

Lic. Adolfo Baca Magaña  
Presidente  
baca@megalink.com.mx

Ing. Antonio González  
Vicepresidente  
vpovibra@prodigy.net.mx

Ing. Miguel Angel Perea  
Secretario  
pereaantonroy@mixmail.com

C.P. David León  
Tesorero  
bajaracquetball@yahoo.com

Lic. Victor López  
Comisario  
victor.lopez07@cfde.gob.mx

Lic. Willebaldo  
Carrasco  
wcarrasco58@hotmail.com

Susana  
Acosta Aranda  
susy\_acosta@hotmail.com

## FEDERACION MEXICANA DE RACQUETBOL, A.C.

[www.fmr.org.mx](http://www.fmr.org.mx)

AFILIADA A LA CODEME  
AFILIADA AL COM  
AFILIADA A LA FEDERACION INTERNACIONAL DE RACQUETBOL



AVE. VENUSTIANO CARRANZA 1811 / CENTRO  
CHIHUAHUA, CHIH. / CP. 31000  
TELS / FAX: (01614) 410-5209 Y 410-0218

# REGLAMENTO OFICIAL DE RACQUETBOL



PINTURAS  
**MACOPISA**

---

PRIMERA PARTE

EL JUEGO

---

1.1 TIPOS DE JUEGO

El Raquetbol puede ser jugado por dos o cuatro jugadores, cuando juegan dos se llama sencillos y cuando juegan cuatro se llama dobles.

1.2 DESCRIPCION

El Raquetbol como su nombre lo indica, es un juego de competencia donde usa una raqueta para servir y regresar la bola.

1.3 OBJETIVOS

El objetivo es ganar cada rally sirviendo y regresando la bola de forma tal que el contricante no pueda mantenerla en juego, el rally se gana cuando el adversario no pueda regresar la bola a la pared del frente sin que toque el piso antes, o cuando la bola rebota en el piso dos veces o mas antes de que el adversario pueda devolverla.

1.4 PUNTOS Y CAMBIOS DE SERVICIO

Unicamente el jugador que sirve anota puntos cuando gana el rally, cuando el jugador que sirve pierde el rally, pierde el servicio, o sea hay cambio.

1.5 JUEGO O SET

El primer jugador en anotar 15 puntos gana el juego (set).

1.6 PARTIDO

El primer jugador en ganar dos juegos (sets) gana el partido, en caso de un desempate el tercer juego (set) se gana a 11 puntos.

---

SEGUNDA PARTE

CANCHA Y EQUIPO

---

2.1 CANCHA

Las especificaciones de la cancha de racquetbol de cuatro paredes son las siguientes:

a) DIMENSIONES

Las dimensiones son 6.096 mts. (20 pies) de ancho y 12.192 mts. (40 pies) de largo. La altura sera igual que la medida de ancho. Si la pared posterior es mas alta de 3.657 mts. (12 pies) se debe marcar la altura correcta con una línea de .38 mm (1½ pulgadas) de ancho.

b) LINEAS Y ZONAS

La cancha de Racquetbol esta marcada en el piso con líneas de 38 mm (1½ pulgadas) en rojo de la siguiente manera:

1. LINEA CORTA. Es paralela a la pared de enfrente y a la de atras, dividiendo en partes iguales la cancha.  
2. LINEA DE SERVICIO. La línea de servicio esta paralela a la línea corta y 1.524 mts. (5 pies) delante de esta.

3. ZONA DE SERVICIO. La zona de servicio comprende el espacio entre la línea corta y la línea de servicio (incluyendo las líneas).

4. CUADROS DE SERVICIO. Para el jugador de dobles hay un cuadro de servicio en cada extremo del área de servicio, indicando con líneas paralelas a cada pared lateral y a una distancia de 457 mm (18 pulgadas) de estas paredes.

5. LINEA DE RECIBO. La línea de recibo está 1.524 mts. (5 pies) detras de la línea corta, esta línea se marca en el piso comenzando en la junta con las paredes laterales con una línea de 533 mm (21 pulgadas) de largo, seguida de líneas intermitentes de 152 mm (6 pulgadas) de largo separadas por espacios de esa misma dimensión.

6. LINEAS DE SERVICIO DIRECTO. Las líneas de servicio directo son paralelas a las paredes laterales y se encuentra a una distancia de 1.829 mm (3 pies) de las mismas y se extiende de la línea corta a la línea de servicio.

7. ZONA DE SEGURIDAD. La zona comprendida entre la línea corta y la línea de servicio. X

## 2.2 ESPECIFICACIONES DE LA BOLA

Las dimensiones de la bola son:

Diámetro de 57 mm (2¼ pulgadas); peso aproximado de 39.7 gramos (1.49 oz.) y debe rebotar 1727-1828 mm (68-72 pulgadas) al dejarse caer de una altura de 2540 mm (100 pulgadas) a una temperatura ambiente entre 21°C y 23°C. la dureza debe ser entre 55 y 60 medida con durometro.

## 2.3 COMO ESCOGER LA BOLA

La bola será escogida de común acuerdo entre los jugadores, si los jugadores no se ponen de acuerdo, el árbitro puede a su discreción o a solicitud de ambos jugadores, cambiar la bola.

## 2.4 RAQUETA

La raqueta oficial tendrá una longitud máxima de 533 mm (21 pulgadas), incluyendo el protector del marco y todas las partes del mango, incluyendo el rudo de la cuerda.

- a) La raqueta debe incluir una cuerda que se ajustará a la muñeca del jugador.
- b) El marco de la raqueta podrá ser de cualquier marca.
- c) Las cuerdas podrán ser de tripa, monofilamento, nylon siempre que no marquen o deformen la bola.

## 2.5 UNIFORME

El uniforme podrá ser cualquier color y tener inscripciones siempre que el árbitro y el director las consideren apropiadas, no se permitirá jugar con caniseta sin manga o con un uniforme que no esté limpio. Los jugadores están obligados a tener camisetas de respuesto, ya que el árbitro los puede obligar a cambiarse cuando esté saturada de humedad y moje la cancha en exceso.

**LOS JUGADORES DEBERAN USAR ANTEOJOS PROTECTORES CON LENTES DE ACUERDO A COMO SON FABRICADOS (SIN NINGUNA ALTERACION), SE PERMITIRA EL USO DE ANTEOJOS CON AUMENTO SIEMPRE QUE LOS LENTES SEAN DE MATERIAL IRROMPIBLE.**

## TERCERA PARTE

### ARBITRAJE

#### 3.1 TORNEOS

Todo torneo o campeonato será dirigido por un comité o director que designará los árbitros.

#### 3.2 CAMBIO DE ARBITRO O JUECES DE LINEA

El árbitro o jueces de línea podrán ser cambiados a solicitud de ambos jugadores y podrán cambiados a solicitud de un solo jugador si el director del torneo lo considera necesario.

#### 3.3 INSTRUCCIONES DEL REGLAMENTO

Antes de cada torneo y juego los árbitros, jugadores y entrenadores recibirán instrucciones breves sobre el reglamento y particularidades de cada cancha.

#### 3.4 ARBITROS

##### a) DEBERES ANTES DE CADA PARTIDO:

1. Verificar la adecuada preparación de la cancha con respecto a limpieza, iluminación, etc.
2. Verificar la disponibilidad de todos los materiales apropiados y necesarios para el partido como bolas, toallas, lápices, etc.
3. Tener los jueces de línea, en su caso.
4. Explicar el reglamento.
5. Presentar a los jugadores, rifar el servicio e iniciar el comienzo del primer juego.

##### b) DECISIONES

Durante el partido el árbitro tomará todas las decisiones de acuerdo con el reglamento y tendrá la autoridad para interpretar los casos que no estén contemplados en el mismo.

##### c) PROTESTAS

Los jugadores podrán protestar ante el director del torneo cuando considere que el árbitro no interpreta

correctamente el reglamento.

#### d) SUSPENSION POR INCUMPLIMIENTO

El árbitro podrá declarar perdido un partido cuando:

1. Cualquier jugador rehuse acatar las decisiones del árbitro o cuando actúe en forma antideportiva.
2. Cualquier jugador que no se presente a jugar. Se darán 10 minutos después de la hora fijada para inicio del partido para MARCAR EL DEFAULT.
3. Cuando se sancione a un jugador o equipo, de dobles con 3 puntos técnicos en un partido.

#### 3.5 PUNTO TECNICO

EL ARBITRO PUEDE, POSTERIOR A UNA ADVERTENCIA O SIN ADVERTENCIA SI EL CASO LO AMERITA, DESCONTAR UN PUNTO DE LA PUNTUACION TOTAL DE UN JUGADOR, SI DURANTE EL TRANSCURSO DEL PARTIDO SE COMPORTA ABIERTA O DELIBERADAMENTE ABUSIVO SE REFIERE A ESTA ADVERTENCIA COMO ADVERTENCIA TECNICA Y LA APLICACION DEL CASTIGO SE LLAMA PUNTO TECNICO, SI POSTERIOR A UN PUNTO TECNICO EL PARTIDO NO CONTINUA DENTRO DEL TIEMPO PREVISTO EN EL REGLAMENTO, EL ARBITRO PODRA SUSPENDER POR INCUMPLIMIENTO AL JUGADOR, ALGUNAS FALTAS QUE AMERITA FALTAS TECNICAS SON: LENGUAJE ABUSIVO, GOLPEAR CON LA RAQUETA EL PISO O LAS PAREDES, ATRASAR EL PARTIDO DELIBERADAMENTE, FALTAS DE PIE INTENCIONALES O CUALQUIER COSA QUE SE CONSIDERE ANTI-DEPORTIVA.

#### 3.6 JUEZ DE LINEA

En cualquier partido se tratará de contar con jueces laterales (líneas). El árbitro designará 2 jueces de línea, quienes en caso de una apelación, a una señal suya indicarán acuerdo o desacuerdo con el árbitro, ambos jueces de línea para cambiar la decisión del árbitro y el otro no vió la jugada, el punto se repetirá. Si los dos jueces de línea están en desacuerdo con la decisión del árbitro se cambiará la decisión. En juego de dobles las decisiones serán iguales.

#### 3.7 APELACIONES

En cualquier partido que tenga jueces de línea todas las decisiones del árbitro son apelables excepto los técnicos, pantallas y los defaults (forfeit).

Cada jugador tendrá derecho como máximo a 5 apelaciones por juego. Si un juez de línea no tiene opinión en la jugada y el otro no está de acuerdo con la decisión del árbitro, la apelación no contará. Si la decisión del árbitro se mantiene entonces una apelación será cargada al jugador.

## CUARTA PARTE

### REGLAS DEL JUEGO

#### 4.1 SERVICIO

El jugador (o equipo de dobles) que gane la rifa del servicio tendrá la opción de comenzar sirviendo o recibiendo en el primer set. En el segundo set se invertirá el orden del servicio. Si hubiera un tercer set el jugador que haya anotado más puntos en los dos primeros, tendrá la opción de servir o recibir. En caso de un empate en los puntos, el servicio se rifará de nuevo.

#### 4.2 INICIO

El juego da inicio dentro de la zona de servicio en el momento de soltar la bola para que pique en el piso. Se permite pisar la línea de atrás en el saque sin rebasarla y así mismo se puede rebasar la línea de adelante siempre y cuando el pie pise, en el saque, algo de la línea.

#### 4.3 MANERA DE SERVIR

Se inicia el servicio picando la bola en el piso y al primer bote se golpea con la raqueta hacia la pared de enfrente. Al rebotar en el piso debe botar detrás de la línea corta de servicio, tocando o no una de las paredes laterales. (La bola no debe pegar en las dos paredes laterales ni en la pared de atrás antes de pegar en el piso. Si la bola pega en el ángulo formado por la pared de atrás y el piso se considera bueno el servicio).

#### 4.4 PREPARACION PARA EL SERVICIO

La moción para el servicio no podrá iniciarse hasta que el árbitro haya cantado el marcador o el segundo

servicio y el jugador que sirve haya checado visualmente a su receptor. El árbitro deberá de cantar el marcador hasta que ambos jugadores estén en sus respectivas posiciones después que el rally previo haya terminado.

#### 4.5 RETRASOS

a) Una vez cantado el marcador el jugador que sirve tiene diez segundos para iniciar el servicio y el que recibe para prepararse a recibirlo. Los diez segundos se aplican simultáneamente a los dos jugadores. Si el jugador que recibe no está listo deberá indicarlo levantando su raqueta por arriba de su cabeza o volviendo la espalda al jugador que sirve. (Estas son las únicas señales permitidas).

b) El jugador que sirve deberá de voltear a ver a su rival para ver si está preparado. Si hiciera el servicio mientras su contrincante señala que no está listo éste se volverá a repetir indicándole el árbitro con una llamada de atención que la próxima vez que esto ocurra se le podrá marcar con un foul técnico, es decir, descontándole un punto de su marcador, por considerarse retraso de juego.

#### 4.6 SERVICIO DE DOBLES

a) Al inicio de cada juego (set) los equipos informarán al árbitro del orden de servicio de los jugadores. Dicho orden no podrá ser cambiado durante el juego (set). Servir fuera de orden anula cualquier punto obtenido y el equipo pierde el servicio del jugador que debió servir.

b) En cada juego (set) el primer cambio de servicio se da con el primer rally que pierde el equipo que sirve primero. De ahí en adelante el cambio se dará cuando ambos jugadores del equipo haya perdido los dos rallies.

c) Durante el servicio, el compañero del que sirve deberá permanecer de pie dentro del cuadro de servicio con la espalda hacia la pared y los dos pies en el suelo desde el momento en que el servicio se inicia hasta que la bola pasa la línea corta. Las violaciones a esta regla implicarán una falta de pie para el equipo que sirve.

#### 4.7 SERVICIOS DEFECTUOSOS

Existen tres tipos de servicios defectuosos:

##### a) SERVICIO DE BOLA MUERTA

Un servicio de bola muerta no se penaliza y se da otro servicio sin cancelar el previo si hubiera sido falta.

##### b) SERVICIO FALTA

Dos servicios falta resultan en un cambio de servicio.

##### c) SERVICIO DE DOBLE FALTA

Un servicio de doble falta resulta en un cambio de servicio.

#### 4.8 SERVICIO DE BOLA MUERTA

##### a) BOLA QUE GOLPEA AL COMPAÑERO DE DOBLES

Si al servir durante el juego de dobles la bola toca al compañero antes de tocar el suelo, siempre que el compañero se encuentre dentro del cuadro de servicio.

##### b) OBSTACULOS DE CANCHA

La bola que pegue en cualquier parte de la cancha que se ha determinado por reglas internas o particulares, se declara bola muerta.

##### c) BOLA REVENTADA

Si la bola se revienta en el servicio se repetirá la jugada (primer servicio o segundo servicio según sea el caso).

#### 4.9 SERVICIO FALTA

Los siguientes servicios se consideran falta y dos consecutivos ocasionan el cambio de servicio:

##### a) FALTA DE PIE

Una falta de pie resulta cuando el jugador que sirve inicia el movimiento con uno o ambos pies fuera de la zona de servicio o cuando al servir uno o los ambos pies se salen del área de servicio. En dobles, cuando el compañero del que sirve no tiene sus pies en el suelo dentro del cuadro de servicio y su espalda hacia la pared.

El jugador podrá pisar la línea de atrás, sin rebasarla al inicio de su saque y podrá rebasar la delantera (corta) siempre y cuando alguna parte de su pie toque esa línea.

##### b) SERVICIO CORTO

Un servicio corto ocurre cuando la bola rebota en la pared de enfrente y pica el piso delante de o sobre la línea corta.

##### c) SERVICIO DE TRES PAREDES

Un servicio de tres paredes resulta cuando la bola pega en la pared de enfrente y luego en las dos paredes laterales sin antes picar en el piso.

##### d) SERVICIO DE TECHO

Cuando la bola toca el techo después de servir contra la pared de enfrente con o sin tocar las paredes laterales.

##### e) SERVICIO LARGO

El servicio resulta largo cuando la bola rebota contra la pared de enfrente y sin tocar el piso, pega en la pared de atrás.

##### f) SERVICIO FUERA DE LA CANCHA

Cualquier bola que salga de la cancha al servir.

##### g) BOLA PANTALLA

La bola que pasa demasiado cerca del jugador y obstaculiza la visión del contrincante, el jugador que recibe tiene el derecho de ver la bola desde que rebota de la pared enfrente. El jugador que recibe puede pedir la bola pantalla pero el árbitro no está obligado a concederla. Bola pantalla (30 cms. aproximadamente) En dobles la bola que pasa entre la espalda del jugador compañero y la pared se considera pantalla.

##### h) SERVICIO DIRECTO

Al efectuar un servicio directo al lado angosto de la cancha (hacia la pared más cercana al jugador que sirve) el jugador no podrá invadir, con su cuerpo o la raqueta, la zona demarcada entre la línea de servicio directo (incluyendo esta) y la pared lateral. Esta restricción no aplica para servicios "Z"; globos, medio globos, o servicios directos al lado ancho de la cancha (hacia la pared más lejana al jugador).

i) Botar la bola fuera del área de servicios al iniciar el servicio.

#### 4.10 SERVICIO DE DOBLE-FALTA

Los siguientes servicios resultan en un cambio de servicio:

##### a) NO INICIAR SERVICIO

Cuando no se inicia el servicio dentro de los diez segundos después de que el árbitro a dicho marcador.

##### b) FALLAR LA BOLA

Cualquier intento de pegarle a la bola después del bote que resulte en una falta total toca al jugador en cualquier parte del cuerpo.

##### c) SERVICIO QUE NO LLEGA AL FRENTE

Cuando la bola toca el techo, las paredes laterales o el piso antes de llegar a la pared de enfrente.

##### d) SERVICIO TOCADO

Cuando la bola al rebotar de la pared de enfrente toca al jugador que sirvió a su compañero en dobles, cuando se encuentra fuera del cuadro de servicio.

e) **SERVICIO FUERA DE ORDEN DOBLES**  
(ver regla 4.6 a)

f) **SERVICIO ESQUINERO**

Cuando la bola pega en el ángulo formado por la pared de enfrente con una pared lateral, tocando ambas simultaneamente.

g) **SERVICIO FALSO O ENGAÑO**

Cuando el que sirve hace un movimiento que no es continuo con la raqueta con el fin de engañar al contrincante

h) **INVASION DE LA ZONA DE SEGURIDAD**

Es antes de que la bola sobrepase la línea corta, por parte del que sirve o en su caso de su compañero.

i) **BOLA MOJADA INTENCIONALMENTE**

Cuando el que sirve moja la bola intencionalmente.

j) **GOLPE ILEGAL**

Cuando hay doble golpe o se empuja la bola, o no se golpea con la cabeza de la raqueta.

(ver reglas 4.12 a y b)

#### 4.11 DEVOLUCION DE SERVICIO

a) El que recibe debe colocarse fuera de la zona de seguridad (la zona que está entre la línea corta y la línea de recibo) y no podrá entrar en esa zona hasta que la bola haya pasado la línea de recibo o haya picado en el piso. Podrá golpear la bola cuando la misma haya pasado la línea de recibo o cuando haya picado en el piso, aún dentro de la zona de seguridad. Excepto cuando la bola rebota de la pared trasera, el que recibe no podrá pasar su cuerpo o su raqueta mas allá de la línea corta. El desacato a esta regla significará un punto para el que sirve.

b) **RETORNO LEGAL**

Despues de un servicio legal, el oponente debe conectar la bola con su raqueta antes de que pique dos veces en el piso (ya sea de aire o habiendo rebotado una vez) y hacer llegar a la pared de enfrente directamente o luego de haber tocado una o dos paredes laterales, la pared de atras, el techo o una combinación de estas, la bola retornada debe tocar el piso antes de tocar la pared de enfrente.

c) **FALTA DE RETORNO**

La falta de retornar la bola a la pared de enfrente significa un punto para el que sirve.

#### 4.12 RALLY

Cuando el que devuelve la bola legalmente despues del servicio se llama un rally. Un rally rige por las siguientes reglas, (al violar estas reglas se producen un cambio o un punto).

a) **GOLPES PERMITIDOS**

Solamente la cabeza de la raqueta puede ser usada para golpear la bola. Se puede sostener la raqueta con una o dos manos simultaneamente, pero cambiar la raqueta de mano es ilegal.

b) **SOLO UNA VEZ SE PUEDE GOLPEAR LA BOLA**

Al tratar de devolver la bola se puede golpear solamente una vez. No se permite empujar la bola (acarrearla).

c) **INTENTOS PARA DEVOLVER LA BOLA**

Si el jugador intenta golpear la bola para devolverla y falla, puede seguir intentándolo hasta que la bola pique en el suelo por segunda vez. En dobles si un jugador falla pueden tanto el como su compañero seguir intentándolo hasta que la bola pique en el suelo por segunda vez.

d) **FALLOS AL DEVOLVER LA BOLA**

Cada uno de los siguientes puntos resulta en la pérdida del rally.

1. Cuando la bola bota en el piso mas de una vez antes de ser golpeada.

2. Cuando la bola no llega a la pared frontal.

3. Cuando la bola es golpeada directamente hacia afuera de la cancha sin antes pegar en la pared frontal.

4. Cuando la bola que obviamente no lleva la velocidad o la dirección de llegar a la pared frontal golpea al otro jugador.

5. La bola que es golpeada por un jugador en un juego de dobles y golpea a este o a su compañero.

6. Cambiar de mano la raqueta durante el rally.

7. Tocar la bola con el cuerpo o el uniforme.

e) **BOLA FUERA DE LA CANCHA**

1.- Cualquier bola que regresa de la pared frontal y despues de picar en el piso sale de la cancha por cualquier parte abierta será declarada bola muerta y el rally se repite

2.- Cualquier bola que haya sido devuelta a la pared frontal y en el rebote, sale de la cancha directamente (sin picar en el piso) es punto en contra del jugador que la sacó. Si la bola sale por alguna abertura lateral será bola muerta y el rally se repite.

3.- Si el jugador saca la bola directamente hacia atras sin antes pegar en la pared frontal será punto en contra del jugador que la sacó.

f) **BOLA SECA**

Durante el partido, y particularmente al hacer el servicio, se debe hacer todo el esfuerzo para mantener la bola seca. Es responsabilidad del jugador que sirve asegurarse de que la bola está seca antes de iniciar el servicio. Servir con la bola mojada deliberadamente esta considerando como un servicio de doble falta y podra sancionarse adicionalmente como un punto técnico si el árbitro lo considera necesario.

g) **BOLA REVENTADA**

Cuando se sospeche de que la bola este reventada al servir o durante el rally, es obligatorio terminar la jugada. Si el árbitro decide que la bola esta reventada o defectuosa, una bola nueva sera usada y el punto se repetirá.

h) **NO DEVOLVER LA BOLA**

Si un jugador o su compañero no devuelve la bola como se indica en la regla 4.11, se da un punto o cambio en su contra.

i) **PARO DEL JUEGO**

Si un jugador se le cae una prenda de su uniforme, si caen objetos a la cancha o hay alguna otra interferencia desde fuera de la cancha que afecte la jugada o pueda ser causa de un accidente, el árbitro parará el juego y el punto se repetirá. El árbitro podrá cantar interferencia evitable cuando a un jugador se le cae parte de su equipo o uniforme y cuando este es innecesario, defectuoso, o se usa inapropiadamente. (ver regla 4.14 f). Solamente que el jugador que se le haya caído la prenda o equipo haya matado la bola.

#### 4.13 INTERFERENCIA NO EVITABLE

Un rally se volverá a jugar sin penalización y el jugador que sirve recibirá dos servicios mas cuando una interferencia no evitable ocurre.

a) **ESTORBOS DE LA CANCHA**

El árbitro deberá de parar inmediatamente la jugada cuando la bola bote irregularmente en alguna parte defectuosa de la cancha.

b) **LA BOLA GOLPEA AL CONTRINCANTE**

Cuando la bola golpea al contrario en un tiro de devolución llevando dirección y velocidad para llegar a la pared frontal.

c) **CONTACTO ENTRE JUGADORES**

Cuando hay contacto entre los jugadores y el árbitro considera que fué suficiente para detener el rally, ya

sea con el propósito de evitar alguna lesión o simplemente si considera que el jugador no tendrá la oportunidad de devolver comodamente la bola. Golpear con la raqueta al oponente después de golpear la bola no está considerado como estorbo no evitable y el punto no se repite.

d) BOLA PANTALLA

Cualquier bola que al rebotar en la pared frontal pase muy cerca del jugador y que impida al contrario ver claramente la bola.

e) PARO DE SEGURIDAD

Cualquier jugador que al ir a devolver la bola y crea que puede golpear al contrario con la raqueta o con la raqueta debe de parar la jugada y pedir un estorbo no evitable.

f) OTRAS INTERFERENCIAS

Cualquier otra interferencia no intencional que evite al oponente ver o regresar la bola, por ejemplo cuando una bola de otra cancha entra durante el rally.

4.14 INTERFERENCIA EVITABLE

La interferencia evitable resulta en un punto o cambio en contra del que comete la infracción. Cuando un jugador trata de devolver la bola tiene el derecho de ver claramente y llegar a la bola sin obstáculos.

Es la obligación del contrincante quitarse y así dejar libre el paso directo a la bola y no obligar al contrario a redearlo. El árbitro debe cantar toda interferencia evitable para así evitar la práctica de estorbar. El hecho de que el jugador que estorba a su contrincante haya matado la bola, no elimina la infracción. Solo el árbitro puede determinar si al contrincante le hubiere sido posible devolver la bola.

Cuando el árbitro canta interferencia evitable, los jugadores no tienen derecho a discutir su decisión.

Las siguientes son interferencias evitables, y no necesariamente tienen que ser intencionales para que sean sancionadas:

a) JUGADOR ESTÁTICO

El jugador que no se mueve lo suficiente para permitir al contrincante llegarle a la bola libremente, aun cuando el jugador se encuentre en el suelo por una caída o que se haya lanzado para devolver una bola.

b) INTERFERENCIA DE TIRO

Esto ocurre cuando un jugador se mueve o falla al moverse para que su oponente, al regresar la bola no pueda hacer su swing libre de estorbos. Esto incluye un movimiento no intencional en dirección equivocada que evite al jugador contrario tomar un claro tiro ganador (set-up).

c) BLOQUEAR AL CONTRINCANTE

El jugador que se posiciona o hace un movimiento que bloquee o no permita al contrincante llegar a la bola, hacer el swing completo o ver la bola claramente cuando rebota de la pared de atrás. En dobles, cuando un jugador se mueve para colocarse enfrente de un contrincante cuando su compañero está golpeando la bola.

d) BLOQUEAR LA BOLA

El jugador que se mete en la trayectoria de la bola cuando va directo hacia la pared de enfrente. El jugador debe dar vía libre para que el contrincante pueda golpear la bola directo a la pared de enfrente.

e) EMPUJAR

El jugador que deliberadamente empuja al contrincante durante un rally

f) DISTRACCIONES

El jugador que hace ruidos con la boca, los zapatos, etc. con el fin de distraer al adversario o cuando se le cae una parte de su uniforme innecesaria, defectuosa o se use inapropiadamente e interfiera con la jugada.

4.15 PERIODOS DE DESCANSO

a) DURANTE EL PARTIDO

Durante el partido, el que sirve o el que recibe puede pedir tiempo para descanso. Cada tiempo no excederá de 30 segundos y no más de 3 se concederán a cada jugador por set. No se podrá pedir tiempo después de que el árbitro haya dicho el marcador. En caso de hacerlo se considerará retraso de juego y en su caso se marcará un foul técnico contra el jugador.

b) ACCIDENTES

No se contabilizará un tiempo al jugador que sufra un accidente. El jugador accidentado tendrá un máximo de 15 minutos (acumulativos) para recuperarse. Si el jugador accidentado no puede seguir jugando después de los 15 minutos, el partido será ganado por su contrincante.

c) TIEMPO DEL ÁRBITRO

El árbitro podrá conceder un tiempo (si a su juicio se justificara) hasta de 2 minutos para que un jugador se ajuste o cambie o ajuste su equipo (raqueta, anteojos).

d) ENTRE PARTIDOS

Se permiten 2 minutos de descanso entre el primero y el segundo juego (set). Y cinco minutos entre el segundo y tercer set. Los jugadores pueden abandonar la cancha durante estos periodos de descanso, pero deben estar presentes y listos para jugar dentro de la cancha al expirar el tiempo de descanso.

e) PARTIDOS INTERRUMPIDOS

Cualquier juego interrumpido por el árbitro por razones de fuerza mayor, será continuado con el marcador existente al momento de interrumpirlo.

4.16 PROFESIONALES

Se considera jugador profesional al que acepte premios en efectivo en un torneo calificado como "Profesional" por la Federación Mexicana.

Un jugador que participe en un torneo profesional pero que no acepte premios en efectivo, continuará siendo considerado como amateur.

El aceptar premios en artículos o gastos de viaje para participar en un torneo no se considerará como premios en efectivos.

4.17 RECUPERACION DEL STATUS COMO AMATEUR

Un jugador profesional puede recuperar su status como amateur pidiéndolo a la Federación Mexicana y al Director Ejecutivo de la Federación Internacional, siempre que no haya recibido premios en efectivo por su participación en torneos profesionales en el año calendario que pide esa revisión.

4.18 CATEGORIAS POR EDADES

a) ADULTOS

Las categorías por edades son las siguientes (la edad es contada a partir del primer día del torneo):

- Senior ..... Mayores de 35 años
- Masters ..... Mayores de 40 años
- Veteranos ..... Mayores de 45 años

b) MENORES

Las categorías por edades para menores son las siguientes: (la edad es contada a partir del 1o. de enero del año en curso)

- Junior 8 ..... Ocho años o menos
- Junior 10 ..... Diez años o menos
- Junior 12 ..... Doce años o menos
- Junior 14 ..... Catorce años o menos
- Junior 16 ..... Diez y seis años o menos
- Junior 18 ..... Diez y ocho años o menos

QUINTA PARTE

LOS TORNEOS

5.1 SIEMBRA DE LOS TORNEOS

- a) De ser posible la siembra se debe hacer al menos dos días antes del inicio de cada torneo.
- b) La organización autorizada para aprobar el sistema de siembra dependerá si el torneo es Mundial, Regional o Nacional, de acuerdo con los siguientes:

Torneo Mundial	F.I.R.
Torneo Regional	C.P.R.
Torneos Nacionales	F.M.R.B. (Federación Mexicana)

5.2 PROGRAMACION DE PARTIDOS

a) PARTIDOS PRELIMINARES O ELIMINATORIOS

Si un jugador compete en sencillos y dobles, puede ser requerido a jugar en ambas categorías durante el mismo día con poco descanso entre partidos.

Este es el riesgo del jugador que acepta inscribirse en dos categorías.

De ser posible se trata de que el tiempo de descanso entre partidos sea de una hora.

b) PARTIDOS FINALES

Si hay jugadores que llegan a las finales tanto en sencillos como en dobles, se recomienda de ser posible, que el dobles se juegue un día antes del sencillo. Si ambos partidos se deben de jugar el mismo día se recomienda que el partido de sencillos se efectúe primero y se de un periodo de descanso entre los dos partidos de una hora.

5.3 PUBLICACION DEL PROGRAMA DE LOS PARTIDOS

El director del evento debe publicar el programa de los partidos y es responsabilidad de los jugadores revisar ese programa. Si posteriormente a su publicación, el programa sufre variaciones, es responsabilidad del Director del Evento informar a los jugadores de los cambios.

5.4 PARTIDOS POR EL TERCER LUGAR

Dependiendo del formato del torneo, los jugadores pueden ser requeridos a jugar por el tercer lugar. Si un jugador se niega a jugar por el tercer lugar, el mismo le será adjudicado al contrincante.

5.5 CAMBIO DE CANCHAS ASIGNADAS

El Director del torneo puede variar la asignación de las canchas, inclusive despues de iniciado el partido, pero no hasta que haya finalizado el juego (set) por problemas con la cancha o para facilidad de los espectadores.

5.6 CONDUCTA DE LOS JUGADORES

El árbitro tiene la autoridad para expulsar a un jugador de la cancha y darle el partido por perdido si su conducta así lo amerita.

5.7 ELIGIBILIDAD

Cualquier miembro de la Federación Mexicana que este al día en sus obligaciones que no este suspendido por el Comité Ejecutivo de la Federación y que no sea considerado profesional, podrá participar en los Eventos AVALADOS por la F.M.R.B.

5.8 PARTICIPACION INTERNACIONAL

Todo jugador que represente oficialmente a México en:

- a) Campeonatos Mundiales
- b) Campeonatos Panamericanos
- c) Campeonatos Centroamericanos y del Caribe
- d) Juegos Mundiales (World Games)

- e) Juegos de la Cuenca del Pacifico
- f) Juegos Centroamericanos y del Caribe
- g) Juegos Panamericanos
- h) Juegos Olímpicos

Deberá de contar con el AVAL correspondiente para su participación en representación de nuestro País. En el caso de no pedirlo, o no ser autorizado, el jugador (es) que participen no lo podrán hacer oficialmente y este o estos podrán ser sancionados por la F.M.R.B. Estos Avals abarcan a todas las categorías en ambas ramas.

5.9 JUNTA PREVIA

DEBERA DE CELEBRARSE UN DIA ANTES DEL INICIO DEL O DE LOS EVENTOS.

5.10 CAMBIO DE REGLAS

Los cambios de reglas se efectuan únicamente, y con la mayoría de votos de los delegados, durante el Campeonato Nacional de Mayores y estos cambios empezarán a sufrir efecto al término de este.

## INDICE

PRIMERA PARTE	EL JUEGO	
1.1 TIPOS DE JUEGOS		1
1.2 DESCRIPCION		1
1.3 OBJETIVOS		1
1.4 PUNTOS Y CAMBIOS DE SERVICIO		1
1.5 JUEGO O SET		1
1.6 PARTIDO		1
SEGUNDA PARTE	CANCHA Y EQUIPO	
2.1 CANCHA		1
2.2 ESPECIFICACIONES DE BOLA		2
2.3 COMO ESCOGER LA BOLA		2
2.4 RAQUETA		2
2.5 UNIFORME		2
TERCERA PARTE	ARBITRAJE	
3.1 TORNEOS		2
3.2 CAMBIO DE ARBITRO O JUECES DE LINEA		2
3.3 INSTRUCCIONES DEL REGLAMENTO		2
3.4 ARBITROS		2
3.5 PUNTO TECNICO		3
3.6 JUEZ DE LINEA		3
3.7 APELACIONES		3
CUARTA PARTE	REGLAS DEL JUEGO	
4.1 SERVICIO		3
4.2 INICIO		3
4.3 MANERA DE SERVIR		3
4.4 PREPARACION PARA EL SERVICIO		3
4.5 RETRASOS		4
4.6 SERVICIO DE DOBLES		4
4.7 SERVICIOS DEFECTUOSOS		4
4.8 SERVICIO DE BOLA MUERTA		4
4.9 SERVICIO FALTA		4
4.10 SERVICIO DOBLE FALTA		5
4.11 DEVOLUCION DE SERVICIO		6
4.12 RALLY		6
4.13 INTERFERENCIA NO EVITABLE		7
4.14 INTERFERENCIA EVITABLE		8
4.15 PERIODOS DE DESCANSO		9
4.16 PROFESIONALES		9
4.17 RECUPERACION DEL STATUS COMO AMATEUR		9
4.18 CATEGORIAS POR EDADES		9
QUINTA PARTE	LOS TORNEOS	
5.1 SIEMBRA DE LOS TORNEOS		10
5.2 PROGRAMACION DE PARTIDOS		10
5.3 PUBLICACION DEL PROGRAMA DE LOS PARTIDOS		10
5.4 PARTIDOS POR EL TERCER LUGAR		10
5.5 CAMBIO DE CANCHAS ASIGNADAS		10
5.6 CONDUCTA DE LOS JUGADORES		10
5.7 ELEGIBILIDAD		10
5.8 PARTICIPACION INTERNACIONAL		10
5.9 JUNTA PREVIA		11
5.10 CAMBIO DE REGLAS		11