

## LA FORMA DE EMPUÑAR LA RAQUETA

La manera de coger la raqueta es muy importante para el futuro del jugador, pues una forma incorrecta hará muy difícil el progreso.

Llamaremos a la forma de empuñar la raqueta "PRESA".

La Presa correcta es fundamental para poder ejecutar convenientemente todos los golpes.

Existen diferentes Presas de raqueta: la Presa Europea o Clásica y la Presa Asiática con sus variantes principales China y Japonesa son las dos Presas más frecuentes y conocidas.

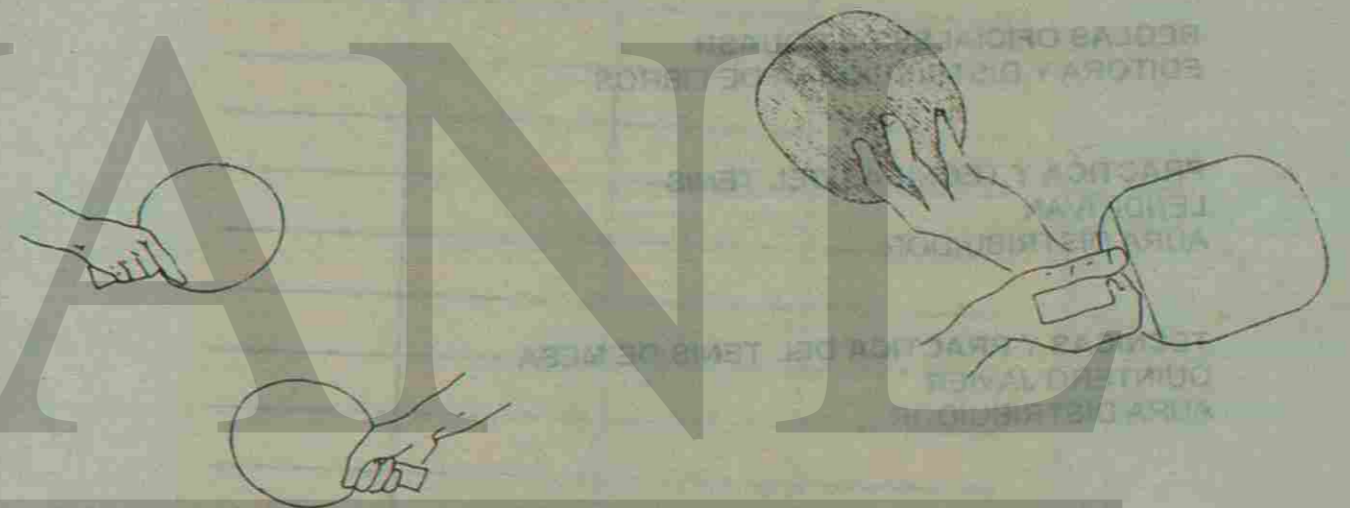
Aquí vamos a explicar la Presa Europea por ser la más difundida entre los jugadores europeos y la que recomendamos.

La ventaja principal de la Presa Europea es que permite jugar con las dos caras de la raqueta sin necesidad de variar las posturas de los dedos para dar los diferentes golpes, permitiendo dar todos los golpes conocidos con comodidad.

La Presa Europea es de la siguiente forma:

1. La raqueta queda fija entre el pulgar y el índice, los cuales están apoyados, paralelamente, a uno y a otro lado de la extremidad inferior de la superficie de la raqueta.
2. El índice está estirado sobre el reborde inferior de la superficie de la raqueta.
3. Tanto el pulgar como el índice deben de quedar en contacto con la superficie de la raqueta.
4. Los restantes dedos envolverán el puño de la raqueta con firmeza pero sin estar crispados.

La figura indica la Presa Europea.







JUAN

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN  
DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECA