

# INDUCCION PARA FISCALES

## *REGLAS DE JUEGO*

Con la intención de mejorar el arbitraje hemos desarrollado este pequeño documento que indica los procedimientos que seguiremos y aclara unas pocas reglas de juego que deberán ser aplicadas **ESTRICTAMENTE** por los árbitros de cada partido. Las dudas deberán ser consultadas al **Fiscal General del Torneo señor Silvio Sánchez o a Fernando Rodríguez**, ambos serán las voces oficiales para aclarar cualquier reclamo durante los partidos. Lo que estamos buscando es que durante este año **UNIFORMEMOS** el reglamento y que todos manejemos los mismos conceptos. Vamos a empezar con los puntos básicos y en cada Torneo incluiremos nuevos puntos.

1. Se nombraran tres fiscales por jornadas. Los Fiscales serán los Árbitros Centrales de la cacha asignada de manera que cada uno deberá arbitrar 4 partidos por noche empezando a las 6 pm el primero y terminando a las 9 pm el inicio del cuarto partido
2. El jugador perdedor de cada partido deberá obligatoriamente asistir como Línea al árbitro central en el siguiente turno.
3. El jugador que no cumpliera con su obligación de servir como línea o el Fiscal de turno que faltare en el horario asignado será sancionado de acuerdo al reglamento el cual establece que **AUTOMATICAMENTE** pierde su siguiente partido. En caso de que ya no tenga más partidos se aplicará el castigo en el siguiente torneo.
4. En el caso de que alguno de los fiscales tuviera programado partido el jugador perdedor deberá de arbitrar
5. Se aceptaran cambios de día de fiscales siempre y cuando el fiscal designado disponga de un sustituto y sea informado al Fiscal General
6. Al fiscal que le toque arbitrar la Cancha Estadio fungirá a su vez como **COORDINADOR** general de la jornada y será su responsabilidad el buen funcionamiento de los horarios y de recopilar y anotar los resultados de los partidos.
7. Dado que los fiscales no pueden autorizar cambios de partidos ni solucionar este tipo de problemas no será necesario que le comuniquen a ellos estas situaciones

## **REGLAS DE JUEGO**

### 1. DEFINICIONES

- a. Pre Movimiento de Servicio: es cuando el jugador que va a servir se para dentro del área de servicio e inicia su rutina de servicio
- b. Movimiento de Servicio: una vez completado el Pre Movimiento de servicio inicia su movimiento de servicio con el que se dispone a golpear la bola
- c. Línea Corta: Se conoce a la línea de atrás que limita la zona de servicio
- d. Línea de Servicio: línea delantera que limita la zona de servicio

- e. Zona de Servicio: espacio limitado entre las líneas corta y la línea de servicio

## 2. EL SERVICIO

### a. PARTIDOS SENCILLOS

- i. El servidor no puede iniciar el Movimiento de Pre Servicio fuera de la zona de servicio.
- ii. El servicio se debe de realizar dentro de la zona de servicio. El jugador podrá tocar con sus pies la línea corta SIN SALIRSE de ella. El jugador podrá tocar con sus pies la Línea de Servicio siempre que no se salga totalmente de ella
- iii. La infracción a lo anterior implicará una falta para el servidor. Si fuese en una categoría en donde se juegue con dos servicio perderá uno, si se juega con un servicio implicará cambio de servicio

### b. PARTIDOS DOBLES

- i. Mismo reglamento que en sencillos
- ii. Cada equipo deberá informar al árbitro antes del inicio de cada set quien servirá primero, este orden no podrá ser variado durante el set. Caso de incumplimiento se pierden los puntos ganados por ese servidor y se pitará cambio interno.
- iii. Posición del compañero que no está sirviendo: una vez iniciado el Movimiento de Servicio por parte del servidor el compañero deberá estar con ambos pies en el suelo y con la espalda en dirección a la pared contraria a donde se encuentre el servidor dentro de la caja de acompañamiento. Los pies del compañero podrán estar tocando las líneas cumpliendo con las mismas reglas de servicio expuestas en el punto 2a ii
- iv. Un saque que golpee al compañero que se encuentre dentro de implicará una falta. Si esto ocurre dos veces el servidor perderá su servicio.

## 3. TIEMPOS FUERA

- a. Cada jugador y/o equipo tiene derecho a solicitar 3 tiempos fuera de 60 segundos cada uno durante el primero y segundo set y 2 tiempos durante el tercer set.
- b. El tiempo de descanso entre el primero y segundo set será de 2 minutos y entre el segundo y el tercero de 5 minutos
- c. Un jugador que exceda el tiempo reglamentario obligará al arbitro a cobrar en forma inmediata un segundo tiempo fuera. En caso de que el jugador o equipo no disponga de mas tiempos se cobrará una falta técnica
- d. En el caso de lesiones se darán 15 minutos para recuperar al jugador, en caso de no recuperarse se pierde el juego. No se podrá repetir este

procedimiento para atender la misma lesión. Se podrá repetir en el caso de lesiones diferentes.

- e. En el caso de que se deba cambiar de indumentaria y siempre que el árbitro lo considere necesario se brindaran 2 minutos para hacer los cambios requeridos. El arbitro podrá obligar al cambio de indumentaria en el caso que este considere que la indumentaria que se utiliza está afectando el desarrollo normal del juego. En el caso de equipo se brindarán 30 segundos para el cambio.

#### 4. PROCEDIMIENTOS PARA EL SAQUE. REGLA DE LOS 10 SEGUNDOS

- a. El Árbitro deberá cantar el marcador una vez que uno de los dos jugadores o equipo se encuentra en posición de servicio o recepción. Este procedimiento busca que ninguno de los jugadores pueda tomar ventaja buscando retrasar el partido.
  - b. A partir del momento en que el arbitro canta el marcador el servidor tendrá 10 segundos para iniciar su movimiento de saque. El receptor tendrá 10 segundos para estar en posición de recepción.
  - c. La posición de recepción se indica estando con la raqueta abajo o en posición de recibir. La raqueta levantada indica que el receptor aun no se encuentra y el servidor no podrá iniciar su movimiento de saque.
  - d. Es obligación del servidor mirar y tener certeza de que el receptor este listo. Si sirviera sin que el receptor este listo el árbitro hará una advertencia. En el caso de que esto se repita dentro del mismo punto el servidor perderá su saque y se pitará un cambio de servicio.
  - e. Tanto el servidor como el receptor podrán solicitar tiempo fuera antes de que se hubiese iniciado el movimiento de servicio por parte del servidor y dentro del límite de los 10 segundos. Si el servidor hubiese iniciado el movimiento de servicio el arbitro no podrá conceder tiempo fuera y se le dará continuidad a la jugada.
  - f. Si el servidor excediera los 10 segundos otorgados el árbitro ordenará servir lo que se deberá obedecer en forma inmediata. De repetirse se cobrará una falta técnica
  - g. Si el receptor excediera los 10 segundos el árbitro ordenara servir lo cual deberá ejecutarse en forma inmediata dándole curso normal a la jugada. De repetirse la demora se cobrará una falta técnica }
5. La Regla de los 10 Segundos busca darle un tiempo prudencial a los jugadores para buscar concentración y realizar con tranquilidad se rutina de servicio y recepción. Esta regla no tiene como objetivo dar tiempo de descanso ni está hecha para retrasar un juego. Cuando el árbitro considera que uno o ambos jugadores o equipos está retrasando el juego intencionalmente y no se ponen en posición de servicio o recepción en un tiempo prudencial, deberá llamar a juego y cantar el marcador indicando de esa forma que el juego debe de continuar aplicando

entonces la regla de los 10 segundos. Si uno o ambos jugadores o equipos persistieran en su actitud el árbitro deberá de marcar una falta técnica