



**FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE
RACQUETBALL (IRF).**

REGLAMENTO OFICIAL.



**ASOCIACION COSTARRICENSE
DE RACQUETBALL**

Inglés

Español

Points	Puntos
Rally	Jugada
Tie Break	Juego de desempate
Drive Serve	Servicio de Potencia
Return	Devolución
Screen	Pantalla
Hinder	Vuelta
Carry	Arrastrar
Partner	Compañero
Forfeits	Pérdida del Partido
Grip	Agarre
Bumper guard	Protección del marco
Wrist cord	Sujetador de muñeca
Service Motion	Movimiento de servicio
Score	Marcador
Referee call	Fallo/Cobro del árbitro
Sideout	Cambio de servicio
Handout	Cambio de servidor
Court Hinder	Vuelta por defecto de cancha
Short Line	Línea corta
Service Line	Línea de servicio
Service Zone	Zona de servicio
Service Box	Caja de servicio
Drive Serve Line	Línea de servicio de potencia
Receiving Line	Línea de recepción
Safety Zone	Zona de seguridad
Out of Court Line	Línea de fuera de cancha
Follow Through	Terminación del golpe
Backswing	Preparación del golpe
Injury Timeout	Tiempo fuera por lesión
Equipment	Equipamiento
Uniform	Uniforme
Bounce	Bote o pique
Warning	Advertencia
Crotch	Tronco o ángulo
Warm up	Calentamiento
Single	Sencillo
Doubles	Dobles
Diving	Clavado

ÍNDICE

- 1- EL JUEGO.
 - 1.1 Tipos de Juego.
 - 1.2 Descripción.
 - 1.3 Objetivo.
 - 1.4 Puntos y Cambios de Servicio.
 - 1.5 Partidos, Juego y Juego de Desempate.

- 2- CANCHAS Y EQUIPAMIENTO.
 - 2.1 Especificaciones de la Cancha.
 - 2.2 Especificaciones de la Bola.
 - 2.3 Selección de la Bola.
 - 2.4 Especificaciones de la Raqueta.
 - 2.5 Uniforme.

- 3- REGLAS DEL JUEGO.
 - 3.1 Servicio.
 - 3.2 Comienzo.
 - 3.3 Modo.
 - 3.4 Alistamiento.
 - 3.5 Demoras.
 - 3.6 Zona de Servicio de Potencia.
 - 3.7 Servicios Defectuosos.
 - 3.8 Servicio de Bola Muerta.
 - 3.9 Falta de Servicio.
 - 3.10 Servicio Fuera.
 - 3.11 Devolución de Servicio.
 - 3.12 Cambio de Servicio.
 - 3.13 Jugadas.
 - 3.14 Vuelta de Bola Muerta.
 - 3.15 Vuelta Evitable.
 - 3.16 Tiempos Fuera.
 - 3.17 Faltas Técnicas y Advertencias.

- 4- MODIFICACIONES DE REGLAS.
 - 4.0 Dobles.
 - 5.0 Juego de un Servicio.
 - 6.0 Multibote.
 - 7.0 Silla de Ruedas.

CATEGORÍAS Y PROCEDIMIENTOS DE COMPETENCIA.

A- TORNEOS.

B- ARBITRAJE.

C- ELEGIBILIDAD.

D- PROCEDIMIENTOS.

1- EL JUEGO

Regla 1.1 **TIPOS DE JUEGO.**

El Racquetball es jugado por **dos** o **cuatro** jugadores. Cuando es jugado por **dos**, es llamado **Sencillo** y cuando lo es por **cuatro**, **Dobles**. Una variación no jugada en torneos, donde participan **tres** jugadores, es llamada **Triple**.

Regla 1.2 **DESCRIPCIÓN.**

El Racquetball es un juego competitivo en donde una raqueta encordada es usada para servir y devolver la bola.

Regla 1.3 OBJETIVO.

El objetivo es ganar cada jugada sirviendo o devolviendo la bola, de manera que el oponente no pueda continuar con ella en juego. El punto termina cuando un jugador, o equipo en modalidad de dobles, no consigue pegarle a la bola antes de que ésta bote dos veces, no consiga hacer una devolución de manera que la bola toque la pared frontal antes que el piso o cuando es cobrada una vuelta.

Regla 1.4 PUNTOS Y CAMBIO DE SERVICIO.

Los **Puntos** son marcados sólo por el jugador o equipo que sirve un servicio y este no es devuelto (un ACE) o cuando se gana una **jugada** (rally). Perder el servicio en sencillos es llamado **cambio de servicio**; en dobles, cuando el primer servidor pierde el servicio es llamado **cambio de servidor**, cuando el segundo servidor pierde el servicio es llamado **cambio de servicio**.

Regla 1.5 PARTIDO, JUEGO y JUEGO DE DESEMPATE.

El partido es ganado por el primer jugador o equipo que gane dos juegos. Los dos primeros juegos de un partido son jugados a **quince (15) puntos**. Si cada lado gana un juego, un juego de **desempate** es jugado a **once (11) puntos**.

2- CANCHAS Y EQUIPAMIENTO.

Regla 2.1 ESPECIFICACIONES DE LA CANCHA.

Las especificaciones para una cancha de cuatro paredes de Racquetball son:

a) **DIMENSIONES:** Las dimensiones deben ser **20 pies** (6,096m) de **ancho**, **40 pies** (12,192m) de **largo** y **20 pies** (6,096m) de **alto** con la **pared trasera** como **mínimo de 12 pies** (3,66m) de **alto**. **Toda la superficie entra en juego**, con la **excepción de cualquier apertura** de gradería o cualquier superficie por encima de la **línea de fuera de cancha**, o superficies designadas anteriormente como fuera de juego por una razón válida (como ser de un material muy distinto, o no estar alineada con la pared trasera); y las vueltas por defecto de cancha previamente designadas.

b) **MARCAS:** La cancha de Racquetball debe ser marcada con líneas de 1^{1/2}pulgada (38.1mm) de ancho, de la siguiente manera:

1. **Línea Corta:** El filo trasero de la **línea corta** divide la cancha en dos y es paralela con la pared del frente y la pared trasera.
2. **Línea de Servicio:** El filo delantero de la **línea de servicio** es paralela con la pared delantera y a 5 pies (1,524m) delante del filo trasero de la **línea corta**.
3. **Zona de Servicio:** La zona de servicio es un área de 5*20 pies (1,524m*6,096m), delimitada por los filos interiores de las paredes laterales y los filos externos de las líneas corta y de servicio.
4. **Cajas de Servicio:** Son usadas en juego de Dobles y están ubicadas en los extremos de la zona de servicio, marcadas por líneas paralelas a las paredes laterales. El borde de la línea más cercano al centro de la cancha debe estar a 18 pulgadas (45,72cm) de la pared más cercana.
5. **Líneas de Servicio de Potencia:** Las líneas de servicio de potencia que forman la zona de servicio de potencia, que son paralelas a las paredes laterales y están dentro de la zona de servicio. El borde de la línea más cercano al centro de la cancha debe estar a 3 pies (0,9144m) de la pared lateral más cercana.
6. **Línea de Recepción:** Es una línea punteada paralela a la **línea corta**. El borde trasero de la línea de recepción debe estar a 5 pies (1,524m) del borde trasero de la **línea corta**. La línea de recepción comienza con una línea de 21 pulgadas (0,5334cm) de largo, que se extiende a cada pared lateral. Esta línea está conectada por una serie alternada de espacios y líneas de 6 pulgadas (0,1524m). Esto resultará en una línea compuesta de 17 espacios de 6 pulgadas (0,1524m) y 16 líneas de 6 pulgadas (0,1524m) y dos líneas de 21 pulgadas (0,5334m).
7. **Zona de Seguridad:** Es un área de 5*20 pies (1,524m*6,096m) delimitados por los bordes traseros de la línea corta y de recepción y los bordes inferiores de las paredes laterales. VER REGLA 3.10 (l) y 3.11 (a)
8. **Línea de Fuera de Cancha:** El borde superior de esta línea debe estar en la pared trasera, localizada a 12 pies (3,66m) por encima del piso y paralela al mismo.

Regla 2.2 ESPECIFICACIONES DE LA BOLA.

a) La bola estándar de Racquetball debe ser de 2^{1/4}pulgadas (57,15mm) de diámetro, con un peso aproximado de 1,4 onzas (53g); la dureza debe ser de 55-60 pulgadas métricas y botar 68-72 pulgadas (1,72-1,83m) desde una caída libre de 100 pulgadas (2,54m) a temperatura ambiente de 70-74 grados Fahrenheit (21-23°C).

b) Bola Oficial. Toda aquella bola que lleve el sello de aprobación de la IRF es una pelota oficial.

Regla 2.3 SELECCIÓN DE LA BOLA.

a) La bola debe ser seleccionada por acuerdo entre los jugadores y como mínimo **dos** bolas aceptadas deben ser escogidas antes que el partido comience. Si los jugadores no concuerdan, el árbitro deberá realizar la elección y esa decisión será acatada por los mismos.

b) Durante el curso del partido el árbitro puede determinar, a su discreción o a requerimiento de los jugadores/equipos, el reemplazo de la bola. Sólo pelotas aprobadas por la IRF deben ser usadas en Torneos oficiales.

Regla 2.4 ESPECIFICACIONES DE LA RAQUETA.

a) La raqueta, incluyendo la protección del marco y todas las partes sólidas de la empuñadura, no deben exceder las 22 pulgadas (55,88cm) en longitud, con una tolerancia máxima de 3/8 de pulgada (0,762cm).

b) El marco de la raqueta puede ser de cualquier material aprobado como seguro.

c) La empuñadura de la raqueta debe tener un **sujetador de muñeca** que debe estar asegurado a la misma.

d) La cuerda de la raqueta debe ser de tripa, monofilamento, nylon, grafito, plástico, metal o una combinación de estos; **no debe marcar ni dañar la bola.**

e) El castigo por usar una raqueta ilegal es una penalización técnica. El castigo por solicitar la medición de la raqueta del oponente y ésta sea declarada con medidas legales, será una penalización técnica para el equipo solicitante.

Regla 2.5 UNIFORME.

a) El uniforme y zapatos pueden ser de cualquier color. La camiseta puede tener cualquier insignia o inscripción considerada de buen gusto por el árbitro (la determinación final será tomada por el Director del Torneo). Los equipos de dobles deben vestir con colores similares para una fácil identificación.

b) Todos los jugadores varones que compitan en torneos auspiciados por la IRF deben vestir camisetas con mangas. Las damas pueden vestir camisetas apropiadas sin mangas. Las camisetas deben tener escrito el nombre del país, abreviación o imagen gráfica (bandera del país, símbolo o mapa delineado) puesto de forma claramente visible en la parte trasera, para ser mejor identificado durante el partido por oficiales y público.

c) Cada jugador debe tener acceso fácil a una camiseta extra ya que puede ser requerido por el árbitro usarla si a juicio de éste, por exceso de transpiración está creando condiciones peligrosas de juego y demoras innecesarias.

d) Todos los jugadores que compitan en torneos auspiciados por la IRF deben usar protectores de ojos fabricados para deportes de raqueta, con la excepción de lentes irrompibles prescritos. Los anteojos protectores deben ser usados de manera correcta y sin alteración alguna. NOTA: Las Federaciones Nacionales tienen autoridad de aplicar y reforzar los estándares nacionales de seguridad de su país en el caso de los protectores de ojos para sus atletas.

3- REGLAS DE JUEGO.

Regla 3.1 SERVICIO.

El servidor tiene dos oportunidades de poner la bola en juego. El jugador o equipo ganador del sorteo con la moneda, tiene la opción de elegir **servir** o **recibir** en el primer juego. El segundo juego comenzará en orden inverso al primero. El jugador o equipo que marque más puntos en total entre los dos primeros juegos, tendrá la opción de servir o recibir, en caso de ser necesario un **juego de desempate**. En el caso que ambos lados tengan la misma cantidad de puntos en los dos primeros juegos, otra moneda decidirá en forma de sorteo, quién tendrá la opción de **sacar** o **recibir** en el **juego desempate**.

Regla 3.2 COMIENZO.

El juego comienza cuando el árbitro dice '**cero sirve cero**'. El servidor no puede iniciar el **pre movimiento de servicio** fuera de la **zona de servicio**. Parado sobre la **línea corta** (trasera), pero sin sobrepasar la misma, está permitido. Luego de iniciar el **movimiento de servicio**, el servidor puede pisar la **línea de servicio** (línea del frente), e incluso, sacar el pie, siempre y cuando, alguna parte del mismo permanezca pisando esta línea, hasta que la bola servida pase la **línea corta**. VER REGLA 3.9 (a) y 3.10 (I) PARA VIOLACIONES.

Regla 3.3 MODO.

El servicio ha comenzado cuando la bola parte de la mano del servidor. La bola debe botar en la **zona de servicio** y sobre este primer bote, ser golpeada por la raqueta del servidor, en un obvio intento de servir la bola. La bola debe golpear la pared frontal primero y en el rebote, pegar en el piso detrás de la línea corta, tocando o sin tocar alguna de las paredes laterales.

Regla 3.4 ALISTAMIENTO.

Cuando una jugada ha finalizado, los jugadores cuentan con un período de tiempo razonable (a consideración del árbitro), para retomar las respectivas posiciones de servir y devolver, y es cuando el marcador es anunciado.

Regla 3.5 DEMORAS.

a) La regla de los 10 segundos se aplica simultáneamente al servidor y al receptor. Colectivamente, tienen hasta 10 segundos luego que el marcador ha sido anunciado, para servir o listos para recibir. Es responsabilidad del servidor de mirar y tener certeza de que el receptor esté listo. Si el receptor no está listo, debe señalarlo levantando la raqueta por sobre su cabeza o volteándose completamente con relación al servidor (éstas son las dos únicas señales aceptadas). Si se está usando la regla de un solo servicio, la demora de parte del servidor o del receptor, puede resultar en un cambio de servicio o punto en contra de quien ha causado la demora. VER REGLA 5.3.

b) Servir cuando el jugador/equipo que recibe está señalando no estar listo, es una falta de servicio. Una advertencia debe ser el cobro del árbitro en cada infracción cometida en el primer servicio.

c) Luego que el marcador es anunciado y el servidor mira al receptor y éste no está señalando no estar listo, el servidor podrá entonces servir. Si el receptor señala no estar listo después de ese momento (que el servicio haya mirado) la señal no se tomará en cuenta y el servicio será legal.

Regla 3.6 ZONA DE SERVICIO DE POTENCIA.

Las líneas de servicio de potencia deben estar a 3 pies (0,9144m) de cada pared lateral en la zona de servicio. Vistas una a la vez, la línea de servicio de potencia divide la zona de servicio en dos secciones, una de 3 pies (0,9144m) y otra a 17 pies (5,1816m) que se aplican solamente al servicio de potencia.

El jugador puede hacer el servicio de potencia entre el cuerpo y la pared lateral más cercana donde el movimiento de servicio comenzó, solamente si el jugador comienza y se mantiene fuera de la zona de servicio de 3 pies (0,9144m). En caso que el movimiento de servicio se comience en una zona de servicio de potencia de 3 pies (0,9144m) y se continúa dentro de la misma, el jugador no podrá realizar un servicio de potencia.

a) Las zonas de servicio de potencia no serán observadas para los servicios de potencia cruzados, servicios zeta de potencia, zeta suave, globo o medio globo.

b) La raqueta no debe romper el plano de la zona de 17 pies (5,1816m) mientras hace contacto con la bola.

c) La línea de servicio de potencia no es parte de la zona de 17 pies (5,1816m). botando la pelota sobre la línea o pararse sobre ella mientras se sirve al mismo lado, es una **infracción**.

Regla 3.7 SERVICIOS DEFECTUOSOS.

Los servicios defectuosos resultan en tres tipos de penalidades, a seguir:

a) **SERVICIO DE BOLA MUERTA.** Un servicio de bola muerta resulta sin penalidad y el servidor tendrá otro servicio (sin cancelación previa por una falta de servicio).

b) **FALTA DE SERVICIO.** En la categoría Open, los jugadores tendrán sólo un servicio. En la categoría Open, una falta de servicio derivará en cambio de servicio o en cambio de servidor/cambio de servicio en dobles. En edades u otras categorías de habilidad, los jugadores tendrán dos servicios. Dos faltas de servicio resultan en cambio de servicio o cambio de servidor/cambio de servicio, en dobles.

c) **SERVICIO FUERA.** Un servicio fuera resulta en cambio de servicio o cambio de servidor/cambio de servicio, en dobles.

Regla 3.8 SERVICIO DE BOLA MUERTA.

Un **servicio de bola muerta** no cancela ninguna **falta de servicio** previa. Los siguientes son servicios de bola muerta:

a) **VUELTA POR DEFECTO DE CANCHA:** Un servidor que tome un bote irregular, ya sea por tocar una superficie húmeda o defectuosa de la cancha, es un servicio de **bola muerta**. También cualquier servicio que pega en alguna superficie previamente designada por las reglas locales como una obstrucción en vez de fuera de juego.

b) **BOLA ROTA:** Si se determina que la bola fue rota en el servicio, una nueva bola sustituirá la rota y un nuevo servicio será ejecutado (sin cancelar una falta de servicio anterior).

c) **SERVICIO PANTALLA:** En la división Open solamente (usando las modificaciones de un servicio), un servicio de pantalla será efectuado nuevamente.

Regla 3.9 FALTA DE SERVICIO.

Las siguientes son faltas de servicio. En juegos de un servicio (categoría Open), estas infracciones resultan en **cambio de servicio** (ver excepciones en regla 5.3). En otras categorías, **dos faltas de servicio** sucesivas resultan en **cambio de servicio**.

a) **FALTA DE PIE.** Una falta de pie resulta cuando:

1. El servidor no comienza el movimiento de servicio con los dos pies en **la zona de servicio**.

2. El servidor pisa completamente afuera de la **línea de servicio** (sin dejar alguna parte del pie pisando la zona de servicio) antes de que la bola servida atravesase la **línea corta**.

b) **SERVICIO CORTO.** Un servicio corto es cualquier bola servida que pega primero en la pared del frente pero al rebotar bota en el piso o al frente de la **línea corta**, tocando o no la pared lateral.

c) **SERVICIO DE TRES PAREDES.** Es toda aquella bola servida que pega primero en la pared del frente y luego toca en las dos paredes laterales antes de tocar el piso.

d) **SERVICIO DE TECHO.** Es todas aquella bola servida que pega primero en la pared del frente y luego toca el techo (tocando o no una pared lateral).

e) **SERVICIO LARGO.** Es una bola servida que primero golpea la pared del frente y rebota directamente contra la pared trasera antes de tocar el piso (tocando o no alguna pared lateral).

f) **BOTAR LA BOLA FUERA DE LA ZONA DE SERVICIO.** Hacer botar la bola fuera de la zona de servicio dentro del movimiento de servicio es una **falta de servicio**.

g) **SERVICIO DE POTENCIA ILEGAL.** Un servicio de potencia en el cual el jugador no observa la zona de servicio de potencia de 17 pies (5,1816m)-según detalle de la Regla 3.6-.

h) **SERVICIO DE PANTALLA.** Es una bola servida que primero golpea la pared frontal y en su rebote pasa demasiado cerca del servidor, o del compañero del servidor en dobles, provocando que el receptor no tenga una visión clara de la bola. El receptor está obligado a tener una buena ubicación de recepción (cerca del medio de la cancha respecto a las paredes laterales, para tener una buena visión), Ver regla 5.3 para variación de un sólo servicio.

i) **SERVIR ANTES QUE EL RECIPIENTE ESTÉ LISTO.** Un servicio efectuado mientras el receptor no está listo según lo descrito en la regla 3.5 (b). Ver regla 5.3 para variación de un solo servicio.

Regla 3.10 SERVICIO FUERA.

Cualquiera de los siguientes resulta en servicio fuera:

a) **NO EJECUTAR EL SERVICIO.** Descuido u omisión del servidor en poner la bola en juego de acuerdo a la regla 3.5.

b) **TENTATIVA DE SERVICIO ERRADA.** Cualquier intento de golpear la bola que fuera fallado o que la bola golpee cualquier parte del cuerpo del servidor.

c) **SERVICIO TOCADO.** Cualquier bola servida que en el rebote de la pared frontal toque al servidor o la raqueta del mismo antes de tocar el piso, o cualquier bola parada o tomada intencionalmente por el servidor o el compañero del mismo.

- d) **AMAGUE DE SERVICIO O SERVICIO EN FALSO.** Tal servicio está definido como un movimiento no continuo de la raqueta hacia la bola mientras el servidor bota la bola con el propósito de servir.
- e) **GOLPE ILEGAL.** Un golpe ilegal incluye contactar la bola 2 veces, arrastrarla o pegarle con la empuñadura de la raqueta o parte del cuerpo o de la indumentaria.
- f) **SERVICIO SIN PARED DEL FRENTE.** Cualquier bola servida que no golpee la pared del frente primero.
- g) **SERVICIO EN EL TRONCO.** Cualquier bola servida que golpee el ángulo de la pared frontal con el piso, pared frontal con pared lateral, o pared frontal y techo es un **servicio fuera** (porque la bola no está golpeando primero en la pared frontal). Un servicio en el ángulo del piso y la pared posterior es bueno y en juego y el ángulo del piso y la pared lateral detrás de la línea corta es bueno y en juego.
- h) **SERVICIO FUERA DE LA CANCHA.** Es cualquier bola servida que después de golpear en la pared frontal y antes de botar en el piso, sale de la cancha, pega en la pared trasera por encima de la línea de fuera de cancha, o le pega a una superficie por encima del área normal de juego que ha sido declarada como fuera de juego por razones válidas. VER REGLA 2.1 (a).
- i) **VIOLACIÓN DE LA ZONA DE SEGURIDAD.** Si el servidor o su compañero de dobles ingresa dentro de la zona de seguridad antes que la bola servida pase la línea corta, resultará en la pérdida del servicio.

Regla 3.11 DEVOLVER EL SERVICIO.

a) POSICIÓN DE RECIBIR.

1. El receptor no debe ingresar a la **zona de seguridad** hasta que la bola no bote o atraviese la **línea de recibir**.
2. En el intento de devolver el servicio de bola, el receptor no debe golpear la bola hasta que ésta no atraviese el plano de la línea de recibir, aunque la terminación del golpe puede llevar a la raqueta del receptor a pasar la línea de recepción.
3. Ni el receptor ni su raqueta pueden romper el plano de la línea corta, salvo si le pega a la pelota después del rebote con la pared trasera.
4. Cualquier violación del receptor resulta en un punto para el receptor.

b) **DEVOLUCIÓN LEGAL.** Luego de un servicio legal, el jugador que recibe el servicio debe golpear la bola de bolea o después del primer bote, antes de que la bola toque el piso por segunda vez, y tiene que devolver la bola hacia la pared del frente, tanto directamente o luego de pegar en una o ambas paredes laterales, la pared trasera (debajo de la línea de fuera de cancha), el techo o cualquier combinación de estas superficies. Una bola devuelta debe tocar la pared frontal antes de hacerlo con el piso.

c) **FALLAR LA DEVOLUCIÓN.** El fallar una devolución resulta en un punto para el servidor.

d) **OTRAS PREVISIONES.** Excepto las normas de esta regla 3.11, la devolución del servicio está sujeto a las previsiones de las reglas 3.13 a la 3.15.

Regla 3.12 CAMBIO DE SERVICIO.

a) **FUERAS.** Un servidor está autorizado a continuar sirviendo hasta que algo de lo siguiente ocurra:

1. Servicio fuera. Ver regla 3.10.
2. Dos faltas de servicio consecutivo. Ver regla 3.9 (regla 5.3 para variación de un servicio).
3. Falla en devolver la bola. Jugador o equipo que falle en poner la bola en juego como lo requiere la regla 3.11 (b).
4. Vuelta evitable. Jugador o equipo que cometa una vuelta evitable resultará en un cambio. Ver regla 3.16.

b) **CAMBIO DE SERVICIO.** Retirar el servicio en sencillos es llamado **cambio de servicios**.

c) **EFFECTO DE CAMBIO DE SERVICIO.** Cuando el jugador o equipo servidor recibe un cambio de servicio, se convierte en receptor y el receptor en servidor.

Regla 3.13 JUGADAS.

Toda la parte del juego a partir de una devolución válida es llamada **jugada**. El juego debe continuar de acuerdo a las siguientes reglas:

a) **GOLPES LEGALES.** Sólo la cabeza de la raqueta debe ser usada en todo momento para devolver la bola. La raqueta debe ser sostenida en una o ambas manos. Cambiar de mano para pegarle a la bola, tocar la bola

con cualquier parte del cuerpo o indumentaria, o remover el sujetador de seguridad de la muñeca durante el juego, resulta en la pérdida de esa jugada.

b) **UN TOQUE.** El jugador o equipo tratando de devolver la bola debe tocar o pegar a la misma sólo **una vez**, de lo contrario perderá la jugada. La bola no debe ser arrastrada (cuando la bola se queda sobre la raqueta el tiempo suficiente para que el efecto sea más que un golpe seco).

c) **FALLA DE DEVOLUCIÓN.** Cualquiera de las siguientes constituye una falla al hacer una devolución legal durante la jugada:

1. La bola rebota en el piso más de una vez antes de ser alcanzada.
2. La bola no llega a tocar la pared frontal por el vuelo.
3. La bola es golpeada de tal forma que va hacia la gradería o pared abierta o pega en la cancha fuera de los límites declarados como fuera de juego, Ver regla 2.1(b)8.
4. Una bola que obviamente no tenga la velocidad o dirección para alcanzar la pared frontal y pegue en otro jugador.
5. Una bola que golpeada por un jugador pegue en sí mismo o en su compañero (en dobles).
6. Cometer una vuelta evitable. Ver regla 3.15.
7. Cambiar de mano durante la jugada.
8. Falta al no usar el sujetador de seguridad de la muñeca.
9. Tocar la bola con el cuerpo o el uniforme.
10. Arrastrar la bola con la raqueta.

d) **EFFECTO DE FALLAR LA DEVOLUCIÓN.** Violaciones a las reglas 3.13(a) hasta (c) resulta en la pérdida de la jugada. Si el jugador o equipo que está sirviendo pierde la jugada, es cambio de servicio. Si el receptor pierde la jugada, esto resulta en un punto para el servidor.

e) **INTENTOS DE DEVOLUCIÓN.** La bola permanece en juego hasta tanto no toque el piso por segunda vez, sin tener en cuenta con cuántas paredes haga contacto, incluyendo la frontal. Si un jugador ejecuta el golpe y erra la bola, puede continuar intentar devolverla hasta que la misma toque el suelo por segunda vez.

f) **BOLA ROTA.** Si hay alguna sospecha que la bola fue rota durante la jugada, el punto en juego debe continuar hasta finalizarlo. El árbitro o cualquiera de los jugadores puede solicitar la bola para ser examinada. Si el árbitro decide que la bola está rota, la misma debe ser reemplazada y la jugada debe ser repetida. El servidor recomienza el punto en juego en el primer servicio. La única manera aceptable de revisar la bola es con la mano (revisarla pegando en la bola con la raqueta, será considerado como una forma **no válida** de revisión y resultará en desventaja para el jugador o equipo que pegó a la bola luego de la jugada).

g) **DETENCIÓN DEL JUEGO.** Si objetos extraños entran a la cancha o alguna interferencia exterior ocurre, el árbitro deberá detener el partido si dicha interferencia influye en el juego, la seguridad o los jugadores. Ver regla 3.14(a)7.

h) **REPETIR.** Siempre que un punto es repetido por cualquier razón, el servidor retoma el juego en su primer servicio. Una falta de servicio previo no será considerado.

i) **BOLA FUERA DE LA CANCHA.**

1. Luego de una devolución con bote. Cualquier bola devuelta hacia la pared frontal y después del primer bote en el piso, pegue sobre la línea fuera de cancha o entre en la gradería abierta de la pared posterior o lateral, será declarada bola muerta y la jugada será repetida.
2. Luego de una devolución sin bote. Cualquier bola que en el rebote de la pared frontal y sin tocar el piso pegue sobre la línea de fuera de cancha o salga por la gradería de la pared posterior, resultará en un cambio de servicio o punto contra el jugador ofensor. Si la bola se sale por alguna gradería de la pared lateral, será declarada bola muerta y la jugada se repetirá.
3. No devuelta. Cualquier bola no devuelta hacia la pared frontal, pero que es dirigida con la raqueta del jugador sobre la línea de fuera de cancha o hacia la gradería de la pared posterior o lateral, tocando o no el techo, pared lateral o posterior, resultará en la pérdida de la jugada para el jugador ofensor.

Regla 3.14 VUELTAS DE BOLA MUERTA.

Una jugada es repetida sin penalidad y el jugador retoma el juego con su primer servicio siempre que una vuelta por bola muerta ocurra. También, ver regla 3.15 cuando describe condiciones bajo las cuales una vuelta puede ser declarada evitable y resulta en la pérdida de la jugada.

a) **SITUACIONES.**

1. Vueltas por defecto de cancha. El árbitro deberá parar el juego inmediatamente si la bola pega en cualquier parte de la cancha designada con anticipación como una **parte defectuosa de la cancha** (como reja de luz, ventilación, etc.), el árbitro deberá también detener el juego si:
 - I. Si la bola produce un bote irregular como resultante de contactar una superficie irregular (reja de luz, ventilación, etc.) o al botar sobre una superficie húmeda en el piso o la pared.
 - II. Cuando en opinión del árbitro un bote irregular afecte la jugada.
2. La bola pega en el oponente. Cuando el oponente es alcanzado por la bola en un tiro de devolución por aire, es una vuelta por bola muerta. Si el oponente es alcanzado por una bola que obviamente no tiene ni la velocidad y/o dirección para llegar hasta la pared frontal, no es vuelta y el jugador que golpeó la bola pierde la jugada. El jugador que es tocado por la bola puede parar el juego y pedir el cobro de vuelta, pero debe hacerlo en forma inmediata y este cobro debe ser refrendado por el árbitro. Nótese que antes ciertas condiciones, esta interferencia puede ser cobrada como vuelta evitable. Ver regla 3.15.
3. Contacto corporal. Si el árbitro cree haber observado un contacto corporal, esto es suficiente para parar el juego, tanto para prevenir posibles lesiones por contacto o porque el contacto priva al jugador de realizar una devolución razonable y será declarada una vuelta. Contactos casuales corporales donde el jugador ofensivo tiene claras ventajas, no serán cobradas como vueltas, salvo que dicho jugador ofensivo obviamente detenga el juego. Contactos con la raqueta en la continuación del golpe, normalmente, no son considerados como vuelta.
4. Bola pantalla. Es cualquier bola rebotando desde la pared frontal lo suficientemente cerca del cuerpo del jugador defensor que produce que el jugador ofensivo no tenga una visión clara. El árbitro debe ser cuidadoso de no hacer un cobro de bola pantalla demasiado rápido y así quitarle la oportunidad al jugador ofensor de realizar un buen tiro (esto no se aplica para el servicio. Ver regla 4.3 (c)). Una bola que pase por entre las piernas de un jugador que acabe de devolver la misma, no es automáticamente pantalla. Dependerá si el oponente resulta perjudicado. Generalmente el cobro va a favor de la ventaja del jugador ofensivo.
5. Vuelta en la preparación del golpe. Cualquier contacto, corporal o de raqueta, en la preparación del golpe o justo antes de hacer contacto con la bola que perjudica la posibilidad del ofensor de hacer un golpe razonable. Este cobro lo puede hacer el jugador ofensor, pero el cobro debe ser hecho inmediatamente y está sujeto a la aprobación del árbitro. Note que esta interferencia puede ser considerada como una vuelta evitable. Ver regla 3.15.
6. Detención por seguridad. Todo jugador que crea que en su devolución puede pegarle al oponente con la bola o raqueta, puede parar inmediatamente el juego y pedir el cobro de una vuelta por bola muerta. Esta llamada debe ser solicitada inmediatamente y tendrá que ser aceptada y avalada por el árbitro. El árbitro deberá cobrar una vuelta por bola muerta si considera que la parada por seguridad fue razonable y el jugador realmente no tenía una oportunidad de efectuar una devolución razonable; el árbitro también podrá cobrar una vuelta evitable si se justifica.
7. Otras interferencias. Cualquier otra interferencia no intencional que provoque que el oponente no tenga justa oportunidad de ver o devolver la pelota. Ejemplo: cuando la bola de otra cancha ingresa a la cancha durante alguna jugada o cuando el cobro de un árbitro de una cancha adyacente obviamente distraiga al jugador.

b) **EFFECTO DE VUELTAS.** En el cobro de vuelta, el árbitro detiene el juego y anula cualquier situación que siga, como una pelota pegándole a un jugador. Las únicas vueltas que pueden ser cobradas por un jugador están descritas en las reglas 2, 5 y 6 anteriores, y todas están sujetas a la aprobación del árbitro. Una vuelta por bola muerta detiene el juego y la jugada se repite. El servidor retoma el juego con su primer servicio.

c) **RESPONSABILIDAD.** Al intentar devolver la bola, un jugador tiene el derecho a una posibilidad justa de ver y devolver la misma. Es responsabilidad del jugador o equipo que acaba de pegarle a la bola, de moverse para que el receptor pueda ir directamente a la bola y que tenga una visión sin obstrucciones aunque, el receptor es responsable de hacer un esfuerzo razonable de moverse hacia la bola y debe tener posibilidad de devolverla, para que se pueda cobrar cualquier tipo de vuelta.

Regla 3.15 VUELTA EVITABLE.

Una vuelta evitable resulta en la pérdida de la jugada. Una vuelta evitable no necesariamente tiene que ser un acto intencional. Una descripción de vuelta de bola muerta está descrita en la regla 3.14. Cualquiera de las siguientes resulta en una vuelta evitable:

a) **FALTA DE MOVIMIENTO.** Un jugador que no se mueve lo suficiente como para permitir al oponente un golpe directo hacia la pared frontal, y un tiro cruzado (tiro que va directamente hacia la pared frontal con un

ángulo que produce que la bola rebote directamente hacia la esquina trasera más lejana del jugador ofensor); también cuando un jugador se mueve en una dirección tal que no permite a su oponente realizar cualquiera de estos tiros.

b) **INTERFERENCIA EN EL GOLPE.** Esto ocurre cuando un jugador se mueve o deja de hacerlo, dando como consecuencia que el oponente **no** tenga un golpe libre y sin impedimentos. Esto incluye moverse no intencionalmente hacia una dirección que impida al oponente realizar un tiro libre y ofensivo.

c) **BLOQUEO.** Moverse hacia una posición donde se bloquee al oponente para ir hacia o devolver la pelota; en dobles, un jugador se mueve enfrente de un oponente cuando el compañero está por hacer una devolución.

d) **MOVERSE HACIA LA BOLA.** Moverse en el camino donde justamente está golpeando la bola el oponente.

e) **EMPUJAR.** Deliberadamente empujar al oponente durante la jugada.

f) **DISTRACCIÓN INTENCIONAL.** Gritar deliberadamente, zapatear, mover la raqueta o cualquier otra manera de distracción para el oponente.

g) **OBSTRUCCIÓN VISUAL.** Un jugador se mueve atravesando la línea visual del oponente justo antes de que este golpee la bola.

h) **HUMEDECER LA BOLA.** Los jugadores, particularmente el servidor, deben asegurarse de que la bola esté seca antes de servir. Cualquier bola húmeda que no fue corregida previamente para el servicio, resulta en una vuelta evitable contra el servidor.

i) **INTERFERENCIA DE INDUMENTARIA.** Si un jugador pierde cualquier parte de su indumentaria que interfiera con el juego. La pérdida del protector de ojos es una vuelta evitable automática.

Regla 3.16 TIEMPOS FUERA.

a) **PERÍODO DE DESCANSO:** Durante un juego, cada jugador en sencillos o cada equipo en dobles, tanto sirviendo como recibiendo, pueden solicitar **un tiempo fuera**. Cada tiempo fuera no deberá exceder los 60 segundos. No más de 3 tiempos fuera en cada juego deben ser otorgados a cada jugador en sencillos a o cada equipo en dobles. Dos tiempos fuera están permitidos en un juego de desempate.

b) **LESIONES:** no deberá ser cargado ningún tiempo fuera a un jugador que es lesionado durante el juego. A un jugador lesionado no le será permitido más de un total acumulado de 15 minutos de descanso. Si el jugador lesionado no está habilitado para continuar el juego después del tiempo acumulado de 15 minutos, el partido lo ganará el oponente. En caso de lesión adicional al mismo jugador, el Director del Torneo o árbitro, luego de considerar una opción médica disponible, debe determinar si permite al jugador continuar el partido.

1. Si ocurre cualquier hemorragia externa, el árbitro debe detener el juego inmediatamente después de terminada la jugada, cobrar un tiempo fuera por lesión al jugador que está sangrando y no permitir que el partido continúe hasta que pare el sangrado.

2. Calambres, tirones, fatigas y cualquier otra circunstancia no causada por contacto directo (bola, raqueta, pared o piso) **no** será considerado lesión.

c) **TIEMPO FUERA DE INDUMENTARIA:** un tiempo fuera puede ser llamado por el árbitro a requerimiento de un jugador luego de su verificación, a causa de una falta en el equipamiento o la indumentaria. 2 minutos son autorizados para cualquier ajuste necesario en el uniforme y 30 segundos para cualquier ajuste necesario en el equipamiento.

d) **ENTRE JUEGOS:** Un período de descanso de 2 minutos es permitido entre el primero y segundo juego, y un período de descanso de 5 minutos entre el segundo y tercer juego.

e) **JUEGO POSTERGADO:** cualquier juego postergado por el árbitro, debe ser retomado con el mismo marcador que cuando fue postergado.

Regla 3.17 FALTAS TÉCNICAS Y ADVERTENCIAS.

a) El árbitro tiene autoridad para deducir un punto del marcador del jugador o equipo cuando este juzgue que el jugador cometió una deliberada falta abusiva. El acto de imponer esta penalidad es llamado **Técnico del Árbitro**. si el jugador o el equipo que fue sancionado con esta falta no retoma el juego inmediatamente, el árbitro está autorizado a dar el partido por ganado al (los) oponente (s). Algunos ejemplos de acciones que resultan en faltas técnicas son:

1. Profanidad (lenguaje soez e inapropiado).
2. Argumentación y/o discusión excesiva.
3. Amenaza de cualquier tipo al oponente o árbitro.
4. Golpear excesivamente la bola entre jugadas.

5. Golpear la raqueta contra las paredes o el piso, cerrar excesivamente fuerte la puerta o cualquier acción que pueda resultar en daño a la cancha o lesión del adversario.
 6. Demoras del juego. Ejemplos:
 - I. Tomar mucho tiempo para secar la cancha.
 - II. Excesivo cuestionamiento al árbitro sobre las reglas.
 - III. Exceder los tiempos otorgados para tiempo fuera o entre juegos.
 - IV. Pedir un tiempo fuera luego de comenzado el movimiento de servicio.
 - V. Solicitar un tiempo fuera cuando ya no queden, será sancionado con una advertencia de Técnico. Si ocurre nuevamente dentro del mismo juego, será sancionado un Técnico.
 - VI. Un Técnico será sancionado si es violado el tiempo de calentamiento permitido que es de 5 minutos para ambos jugadores a la vez en sencillos y de 4 minutos para cada equipo por separado en dobles-
 1. Falta intencional de pie en la línea del frente para negar un mal servicio de globo.
 2. Cualquier cosa considerada antideportiva.
 3. Vestimenta impropia, ropa/uniforme a lo especificado en la regla 2.5 (b).
 4. Falta de jugar con protectores de ojos apropiados a lo especificado en la regla 2.5 (d).
- b) Directores Técnicos. Donde hay Directores Técnicos envueltos, tanto ellos como los Representantes de equipo están bajo las mismas reglas y faltas técnicas o cualquier otra infracción será cargada contra el jugador.
- c) Advertencia de Falta Técnica. Si un jugador comete una falta considerada no muy severa por el árbitro, una advertencia de falta técnica puede ser efectuada sin la deducción de un punto.
- d) Efecto de una Falta Técnica o Advertencia. Si el árbitro determina una falta técnica, un punto será deducido del marcador del ofensor. No se deducirá ningún punto si el árbitro cobra una advertencia técnica. En cualquier caso, una falta técnica o una advertencia, será acompañada de una breve explicación. El cobro de una falta técnica no afecta quién servirá la jugada siguiente. Si una falta técnica ocurre cuando el ofensor no tiene puntos, o entre juegos, el resultado será que el marcador del ofensor será **menos uno (-1)**.

MODIFICACIONES DE LAS REGLAS.

Las siguientes secciones (4.0 hasta 11.0) detallan las reglas o modificaciones adicionales aplicadas a las variaciones del juego sencillo descritas en las secciones 1 a 3.

4- DOBLES.

Las reglas de la IRF para sencillos también se aplican para dobles con las siguientes modificaciones.

Regla 4.1 EQUIPO DE DOBLES

- a) Un equipo de dobles debe consistir en dos jugadores donde ambos posean los requerimientos de edades o clasificación para participar en una división particular de juego. Un equipo con diferentes niveles debe participar en la categoría de aquel jugador que tenga el mayor nivel. Cuando se juega en divisiones de edades de adultos, el equipo deberá jugar en la división del más joven. Cuando se juegue en divisiones de edades menores, el equipo deberá jugar en la división del jugador de más edad.
- b) Un cambio de compañero se podrá hacer hasta tanto el primer partido de dicho equipo no haya comenzado. Solamente para éste caso, el partido se considerará comenzado una vez que los equipos hayan sido llamados a la cancha. El equipo debe notificar al Director del Torneo el cambio de compañero **antes** que el partido comience.

Regla 4.2 SERVICIO EN DOBLES.

- a) **ORDEN DE SERVICIO.** Cada equipo debe informar al árbitro el orden de servicio que harán durante ese juego. El orden de servicio puede ser modificado entre juegos, una vez que el árbitro haya sido notificado. Al comienzo de cada juego, cuando el primer servidor del primer equipo esté fuera, el equipo está fuera. En adelante, ambos jugadores de cada equipo deberá servir hasta que el equipo reciba un **cambio de servidor y cambio de servicio.**
- b) **POSICIÓN DEL COMPAÑERO.** En cada servicio, el compañero del servidor debe pararse enderezado con la espalda contra la pared lateral y ambos pies en el piso y en la caja de servicio, desde el momento en que el servidor comience el **movimiento de servicio**, hasta que la bola servida atraviese la línea corta. Las violaciones a esta regla serán llamadas como **faltas de pie**. Asimismo, si el servidor ingresa a la zona de seguridad antes que la bola atraviese la línea corta, el servidor pierde el servicio.

c) **CAMBIO DE SERVICIO.** En dobles, la tenencia del servicio es retirada cuando ambos compañeros perdieron el servicio, salvo cuando el equipo que sirve primero en el comienzo de cada juego pierde el servicio cuando el primer jugador es retirado.

d) **DOBLES MIXTOS.** En categorías junior, el varón deberá servir de tal manera que la bola termine en el cuadrante o la mitad donde juega el varón oponente. La mujer deberá servirle a la mujer oponente. La primera violación a esta regla devengará en una advertencia y la segunda, en el mismo partido, en un técnico.

Regla 4.3 FALTA DE SERVICIO EN DOBLES.

a) Si el compañero del servidor no está en la caja de servicio con ambos pies en el piso y la espalda contra la pared lateral desde el momento en que el servidor comienza el movimiento de servicio y hasta que la bola pase la línea corta.

b) Una bola servida que golpea en el compañero que está en la caja de servicio resulta en una **falta de servicio**. En un partido de categoría Open (un servicio), esta falta resultará en la repetición del servicio (una sola vez por servicio). La misma en el mismo servicio devengará en **cambio de servidor** o **cambio de servicio**.

c) Será un **servicio pantalla** automático en partido de dobles cuando la bola pase por detrás del cuerpo del compañero.

Regla 4.4 SERVICIO FUERA EN DOBLES.

a) **SERVICIO FUERA DE ORDEN.** En dobles, cuando cualquiera de los compañeros sirve fuera de orden, los puntos marcados por ese servidor será sustraídos y un **cambio de servicio** será cobrado: Si el segundo servidor sirve fuera de orden, el servicio fuera será aplicado para el primer servidor y el segundo servidor seguirá sirviendo. Si el jugador designado como primer servidor lo hace fuera de orden, la llamada será cambio de servicio. El árbitro deberá llamar "Sin Servicio" cuando ocurra un servicio fuera de orden. Si no se marcan puntos en el equipo que sirve fuera de orden, solamente se aplicará la penalidad de servicio fuera. Aunque, si se obtienen puntos antes de que el árbitro note la condición de servicio fuera de orden y el árbitro no pueda recordar el número de puntos marcados, puede pedir ayuda a los jueces de línea (no al público) para recordar la cantidad de puntos a sustraer.

b) **LA BOLA TOCA AL COMPAÑERO.** Una bola servida que pegue al compañero de dobles mientras esté fuera de la caja de servicio, resulta en la pérdida del servicio.

Regla 4.5 DEVOLUCIONES EN DOBLES.

a) La jugada es perdida si un jugador le pega a su mismo compañero intentando devolver.

b) Si un jugador intenta pegarle a la bola y no lo consigue, ambos compañeros, desde cualquier lado de la cancha, pueden intentar devolver la bola, hasta que esta bote en el piso por segunda vez.

c) Ambos jugadores de un equipo tienen el derecho a una oportunidad justa y no obstruida a la bola y cualquiera de ellos tiene el derecho a una vuelta, aunque naturalmente la bola hubiera sido del otro compañero y aunque este jugador ya haya realizado un intento de jugar la bola, incluso con un golpe errado. No es **vuelta** si un jugador obstruye a su propio compañero.

5- UN SERVICIO.

Las reglas normales de la IRF que gobiernan el Racquetball serán aplicadas excepto para lo siguiente:

Regla 5.1 UN SERVICIO.

Sólo un servicio es permitido. Por lo tanto, cada falta de servicio es un cambio de saque con algunas excepciones.

Regla 5.2 SERVICIO PANTALLA.

Si un servicio es cobrado **pantalla**, el servidor tiene una oportunidad más para realizar un servicio legal. Dos servicios consecutivos de pantalla resultan en un **cambio de servicio**.

Regla 5.3 ADVERTENCIAS.

Una advertencia será efectuada por el árbitro para la infracción mostrada abajo, que resultará en un **cambio de servicio** o pérdida de la jugada –punto para el servidor-.

Regla 3.5 (a) Demora en el juego, tomando más de 10 segundos para servir o estar listo a recibir el servicio, será una advertencia por partido.

Regla 3.5 (b) Cuando se sirve con el receptor señalando no estar listo, una advertencia será sancionada para cada primer servicio.

Regla 5.4 FALTAS CONSECUTIVAS.

En dobles, un servicio de pantalla seguido de pegarle al compañero del servidor resulta en un **cambio de servidor** o **cambio de servicio**.

6- MULTIBOTE.

En general son usadas las reglas estándar que gobiernan el Racquetball de la IRF, excepto por las siguientes modificaciones:

Regla 6.1 REGLA BÁSICA DE DEVOLUCIÓN.

En general la bola permanece en juego en tanto continúa botando. Aunque el jugador puede hacer sólo un intento de pegarle a la bola y está considerada muerta en el punto que para de botar y comienza a rodar, también cada vez que la bola rebota en la pared trasera, debe ser golpeada antes que atravesase la línea corta en el camino a la pared frontal, excepto lo explicado en la regla 6.2

Regla 6.2 REGLA DE BOLA ALTA.

Si la bola rebota desde la pared frontal directamente hacia la pared trasera sin botar en el piso, el jugador puede pegarle a la bola desde cualquier parte de la cancha, incluso pasando la línea corta, siempre y cuando ésta siga botando.

Regla 6.3 LÍNEAS DE LA PARED FRONTAL.

Dos líneas paralelas (se puede usar cinta) serán ubicadas atravesando la pared frontal de manera que el borde inferior de una línea esté a 3 pies (91,44cm) sobre el piso, y el borde inferior de la otra línea esté a 1 pie (30,48cm) sobre el piso. Durante la jugada, cualquier pelota que pegue en la pared frontal (I) por debajo de la línea de 3 pies y (II) sobre o por encima de la línea de 1 pie (30,48cm) debe ser jugada antes que bote por segunda vez. Si la pelota pega sobre o por encima de la línea de 3 pies (91,44cm), la bola deberá ser jugada como lo descrito en la regla básica de devolución.

Regla 6.4 JUEGOS Y PARTIDO.

Todos los juegos serán a 11 puntos y el primer lado que gane dos juegos ganará el partido.

7- SILLA DE RUEDAS.

Regla 7.1 AJUSTES.

El participante debe usar una indumentaria médicamente prescrita, asegurándose de que no perjudique la seguridad de otros y el jugador no puede usarla para una ventaja injusta. El participante puede asegurar cualquier porción de su cuerpo a la silla de ruedas.

Regla 7.2 EQUIPAMIENTO.

Con los efectos de proteger la superficie de juego, la silla de ruedas debe estar equipada con una barra giratoria funcional o una protección similar bajo la plataforma de pie. No deberá tener lados filosos en ninguna parte fuera de la silla, pudiendo causar daño a la cancha o lesión al adversario. Las ruedas no deben marcar el piso.

Regla 7.3 REGLA DE DOS BOTES.

Dos botes de la pelota en el piso son permitidos pero no obligatorios durante las jugadas y los servicios.

Regla 7.4 FALTA DE RUEDA.

Todas las ruedas de la silla de ruedas son consideradas iguales a ambos pies de los jugadores discapacitados y subsecuentemente se hará el cobro acorde a eso. El cobro apropiado es falta de rueda.

Regla 7.5 VUELTA EVITABLE/CONTROL DE LA SILLA.

Cualquier jugador que intencionalmente altere la dirección o velocidad de la silla de ruedas con las extremidades inferiores, será sancionado con una vuelta evitable.

Regla 7.6 CLAVADO.

Los jugadores pueden tirarse (efectuar un clavado) desde su silla de ruedas para realizar un tiro, pero cada intento de jugar la bola, debe ser iniciado estando totalmente sentado sobre la silla. El trasero del jugador, debe permanecer en contacto con la silla cuando la bola es jugada. Después que la bola ha sido jugada, el jugador puede separarse de la silla. Cualquier infracción de las anteriores, resultará en la pérdida de la jugada. Si el jugador se tira de su silla y él o su silla le impiden al oponente el jugar la bola o moverse hacia una bola alcanzable, resultará en una vuelta evitable.

Regla 7.7 DEMORA POR MANTENIMIENTO.

Cada jugador será autorizado hasta dos veces, cinco minutos por demoras de mantenimiento, por partido, por cualquier mal funcionamiento o reparación en su silla de ruedas, prótesis o aparato de asistencia. Estas demoras son independientes de otros tiempos fuera o tiempo fuera por lesión.

Regla 7.8 DIRECTOR TÉCNICO.

Sólo un Director Técnico por jugador puede entrar a la cancha durante un tiempo fuera para ayudarlo a llevarlo a su posición de juego después de una jugada, entre juegos y solamente con el permiso del árbitro. El no respetar esta regla, resultará en una falta técnica contra el jugador de dicho Director Técnico.

ÚLTIMOS CAMBIOS DE REGLAS.

3.17-6 (IV y V). Regla cambiada.

(IV) Pedir un tiempo fuera luego de comenzado el movimiento de servicio, será sancionado con un Técnico.

(V) Solicitar un tiempo fuera cuando ya no quedan, se sancionará con una advertencia de Técnico. Si ocurre nuevamente dentro del mismo juego, un Técnico será sancionado.

3.17-6 (vi). Regla nueva.

(VI) Un Técnico será sancionado si es violado el tiempo de calentamiento permitido que es de 5 minutos para ambos jugadores a la vez en sencillos y de 4 minutos para cada equipo por separado en dobles.

NOTA:

Ningún jugador o equipo será obligado por reglamento a comenzar un partido antes del tiempo estipulado en la programación.

Se espera que los jugadores completen la mayor parte del calentamiento antes de presentarse en la cancha.

A- TORNEOS.

A.1. SORTEOS.

a) Los nombres tentativos de los jugadores en sencillos en torneos auspiciados por IRF, deben ser enviados como mínimo 72 horas antes del primer partido programado, al Director Técnico del Torneo y/o al Director del Torneo.

b) Los nombres definitivos de los jugadores en sencillos en torneos auspiciados por la IRF, deben ser enviados como mínimo 24 horas antes del primer partido programado, al Director Técnico del Torneo y/o al Director del Torneo.

c) Los nombres para la competencia por equipos deben ser suministrados al Director Técnico del Torneo antes de finalizado el último partido de sencillos.

d) Sólo aquellos jugadores que compitieron en la primera mitad (**competencia individual**) están autorizados a hacerlo en la segunda mitad (**competencia por equipos**).

e) Sustituciones son permitidas sólo en equipos de dobles si un miembro del equipo se lesiona y la lesión es comprobada por un médico. Las sustituciones serán elegidas sólo de aquellos jugadores que compitieron en la primera mitad.

f) No son permitidas las sustituciones después que el primer partido de la división haya comenzado.

A.2. SEMBRADO.

a) El sembrado para la competencia individual será hecho por un comité de sembrado constituido por el Director Técnico del Torneo y/o el Director del Torneo y otros miembros del comité técnico (2 como mínimo). El criterio a usarse para el sembrado será:

- I. Resultados del torneo previo al que se está sembrando.
 - II. Resultados de otros torneos auspiciados por IRF durante los 12 últimos meses.
 - III. Resultados profesionales y nacionales de los últimos 12 meses.
- b) El sembrado para torneos por equipos, ya sean anuales o bianuales, se hará en base al promedio de los 2 mejores resultados de los últimos 3 torneos de la misma competencia por disciplina (sencillos o dobles). Para el sembrado de los Juegos Deportivos Panamericanos, se tomarán en cuenta los resultados del Torneo Clasificatorio que se realizan para los mismos.

A.3. CUADROS.

- a) El cuadro final estará disponible para los directores técnicos de los jugadores y/o equipos 20 horas antes que comience el primer partido programado para su revisión y comentario. Cualquier apelación debe ser hecha al Comité Técnico del Torneo en ese momento.
- b) El cuadro será expuesto 12 horas antes de que comience el primer partido programado.
- c) El Comité Técnico que tiene la autoridad de aprobar el cuadro y el método de sembrado variará acorde a si el Torneo es Nacional, Regional o Competencia Mundial.
 - I. Competencia Mundial IRF.
 - II. Competencias Regionales. Organizaciones Regionales.
 - III. Competencias Nacionales. Organizaciones Nacionales.

A.4. PROGRAMACIÓN.

- a) **Partidos preliminares.** Si uno o más participantes están inscritos en las categorías de sencillos y dobles, puede ser requerido que jueguen ambas categorías en el mismo día o noche, con un pequeño período de descanso entre partidos. Este es un riesgo asumido al inscribirse en ambas categorías. Si es posible, la agenda proveerá de un tiempo mínimo de un hora de descanso entre dichos partidos.
- b) **Partidos finales.** Donde uno o más jugadores han alcanzado las finales en ambas categorías (sencillos y dobles), es recomendado que el partido de dobles se juegue el día antes que el sencillo. Esto dará más tiempo de descanso entre las dos finales, si ambos partidos finales deben ser jugados el mismo día o noche, el siguiente procedimiento es recomendado:
 - I. El partido de sencillos se jugará primero.
 - II. Un período de descanso no menor de un hora será establecido entre las finales de sencillos y dobles.

A.5. NOTIFICACIÓN DE PARTIDOS.

Es responsabilidad de cada jugador el revisar el cuadro programado de horarios donde se determina la hora y el lugar de cada partido. Si cualquier cambio fuera hecho en esa agenda luego de haber sido propuesta, es deber del Comité Técnico el notificar dicho cambio a los jugadores.

A.6 TERCER Y CUARTO PUESTO.

No se jugará por esta posición y ambos jugadores y/o equipos que pierdan en las Semifinales, serán premiados con Medalla de Bronce.

A.7. PARTIDO DE CONSOLACIÓN.

- a) Esta regla puede variar a discreción del Director Técnico del Torneo pero esta decisión debe ser escrita en el formulario de inscripción.
- b) Si un jugador que está libre en el cuadro o gana su primer partido por **pérdida de partido** (forfeit), y luego pierde su partido de segunda ronda, será considerado como si hubiese jugado un solo partido y tendrá el derecho de jugar en la rueda de consolación.
- c) Los partidos de consolación de todas las rondas, hasta los cuartos de final, se jugarán sin árbitro y los participantes llevarán su propio marcador.
- d) Semifinales y finales en los partidos de consolación serán arbitrados de la misma manera que un partido regular de torneo.

A.8. ASIGNACIÓN DE CANCHAS.

En un torneo auspiciado por la IRF, el Director del Torneo puede decidir un cambio de cancha luego de completado cualquier juego del torneo si dicha modificación mejorara las condiciones de los espectadores.

A.9. CONDUCTA DE TORNEO.

En todos los torneos sancionados por la IRF el árbitro está autorizado para terminar el partido si la conducta de un jugador individual o un equipo va en detrimento del torneo o juego. El Director del Torneo mantiene la opción de dar por perdido un partido en cualquier momento por conducta antideportiva.

A.10. CONDUCTA DEL ESPECTADOR.

En el caso de conductas amenazantes o provocativas por parte de cualquier espectador, pariente, tutor o Directos Técnico en cualquier evento auspiciado por IRF, el árbitro tiene la autoridad de imponer una "primera ofensa" imponiendo la sanción número I detallada abajo. Para infracciones adicionales, el Director del Torneo o un Oficial de IRF asistiendo, por su cuenta o a pedido del árbitro, está autorizado a imponer las sanciones número II y III según lo crea conveniente.

I. Para la primera ofensa. El infractor puede continuar viendo el partido, pero no hablar mientras el partido de dicho atleta siga en juego.

II. Para la segunda ofensa. El infractor no podrá ver el partido de dicho atleta, pero podrá mantenerse dentro del edificio.

III. Para la tercera ofensa. El infractor será obligado a retirarse del club durante todo el tiempo que dure el torneo y las autoridades pertinentes serán avisadas de la restricción.

B- OFICIALES.

B.1. DIRECCIÓN DE TORNEOS.

Todos los torneos reconocidos por la IRF deben ser dirigidos por un Director de Torneo quien debe designar a los árbitros.

B.2. OFICIALES.

El árbitro debe ser designado por el Director del Torneo o el Director de Piso o alguien aceptado por los dos participantes (equipos dobles). Los árbitros también pueden incluir a discreción del Director del Torneo a alguien que lleve el marcador y dos jueces de línea.

B.3. CAMBIO DE ÁRBITRO.

Un árbitro puede ser cambiado con el consentimiento de ambos participantes (equipos en dobles) o a discreción del Director del Torneo. En el caso que un árbitro quiera ser cambiado por un jugador/equipo, y el otro no esté de acuerdo, el Director del Torneo o el asistente designado por este puede aceptar o denegar el pedido.

B.4. ACLARACIÓN DE REGLAS.

Antes de todos los torneos, todos los árbitros y jugadores deben aclarar las reglas como por ejemplo, vueltas por defectos de canchas locales, regulaciones y modificaciones, que el Director del Torneo desee imponer. Estas aclaraciones deben ser resumidas por escrito. Las reglas de la IRF en vigencia deben ser aplicadas y disponibles. Cualquier modificación que el Director del Torneo desee imponer, debe estar impresa en el formulario de inscripción y disponible a todos los jugadores en el momento de la inscripción.

B.5. ÁRBITROS.

a) **DEBERES PRE-PARTIDO.** Antes de comenzar cada partido será deber del árbitro:

1. Revisar la adecuada preparación de la cancha con respecto a la limpieza, iluminación y temperatura.
2. Revisar la disponibilidad de materiales que incluye bolas, toallas, planilla de marcación, lápices, relojes y otras cosas necesarias para el partido.
3. Revisar que estén listos y sean calificados los jueces de línea y la persona que lleva el marcador, revisar los procedimientos de apelación e instruir a estos en sus deberes, reglas y regulaciones locales.
4. Ir dentro de la cancha para dar instrucciones, aclarar a los jugadores las vueltas de cancha –ambas: designadas y no designadas-, identificar cualquier área fuera de juego (ver regla 2.1 (a)), indicar regulaciones locales y modificaciones de reglas para ese torneo y explicar posibles reglas mal interpretadas.
5. Inspeccionar el equipamiento de los jugadores, identificar los jueces de línea y verificar la selección de una bola primaria y otra alternativa.

6. Sortear con una moneda y ofrecer al ganador el servir o recibir.

b) **DECISIONES.** Durante el partido, el árbitro debe tomar todas las decisiones acorde a las reglas. Donde sean usados jueces de línea, el árbitro debe anunciar todo cobro final. Si dos jugadores en sencillo y tres de los cuatro en partidos dobles están en desacuerdo con el cobro del árbitro, el fallo de éste será revertido, con la excepción de faltas técnicas y **pérdida de partidos** (forfeitures). El Director del Torneo podrá revertir la decisión del árbitro o interpretación de las reglas en cualquier momento.

c) **PROTESTAS.** Cualquier decisión del árbitro, será sujeta a las reglas y procesos según lo dicho en la Constitución de la IRF. Con el objetivo de llegar a una decisión rápida respecto a la protesta durante un torneo en curso, los pasos del proceso serán: PRIMERO. Mesa de control, SEGUNDO. Al Director del Torneo, y FINALMENTE al Comité de Reglas del torneo. En esas instancias, si el tiempo lo permite, la protesta se puede elevar a un nivel más alto, según lo expuesto en la Constitución de la IRF.

d) **PÉRDIDA DE PARTIDO (FORFEITES).** Un partido deberá ser declarado pérdida de partido (forfeites) por el árbitro cuando:

1. Cualquier jugador se niegue a aceptar la decisión del árbitro o caiga en cualquier conducta antideportiva.
2. Cualquier jugador o equipo que falle llegar a jugar 10 minutos después que el partido ha sido programado (el Director del Torneo podrá permitir un tiempo mayor si circunstancias especiales llevan a cabo esta decisión).
3. Un partido será forfait por el árbitro por usar una raqueta ilegal a las especificadas en la regla 2.4 (e).
4. Si luego de una advertencia, cualquier jugador deja la cancha sin la autorización del árbitro durante un juego.
5. Si una tercera falta técnica es llamada a cualquier jugador o equipo de doble durante el curso del partido. Ver regla 3.17.

e) **DESCUIDOS.** Un jugador o equipo será forfait por el Director del Torneo o árbitro por una falta de no respetar las reglas de la sede el torneo o del anfitrión, mientras se esté en la sede, o por abuso de la hospitalidad, vestuario u otras reglas y procedimientos.

f) **ESPECTADORES.** El árbitro tendrá jurisdicción, tanto sobre los jugadores como sobre los espectadores durante el partido.

g) **OTRAS DECISIONES.** El árbitro podrá juzgar cualquier asunto no cubierto por las reglas oficiales de la IRF, aunque sus decisiones estarán sujetas a protestas, según lo descrito en la regla B.5(c).

B.6. JUECES DE LÍNEA.

En cualquier torneo auspiciado por la IRF los jueces de línea designados deberán ser dos y serán elegidos por el Director del Torneo y deberán, a la señal del árbitro, estar en acuerdo o en desacuerdo con la decisión del mismo. La señas de estar de acuerdo con el fallo del árbitro es levantar el dedo pulgar, la de estar en desacuerdo es bajar el dedo pulgar y la de no estar en condiciones de omitir opinión es extender la mano con la palma hacia abajo. Si ambos jueces de línea están en desacuerdo con el cobro del árbitro, el mismo será revertido. Si alguno de los jueces de línea está de acuerdo con el cobro del árbitro, el mismo se mantendrá. Si uno de los jueces de línea está en desacuerdo con el árbitro y el otro señala no tener opinión, se repetirá la jugada. Si ambos jueces de línea señalan no emitir opinión sobre la jugada, entonces se mantendrá el fallo del árbitro.

B.7. APELACIONES.

En cualquier partido en que intervengan jueces de línea, todos los cobros del árbitro son apelables, menos las faltas técnicas y los forfeites de juego y/o partido:

a) **LÍMITE DE APELACIONES:** cada jugador o equipo está autorizado a efectuar un máximo de 5 apelaciones (no aceptadas) por cada juego a 15 puntos, y 3 (no aceptadas) en los juegos desempate a 11 puntos. Si un juez de línea está en desacuerdo con el árbitro y el otro no emite opinión, esta apelación no contará para el máximo de las 5 ó 3 apelaciones negadas. Si el cobro del árbitro se mantiene, entonces una apelación será anotada.

b) **PERDER UNA APELACIÓN:** el árbitro deberá aceptar una apelación, siempre y cuando la misma sea efectuada antes que el jugador que la efectúa deje la cancha, y si el jugador no deja la cancha antes de que se comience con el próximo servicio. Un jugador o equipo perderá el derecho de apelación, si la misma es efectuada directamente a los jueces de línea, o seguidas de una excesiva demostración de disconformidad.

c) **VISIÓN OBSTRUÍDA:** si la visión del árbitro es obstruida, se podrá sancionar un 'no cobro' en la jugada. Si uno de los líneas tampoco observó la jugada, la determinación final podrá ser tomada por el segundo línea.

B.8. EFECTO DE APELACIONES.

Todo, excepto faltas técnicas y forfeites, puede ser apelado. Los siguientes resultados cubren algunos de los tipos de apelaciones más comunes, pero no todas las mismas pueden ser descritas, por lo tanto la discreción del árbitro y el sentido común, deberán gobernar las apelaciones no descritas aquí:

a) **BOLA AL PISO.** Si el árbitro hace un cobro de bola al piso y el fallo es revertido, el árbitro deberá entonces determinar si el tiro en cuestión podría haber sido devuelto por el jugador que continuaba. Si, en opinión del árbitro, el tiro podría haber sido devuelto, se repetirá la jugada. En cambio, si el tiro no podría haber sido devuelto, el lado que efectuó el tiro en cuestión será declarado como ganador de la jugada. Si el árbitro no hizo ningún cobro sobre el tiro (indicando que el tiro no fue al piso), una apelación podría ser que la bola sí fue al piso. Si esta falta de cobro es revertida, el lado que realizó el tiro en cuestión, perderá la jugada.

b) **FALTA DE SERVICIO.** Si el árbitro hace un cobro de falta de servicio y el fallo es revertido, el servicio será jugado nuevamente, salvo que el árbitro considere que el mismo era inalcanzable, en cuyo caso el punto se le otorgará al servidor. Si una apelación es hecha porque el árbitro no emite un cobro al servicio (indicando que el servicio fue bueno), y la falta de cobro es revertida, resultará en un segundo servicio si la infracción ocurrió en el primer servicio, o pérdida del servicio si ocurrió en el segundo servicio, o utilizando la regla de un servicio.

c) **SERVICIO FUERA.** Si el árbitro cobra un servicio fuera y el cobro fue revertido, el servicio será repetido, salvo que el mismo fuera obviamente una falta también, en cuyo caso el cobro también será de falta de servicio. Si el cobro es revertido y el servicio se considera inalcanzable, se le otorgará un punto al servidor. También si el árbitro no emite cobro del servicio (indicando que fue bueno), pero la falta de cobro es revertida, resultará en la pérdida de servicio.

d) **TOMARLA CON DOBLE BOTE.** Si el árbitro llama dos-botes y el fallo es revertido, el punto en juego deberá ser repetido, excepto si el jugador al cual se ha fallado en contra produjo un tiro incontestable, entonces éste jugador gana la jugada. Antes de otorgar una jugada en esta situación, el árbitro debe asegurarse que el tiro no podría haber sido alcanzado, si no se hubiese parado el juego. Si una apelación es hecha por falta de cobro (indicando que la bola no botó 2 veces) y la falta de cobro es revertida, el jugador que efectuó el tiro luego de dos botes, es declarado perdedor de la jugada.

e) **VIOLACIÓN DE LA LÍNEA DE RECEPCIÓN.** Si el árbitro emite un fallo de Violación a la Zona de Seguridad y el mismo es revertido, el servicio deberá ser repetido, salvo que la devolución haya sido un tiro incontestable, en cuyo caso un cambio de servicio (o posible cambio de servidor en dobles), será cobrado. Cuando una apelación es hecha porque el árbitro no emitió cobro y la misma es exitosa, se le otorga un punto al servidor.

f) **VUELTA POR DEFECTO DE CANCHA.** Si el árbitro hace un cobro de Vuelta por Defecto de Cancha durante una jugada o devolución de un servicio, la jugada será repetida. Si el árbitro no hace un cobro, pero el jugador cree que se debe cobrar Vuelta por Defecto de Cancha, éste puede efectuar la apelación. Si la apelación es exitosa, la jugada será repetida. Una vuelta por Defecto de Cancha en un segundo servicio resulta en que sólo ese segundo servicio será repetido.

B.9. INTERPRETACIONES DE REGLAS.

Si un jugador cree que el árbitro ha interpretado incorrectamente las reglas, él mismo puede requerir al árbitro y/o al Director del Torneo el ver la regla a aplicar en el Libro de Reglas. Habiendo descubierto una mala aplicación o mala interpretación, el árbitro debe corregir el error repitiendo la jugada, otorgando un punto o cambio de servicio o tomando otras medidas correctivas, de acuerdo a lo que corresponda según la circunstancia.

C- ELEGIBILIDAD.

C.1. MIEMBROS DE LA IRF.

Cualquier miembro de una Federación Nacional reconocida como miembro de la IRF con sus condiciones en regla (pagos de membresía, etc.) que no está considerado profesional, puede competir en cualquier torneo auspiciado por la IRF.

C.2. CLASIFICACIÓN PARA LA SILLA DE RUEDAS.

Cualquier persona con una discapacidad permanente que se beneficiaría con la participación en deportes y a quien le sería negada la oportunidad de competir si no fuera por la adaptación de silla de ruedas, es elegible.

Además, los jugadores deben ser médicamente diagnosticados con una discapacidad de movilidad. En otras palabras, tendrán que tener una pérdida importante o total de una o más extremidades. Si hay alguna razón por la cual se dudaría la elegibilidad de dicho jugador para participar, el Comité para Atletas con Discapacidades de la IRF se reserva el derecho de comprobar la elegibilidad.

C.3. CATEGORÍAS POR GRUPO DE EDADES.

a) Hombres y mujeres Abierto y divisiones de edad adulta. La elegibilidad es determinada por la edad del jugador en el primer día del torneo. Las divisiones son:

Abierto	Todos los jugadores que no sean profesionales
35+	Mayores
40+	Mayores veteranos
45+	Maestros
50+	Maestros Veteranos
55+	Maestros Dorados
60+	Maestros Dorados Veteranos
65+	Maestros Dorados Mayores
70+	Maestros Dorados Avanzados
75+	Súper Maestros Dorados
80+	Grandes Maestros
85+	Súper Grandes Maestros

Otras Categorías:

Sillas de ruedas

Principiantes.

Intermedios.

Abierto.

Multi-bote.

Menores.

b) Categorías de edades menores. La elegibilidad de los jugadores es determinada por la edad de los mismos al 1° de enero del año calendario en curso. Las categorías son:

18 y menos

16 y menos

14 y menos

12 y menos

10 y menos

8 y menos (reglas regulares)

8 y menos (reglas del multi-bote)

6 y menos (reglas regulares)

6 y menos (reglas del multi-bote)

C.4. CAMPEONATO MUNDIAL.

El Campeonato Mundial se celebra cada dos años (desde 1980) y está limitado a equipos nacionales de países clasificados como miembros de la IRF. Modificación de la regla de un servicio (ver regla 5.0) aplicable en todas las divisiones individuales y de la competencia por equipos.

C.5. CAMPEONATO MUNDIAL DE MAYORES.

El Campeonato Mundial de Mayores se celebra anualmente desde 1989 y está abierto a jugadores de 35 años o más. La competencia consta de una rueda de grupos donde juegan todos contra todos. Se juega en categorías de sencillos y dobles.

C.6. CAMPEONATO MUNDIAL DE MENORES.

El Campeonato Mundial de Menores se celebra anualmente desde 1989 y está abierto a todos aquellos jugadores en la edad de 18 y menos. La competencia se realiza en formato olímpico, con garantía de al menos tres partidos para sencillos, con premios en las divisiones Oro, Azul, Roja y Blanca.

D- PROCEDIMIENTOS.

D.1. PROCEDIMIENTO PARA EL CAMBIO DE REGLAS.

- a) Cualquier país participante puede proponer un cambio de reglas al Comité de Reglas de la Federación Internacional de Racquetball. El cambio de regla deseado debe ser enviado por escrito a las oficinas de la IRF, en Colorado Springs, Colorado, antes del 15 de enero del año que es celebrado el Campeonato Mundial.
- b) Las propuestas de cambio de reglas serán enviadas al Comité de Reglas de la IRF para su revisión y evaluación. El comité elevará su recomendación al Comité Ejecutivo de la IRF el 1° de junio del año en que se celebra el Campeonato Mundial.
- c) El Comité Ejecutivo de la IRF presentará las recomendaciones y las recomendaciones del Comité de Reglas a los países participantes, durante el Congreso Mundial a celebrarse durante el Campeonato Mundial.
- d) Los países participantes en el Congreso Mundial votarán entonces sobre las propuestas de cambio.
- e) Las propuestas que hayan recibido la mayoría de "sí", entrarán en vigencia el 1° de setiembre del año en que fueron aceptadas.