

FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE RACQUETBALL (FIR)

Reglas Nuevas **New Rules**

En efecto a partir del 1ero de septiembre del 2016 **Effective September 1, 2016**

Regla 3.16a

Habrán dos tiempos fuera permitidos por cada juego (se reduce de los tres que se tenían en los primeros 2 juegos y dos para el juego de desempate). **There will be two timeouts allowed per game (reduced from three in the first two games and two in the tiebreaker).**

Regla 3.16d

Habrá un receso de dos minutos entre todos los juegos (se reduce de los cinco minutos que se tenían entre el segundo y tercer juego) **There will be a two-minute rest period between all games (reduced from five minutes between the second and third games).**

Regla 3.1

El servidor tiene dos oportunidades para colocar la bola en juego en todas las divisiones incluyendo la División Abierta (cambia de una sola oportunidad en la División Abierta) **The server has two opportunities to put the ball into play in all divisions including the Open division (changed from one serve only in the Open division).**

Regla A.7

A cada jugador ó equipo se le permitirá realizar un máximo de tres apelaciones “no aceptadas” en cada juego. (Cambiado de cinco apelaciones “no aceptadas” por cada juego hasta 15 puntos y tres apelaciones “no aceptadas” en el juego de “desempate” a 11 puntos.) **Each player/team will be allowed to make a maximum of three "not accepted" appeals per game (changed from five "not accepted" appeals per 15 -point game, and three "not accepted" appeals the 11-point tiebreaker).**

REGLAS OFICIALES DE LA FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE RACQUETBALL OFFICIAL INTERNATIONAL RACQUETBALL FEDERATION RULES

1 — EL JUEGO

1.1 Tipos de Juegos **Types of Games**

1.2 Descripción **Description**

1.3 Objetivo **Objective**

1.4 Puntos y Bolas Fuera **Points and Outs**

1.5 Partido, Juego, Desempate **Match, Game, Tiebreaker**

2 — CANCHAS & EQUIPO

- 2.1 Especificaciones de la Cancha **Court Specifications**
- 2.2 Especificaciones de la Pelota ó Bola **Ball Specifications**
- 2.3 Selección de Pelota ó Bola **Ball Selection**
- 2.4 Especificación de la Raqueta **Racquet Specifications**
- 2.5 Especificación de las Gafas de Protección **Eyewear Specifications**

3 — REGULACIONES DEL JUEGO

- 3.1 Servicio **Serve**
- 3.2 Inicio **Start**
- 3.3 Manera **Manner**
- 3.4 Preparación **Readiness***
- 3.5 Demoras **Delays**
- 3.6 Zonas de Servicio con Potencia **Drive Service Zones**
- 3.7 Servicios Defectuosos **Defective Serves**
- 3.8 Servicios de Bola Muerta **Dead-Ball Serves**
- 3.9 Servicios con Falta **Fault Serves**
- 3.10 Servicios Fuera **Out Serves**
- 3.11 Devolución del Servicio **Return of Serve**
- 3.12 Cambios del Servicio **Changes of Serve**
- 3.13 Peloteo ó Jugadas **Rallies**
- 3.14 Obstrucción de Bola Muerta **Dead-Ball Hinders**
- 3.15 Obstrucción Evitable **Avoidable Hinders**
- 3.16 Tiempos Fuera **Timeouts**
- 3.17 Faltas Técnicas y Advertencias **Technical Fouls and Warnings**

MODIFICACIONES A LA REGLA **RULE MODIFICATIONS**

- 4.0 Dobles **Doubles**
- 5.0 Multi-Rebote **Multi-bounce**
- 6.0 Silla de Ruedas **Wheelchair**

OFICIAR **OFFICIATING**

Todas las Regulaciones tales como: Uniforme, Sembrado, etc. están descritas en el Formato de Competencia de la FIR (IRF) como un documento separado. **All Regulations such as: Uniform, Seeding, etc. are covered in the IRF Competition Format as a separate document.**

1 - EL JUEGO

Regla 1.1 Tipos De Juego **Types of Games**

El raquetból se juega entre dos ó cuatro jugadores. Cuando se juega entre dos, se denomina “individuales” y entre cuatro, “dobles” . Existe una variación del juego fuera de campeonato que se juega entre tres jugadores, denominado “cortagarganta”. **Racquetball is played by two or four players. When played by two, it is called singles and when played by four, doubles. A non-tournament variation of the game that is played by three players is called cutthroat.**

Regla 1.2 Descripción **Description**

El raquetból es un juego competitivo en el que una raqueta encordada es utilizada para servir y devolver la pelota. **Racquetball is a competitive game in which a strung racquet is used to serve and return the ball.**

Regla 1.3 Objetivo **Objective**

El objetivo es ganar cada peloteo a través de servir ó devolver la pelota de tal manera que el oponente sea incapaz de mantener la bola en juego. El peloteo se termina cuando un jugador (ó un equipo en el caso de dobles) es incapaz de pegarle a la bola antes de que toque el suelo por segunda vez, es incapaz de devolver la bola de tal manera que pegue en la pared frontal antes de tocar el suelo, ó que una obstrucción sea llamada. **The objective is to win each rally by serving or returning the ball so the opponent is unable to keep the ball in play. A rally is over when a player (or team in doubles) is unable to hit the ball before it touches the floor twice, is unable to return the ball in such a manner that it touches the front wall before it touches the floor, or when a hinder is called.**

Regla 1.4 Puntos y Fueras **Points and Outs**

Los puntos se marcan únicamente del lado del servidor cuando realiza un servicio imposible de contestar (un “as”) ó gana un peloteo. La pérdida del servicio se denomina un “cambio” en individuales. En dobles, cuando el primer servidor pierde el servicio, se denomina un “cambio interno”, y cuando el segundo jugador pierde el servicio, un “cambio”. **Points are scored only by the serving side when it either services an irretrievable service (an ace) or wins a rally. Losing the service is called a sideout in singles. In doubles, when the first server loses the service, it is called a handout, and when the second server loses the service, it is a sideout.**

Regla 1.5 Partido, Juego, Desempate **Match, Game, Tiebreaker**

Un partido lo gana el primer lado en ganar dos juegos. Los primeros dos juegos de un partido se juegan hasta 15 puntos. Si cada lado gana un juego, el juego de desempate se juega hasta 11 puntos. **A match is won by the first side winning two games. The first two games of a match are played to 15 points. If each side wins one game, a tiebreaker game is played to 11 points.**

2 — CANCHAS Y EQUIPO **COURTS AND EQUIPMENT**

Regla 2.1 Especificaciones de Cancha (Ver página 23) **Court Specifications (See page 23)**

Las especificaciones para una cancha de raquetból estandard de cuatro paredes son: **The specifications for the standard four-wall racquetball court are:**

(a) Dimensiones. Las dimensiones serán: 20 pies (6.10 metros) de ancho, 40 pies (12.20 metros) de largo y 20 pies (6.10 metros) de alto, con techo, y una pared trasera de por lo menos 12 pies (3.66 metros) de alto. Todas las superficies serán de juego con la excepción de cualquier galería abierta, cualquier superficie sobre la línea de fuera, a 12 pies (3.66 metros) de altura en la pared trasera,, superficies designadas como fuera de juego por razones validadas (tal como la junta de materiales totalmente diferentes ó falta de alineación ó nivelación con la pared

trasera), y puntos previamente designados como obstrucciones de cancha. The dimensions shall be 20 feet wide, 40 feet long and 20 feet high, with a ceiling and with a back wall at least 12 feet high. All surfaces shall be in play, with the exception of any gallery opening, any back wall surface above the 12-foot out-of-court line, surfaces designated as out-of-play for a valid reason (such as being of a very different material or not in alignment with the back wall), and designated court hinders.

(b) Marcado de Líneas. Las canchas de raquetból serán marcadas con líneas de 1 ½ pulgadas (3.81 cms) de ancho como se indica seguidamente: Racquetball courts shall be marked with lines 1-1/2 inches wide as follows:

1. Línea Corta. La orilla trasera de la línea corta esta a media distancia entre, y además paralela a, la pared frontal y pared trasera. The back edge of the short line is midway between, and is parallel with, the front and back walls.

2. Línea de Servicio. La orilla frontal de la línea de servicio está paralela a, y a 5 pies (1.53 metros), de frente a la orilla trasera de la línea corta. the edge of the service line is parallel with, and five feet in front of, the back edge of the short line.

3. Zona de Servicio . La zona de servicio es el area de 5 pies (1.53 metros) x 20 pies (6.10 metros) delimitada por los bordes bajos de las paredes laterales y las orillas externas de la línea de servicio y la línea corta. The service zone is the 5' x 20' area bounded by the bottom edges of the side walls and by the outer edges of the short line and the service line.

4. Cajuelas de Servicio. Las cajuelas de servicio están localizadas a cada extremo de la zona de servicio y están delimitadas por líneas paralelas a las paredes laterales. La orilla, de la línea, más cercana al centro de la cancha, estará a 18 pulgadas (45.72 cms) de cada pared lateral. The service boxes are located at each end of the service zone and are designated by lines parallel with the side walls. The edge of the line nearest to the center of the court shall be 18 inches from the nearest side wall.

5. Líneas de Servicio con Potencia. Las líneas de servicio con potencia, que conforma la zona del servicio con potencia, son paralelas a las paredes laterales y se encuentran dentro de la zona de servicio. La orilla, de la línea, más cercana al centro de la cancha, estará a 3 pies (91.50 cms) de cada pared lateral. The drive serve lines, which form the drive serve zone, are parallel with the side wall and are within the service zone. The edge of the line nearest to the center of the court shall be three feet from the nearest side wall.

6. Línea de Devolución . La línea de devolución es una línea punteada paralela a la línea corta. La orilla trasera de esta línea se encuentra a 5 pies (1.53 metros) de la orilla trasera de la línea corta. La línea de devolución comienza con una línea de 21 pulgadas (53.34 cms) de largo que se extiende a partir de cada pared lateral. Dichas líneas se conectan alineadas por una serie de líneas de 6 pulgadas (15.24 cms) de largo espaciadas a cada 6 pulgadas (15.24 cms) de distancia. Esto resultará en una línea compuesta por 17 espacios vacíos de 6 pulgadas de largo, 16 líneas de 6 pulgadas de largo y dos líneas de 21 pulgadas de largo. The receiving line is a broken line parallel to the short line. The back edge of the receiving line is

five feet from the back edge of the short line. The receiving line begins with a line 21 inches long that extends from each side wall. These lines are connected by an alternate series of six-inch spaces and six-inch lines. This will result in a line composed of 17 six-inch spaces, 16 six-inch lines, and two 21-inch lines.

7. Zona de Seguridad. La zona de seguridad es el área de 5 x 20 pies (1.53 x 6.10 mts) delimitada por las orillas bajas de las paredes laterales y por las orillas traseras de la línea corta y la línea de devolución. La zona es observada únicamente durante el servicio. Ver Reglas 3.10(i) and 3.11(a).

The safety zone is the 5' x 20' area bounded by the bottom edges of the side walls and by the back edges of the short line and the receiving line. The zone is observed only during the serve. See Rules 3.10(i) and 3.11(a).

8. Línea de Fuera (Sin imagen). La orilla superior de la línea de fuera se encuentra en la pared trasera, paralelamente al suelo y localizada a una altura de 12 pies (2.44 metros) sobre el mismo. Out-of-court line (Not pictured). The upper edge of the out-of-court line is on the back wall parallel with and located 12 feet (3.65m) above the floor.

Regla 2.2 Especificaciones de la Pelota ó Bola Ball Specifications

(a) La pelota standard tendrá: The standard racquetball shall be 2-1/4 pulgadas (5.72 cms) de diámetro; un peso aproximado de 1.4 onzas (29.75 gramos); una dureza de 55-60 pulgadas en el durómetro; y un rebote de 68-72 pulgadas (1.72-1.83 mts) al ser soltada de una altura de 100 pulgadas (2.54 mts) a una temperatura ambiente de 70-74 grados Fahrenheit (21-23 grados Centigrados). 2-1/4 inches in diameter; weigh approximately 1.4 ounces; have a hardness of 55-60 inches durometer; and bounce 68-72 inches from a 100-inch drop at a temperature of 70-74 degrees Fahrenheit.

(b) Pelota Oficial. Official ball. Cualquier pelota que posea el sello y endoso de aprobación de la FRI (IRF) será una pelota oficial. Any ball which carries the endorsement stamp of approval from the IRF is an official ball.

Regla 2.3 Selección de Pelota Ball Selection

(a) La pelota será seleccionada por acuerdo entre los jugadores y deberán de acordar por lo menos en dos pelotas aceptables, previo al inicio del partido. Si los jugadores no llegan a un acuerdo, el árbitro escogerá la pelota y su decisión será un compromiso a ser respetado por los participantes. The ball shall be selected by agreement between the players and at least two acceptable balls should be agreed upon before the match commences. If the players cannot agree, the referee shall make the selection and this decision shall be binding on the participants.

(b) Durante el curso de un partido, el árbitro a discreción propia ó por solicitud de ambos jugadores ó equipos, podrá reemplazar la pelota. Únicamente la pelota autorizada por la FIR (IRF) se utilizará en campeonatos aprobados. During the course of a match the referee at, his/her discretion or at the request of both players/teams, replace the ball. Only an IRF approved ball shall be used in all sanctioned tournaments.

Regla 2.4 Especificaciones de la Raqueta. Racquet Specifications

(a) La raqueta, incluyendo su protector de cuerdas y cualquier otra parte sólida del mango, deberá medir un máximo de 22 pulgadas (55.88 cms) de largo. Ninguna tolerancia adicional. **The racquet, including bumper guard and all solid parts of the handle, may not exceed 22 inches in length. No additional tolerance.**

(b) El marco de la raqueta podrá ser de cualquier material juzgado como seguro. **The racquet frame may be any material judged to be safe.**

(c) El marco de la raqueta deberá de incluir un cordón debidamente asegurado a la muñeca del jugador. El cordón deberá de mantenerse asegurado alrededor de la muñeca de los jugadores en todo momento mientras se juega, así como también en los períodos de calentamiento. La primera falta deberá ser marcada como técnico del árbitro. La siguiente será motivo de descalificación del partido. **The racquet frame must include a cord that must be securely attached to the player's wrist. The cord must be secured around the wrist at all times during play as well as during warm-up periods. The first offense is a referee technical. Thereafter, players are disqualified from the match.**

(d) Las cuerdas de la raqueta deberán de ser de tripa, monofilamento, nylon, grafito, plástico, metal ó algún combinado de estos y no deberá de marcar ó desfigurar la pelota. **The string of the racquet must be gut, monofilament, nylon, graphite, plastic, metal, or a combination thereof, and must not mark or deface the ball.**

(e) La penalización por el uso de una raqueta ilegal es un técnico. La penalización por solicitar que se mida la raqueta de un oponente y cuyo resultado sea que la misma se declare legal, será de un técnico marcado al jugador ó equipo quién lo solicitada, por motivo de causar demora al juego. **The penalty for using an illegal racquet is a technical. The penalty for requesting that an opponent's racquet be measured resulting in the racquet being declared legal will be a technical on the requesting team/player for delay of game.-**

Regla 2.5 Especificaciones de los Gafas Protectoras. Eyewear Specifications

(a) Todo jugador que compita en un evento aprobado por la FIR (IRF) será obligado a usar gafas protectoras con lentes, manufacturadas especialmente para deportes de raqueta, con la excepción de anteojos prescritos con graduación y cristales irrompibles. Las gafas protectoras deberán de utilizarse adecuadamente y no ser alteradas en forma alguna. Nota: Las Federaciones Nacionales están empoderadas para aplicar y hacer valer los estándares nacionales publicados sobre seguridad en su país en el tema de gafas protectoras para sus atletas. **All players competing in an IRF sanctioned event will be required to wear lensed protective eyewear manufactured for racquet sports, with the exception of prescribed non-breakable protective lenses. The eyewear must be worn properly and not altered in any way. Note: National Federations are empowered to apply and enforce the**

published national safety standards of their country in the matter of protective eyewear for their athletes.

(b) Los jugadores deberán usar gafas protectoras aceptables durante el juego y en los tiempos permitidos de calentamiento, posteriormente a ser convocados a su respectiva cancha. La penalización por la primera falta es un técnico de árbitro. La siguiente falta será su descalificación del partido. **Players must wear acceptable eyewear during play as well as during warm up after being summoned to their court. The first offense is a referee technical. Thereafter, players are disqualified from the match.**

3 — REGLAMENTO DE JUEGO PLAY REGULATIONS

Regla 3.1 Servicio Serve

El servidor tiene dos oportunidades de poner la bola en juego en todas las divisiones. El jugador ó equipo ganador del sorteo con moneda tiene la opción de servir ó recibir al inicio del primer juego. El segundo juego se iniciará sirviendo en orden reverso al primer juego. El jugador ó equipo que sume mayor cantidad de puntos en los juegos 1 y 2, tendrá la opción de escoger entre servir ó recibir primero al inicio de el juego de desempate. En el caso en que ambos jugadores ó equipos sumen la misma cantidad de puntos en los dos primeros juegos, se realizará otro sorteo tirando una moneda, y el ganador podra escoger entre servir ó recibir. **The server has two opportunities to put the ball into play in all divisions. The player or team winning the coin toss has the option to either serve or receive at the start of the first game. The second game will begin in reverse order of the first game. The player or team scoring the highest total of points in games 1 and 2 will have the option to serve or receive first at the start of the tiebreaker. In the event that both players or teams score an equal number of points in the first two games, another coin toss will take place and the winner of the toss will have the option to serve or receive.**

Regla 3.2 Inicio Start

Los juegos inician con el árbitro llamando el marcador (“Cero sirve cero”). El servidor no puede iniciar el movimiento de pre-servicio afuera de la zona de servicio. Pizar la línea corta (trasera), pero no sobrepasarla, es permitido. Después de iniciado el movimiento de servicio, el servidor podrá sobrepasar la línea de servicio (frontal). Ver Regla 3.9(a) y 3.10(i) para violaciones. **Games are started with the referee calling the score (“Zero serves zero.”). The server may not initiate the pre-service motion from outside of the service zone. Stepping on the short line (back), but not over, is permitted. After starting the service motion, the server may step over the service (front) line. See Rule 3.9(a) and 3.10(i) for violations.**

Rule 3.3 Manera Manner

El servicio comience en el momento en que la bola deja la mano del servidor. La bola debe rebotar en el piso en la zona de servicio y después del primer rebote ser golpeada por la raqueta del servidor con una obvia manera de intentar servir la bola. La bola debe pegar en la pared frontal primero y en el rebote pegar en el suelo

detrás de la línea corta, tocando ó sin tocar una de las paredes laterales. A serve is commenced as the ball leaves the server's hand. The ball must bounce on the floor in the service zone and on the first bounce be struck by the server's racquet in an obvious attempt to serve the ball. The ball must strike the front wall first and on the rebound hit the floor back of the short line, either with or without touching one of the side walls.

Regla 3.4 Demoras Delays

Los Oficiales están instruidos a llamar el marcador después de transcurridos algunos segundos de tal manera que se eviten demoras indebidas. Officials are instructed to call the score after a few seconds have elapsed in order to eliminate undue delays.

(a) La regla de los 10-segundos se aplica tanto para el servidor como para el receptor simultáneamente. Colectivamente, les son permitidos hasta 10 segundos después de que se haya llamado el marcador para servir y estar preparado a recibir. Es responsabilidad del servidor de ver y asegurarse de que el receptor esté listo. Si un receptor no está preparado, él/ella debe señalar levantando la raqueta arriba de su cabeza ó volteándose completamente dándole la espalda al servidor. Estas son las únicas dos señales admisibles. El receptor no puede ser causante de que el servidor viole la regla de los 10 segundos. [Ver Regla 5.3 para advertencias] The ten-second rule applies to the server and receiver simultaneously. Collectively, they are allowed up to ten seconds after the score is called to serve or be ready to receive. It is the server's responsibility to look and be certain the receiver is ready. If a receiver is not ready, he/she must signal by raising the racquet above the head or completely turning the back to the server. These are the only two acceptable signals. The receiver cannot cause the server to violate the ten-second rule. [See Rule 5.3 for warnings].

(b) Después de haber llamado el marcador, si el servidor ve al receptor y el receptor no da señal de no estar listo, el servidor puede entonces servir. Si el receptor intenta señalar que no está preparado después de ese momento, la señal será ignorada y el servicio se vuelve legal. After the score is called, if the server looks at the receiver and the receiver is not signaling not ready, the server may then serve. If the receiver attempts to signal "not ready" after that point, the signal shall not be acknowledged and the serve becomes legal.

Regla 3.5 Zonas de Servicio con Potencia Drive Service Zones

Las líneas de servicio con potencia estarán a 3 pies (90.5 cms) de cada pared lateral dentro de la zona de servicio. Si se observa un lado a la vez, la línea del servicio con potencia divide la zona de servicio entre una sección de 3 pies (90.5 cms) y otra de 17 pies (5.185 mts) las cuales aplican únicamente para el servicio con potencia. Al jugador le será permitido realizar un servicio con potencia siempre y cuando mantenga libre, desde el inicio de su movimiento, la distancia de los 3 pies (90.5 cms) entre su cuerpo y la pared más cercana de donde inicia su movimiento de servicio. Para el caso en el que el movimiento del servicio inicie en una de las zonas del servicio con potencia y continúe en la otra zona de servicio con potencia, no le

será permitido realizar un servicio con potencia. The drive service lines will be 3 feet from each side wall in the service zone. Viewed one at a time, the drive serve line divides the service area into a 3-foot and a 17-foot section that apply only to drive serves. The player may drive serve between the body and the side wall nearest to where the service motion began only if the player starts and remains outside of the 3-foot drive service zone. In the event that the service motion begins in one 3-foot drive service zone and continues into the other 3-foot drive serve zone, the player may not hit a drive serve at all.

(a) Las zonas del servicio con potencia no serán observadas para el caso de los servicios cruzados, Z-fuerte, Z-suave, globo ó medio-globo. The drive service zones are not observed for cross-court drive serves, the hard-Z, soft-Z, lob or half-lob serves.

(b) La línea del servicio con potencia no es parte de la zona de los 17 pies. Dejar caer la bola sobre la línea ó pararse sobre la misma mientras se sirve hacia el mismo lado es una infracción. The drive service line is not part of the 17-foot zone. Dropping the ball on the line or standing on the line while serving to the same side is an infraction.

Regla 3.6 Servicios Defectuosos Defective Serves

Son tres los tipos de servicio defectuoso, con los siguientes resultados a, b, c: Defective serves are of three types with the following results a, b, c:

(a) Servicio de Bola Muerta. Un servicio de bola muerta no resulta en penalización y al servidor se le concede un intento adicional (sin anular alguna falta de servicio previa) Dead-Ball Serve. A dead-ball serve results in no penalty and the server is given another serve (without canceling a prior fault serve).

(b) . Servicio Fuera. Un servicio fuera resulta en una bola fuera (ya sea un cambio ó un cambio interno) Out Serve. An out serve results in an out (either a sideout or a handout).

Regla 3.7 Servicios de Bola Muerta Dead-Ball Serves

Los servicios de bola muerta no cancelan las faltas de servicio previas. Los siguientes son servicio de bola muerta: Dead-ball serves do not cancel any previous fault serve. The following are dead-ball serves:

(a) Obstrucción de Cancha. Un servicio que toma un rebote irregular debido a un área húmeda ó una superficie irregular dentro de la cancha se considera servicio de bola muerta. Además, cualquier servicio que pegue en alguna superficie que se haya designado por regla local, como “obstrucción” en vez de fuera del área de juego. Court Hinders. A serve that takes an irregular bounce because it hit a wet spot or an irregular surface on the court is a dead-ball serve. Also, any serve that hits any surface designated by local rules as an obstruction rather than being out of play.

(b) Bola Rota. Si se determina que la pelota se rompió durante el servicio, la misma se sustituirá por una bola nueva y se repetirá el servicio (sin cancelar alguna

falta previa). **Broken Ball.** If the ball is determined to have broken on the serve, a new ball shall be substituted and the serve shall be replayed (without canceling any prior fault serve).

Regla 3.8 Servicio con Falta **Fault Serves**

Los siguientes servicios son faltas. Cualquier sucesión de dos faltas resultará en un fuera. **The following serves are faults. Any two fault serves in succession result in an out:**

(a) Falta de Pié. Una falta de pié resulta cuando: **Foot Faults.** A foot fault results when:

1. El servidor inicia el movimiento de servicio sin tener ambos pies dentro de la zona de servicio. **The server does not begin the service motion with both feet in the service zone.**

2. El servidor pisa completamente fuera de la línea de servicio (ninguna parte del pié sobre ó entre la zona de servicio) antes de que la bola servida atraviese la línea corta. **The server steps completely over the service line (no part of the foot on or inside the service zone) before the served ball crosses the short line.**

(b) Servicio Corto. Un servicio corto es cualquiera bola servida que pega primero en la pared frontal y luego pega en el piso, sobre ó antes de la línea corta, indiferentemente de que haya ó no pegado en alguna de las paredes laterales. **Short Service.** A short serve is any served ball that first hits the front wall and, on the rebound, hits the floor on or in front of the short line either with or without touching a side wall.

(c) Servicio de Tres Paredes. Un servicio de tres paredes es cualquiera bola servida que pega primero en la pared frontal y luego, antes de rebotar en el piso, pega en dos paredes adicionales. **Three-Wall Serve.** A three-wall serve is any served ball that first hits the front wall and, on the rebound, strikes both side walls before touching the floor.

(d) Servicio de Techo. Un servicio de techo es cualquier bola servida que pega en el techo después de pegar en la pared frontal (indiferentemente que haya ó no pegado en alguna pared lateral). **Ceiling Serve.** A ceiling serve is any served ball that first hits the front wall and then touches the ceiling (with or without touching a side wall).

(e) Servicio Largo. Un servicio largo es una bola servida que pega primero en la pared frontal y luego rebota en la pared trasera antes de tocar el piso (indiferentemente que haya ó no pegado en alguna pared lateral). **Long Serve.** A long serve is a served ball that first hits the front wall and rebounds to the back wall before touching the floor (with or without touching a side wall).

(f) Rebote de la Bola Fuera de la Zona de Servicio. El rebotar la bola fuera de la zona de servicio como parte del movimiento de servicio es una falta. **Bouncing**

Ball Outside Service Zone. Bouncing the ball outside the service zone as a part of the service motion is a fault serve.

(g) Servicio con Potencia Ilegal. Un servicio con potencia en el cual el jugador deja de respetar la zona de los 17 pies descrita en la Regla 3.6. **Illegal Drive Serve.** A drive serve in which the player fails to observe the 17-foot drive service zone outlined in Rule 3.6.

(h) Servicio Pantalla. Una bola servida que pega primeramente en la pared frontal y que luego pasa tan cerca del jugador ó de su compañero/compañera en el caso de Dobles, que evita que el receptor tenga una vista clara de la pelota. (El receptor está obligado a colocarse en una posición adecuada, cerca del centro de la cancha, para lograr dicha vista). **Screen Serve.** A served ball that first hits the front wall and on the rebound passes so closely to the server, or server's partner in doubles, that it prevents the receiver from having a clear view of the ball. (The receiver is obligated to take up good court position, near center court, to obtain that view.)

(i) Servir Antes de que el Receptor esté Preparado. Un servicio realizado sin que el receptor esté preparado según se describe en la Regla 3.5(b) **Serving Before the Receiver is Ready.** A serve is made while the receiver is not ready as described in Rule 3.5(b).

Rule 3.9 Servicios Fuera. Out Serves

Cualquiera de los siguientes resultará en un servicio fuera. Cada jugador recibe una advertencia por partido como servidor (efectivo como una falta de servicio). **Any of the following results in an out. Each player receives one warning per match as server (effectively a fault serve.)**

(a) Dejar de Servir. El que el servidor deje de poner la bola en juego de acuerdo a la Regla 3.5. **Failure to Serve.** Failure of server to put the ball into play, according to 3.5.

(b) Intento de Servicio Fallido. Cualquier intento de pegarle a la bola que resulte en intento completamente fallido ó que pegue en cualquier parte del cuerpo del servidor. **Missed Serve Attempt.** Any attempt to strike the ball that results in a total miss or in the ball touching any part of the server's body.

(c) Servicio Toque. Cualquier bola servida que después de rebotar en la pared frontal toque al servidor ó su raqueta antes de rebotar en el piso, ó cualquier bola intencionalmente detenida ó atrapada por el servidor ó su compañero/compañera de dobles. **Touched Serve.** Any served ball that on the rebound from the front wall touches the server or server's racquet before touching the floor, or any ball intentionally stopped or caught by the server or server's partner.

(d) Servicio Frustrado ó Ficticio. Un servicio de tal índole se describe como un movimiento no continuo de la raqueta hacia la pelota mientras el servidor deja caer la misma, con el objeto de engañar al oponente u oponentes. **Fake or Balk Serve. Such a serve is defined as a non-continuous movement of the racquet towards the ball as the server drops the ball for the purpose of deceiving the receiver(s).**

(e) Impacto Ilegal. El impacto ilegal incluye el doble contacto de la pelota con la raqueta, acarreo de la bola, ó impacto de la pelota con el mango de la raqueta ó cualquier parte del cuerpo ó uniforme de un jugador. **Illegal Hit. An illegal hit includes contacting the ball twice, carrying the ball, or hitting the ball with the handle of the racquet or part of the body or uniform.**

(f) Servicio Sin Pared Frontal. Cualquier servicio que no impacte primeramente en la pared frontal. **Non-Front Wall Serve. Any served ball that does not strike the front wall first.**

(g) Servicio de Junta. Cualquier servicio que pegue en cualquiera de las juntas de la cancha como pared frontal y piso, pared frontal y lateral, pared frontal y techo, será un servicio fuera (por no pegar en la pared frontal primeramente). Una bola servida que pega la junta de la pared trasera y el piso es un servicio bueno y se considera bola en juego. Una bola servida que pega en la junta de la pared lateral y el piso, despues de la línea corta se considera bola en juego. **Crotch Serve. Any served ball that hits the crotch of the front wall and floor, front wall and side wall, or front wall and ceiling is an out serve (because it did not hit the front wall first). A served ball into the crotch of the back wall and floor is a good serve and in play. A served ball that hits the crotch of the side wall and floor beyond the short line is in play.**

(h) Servicio Fuera de la Cancha. Un servicio fuera de la cancha es cualquier bola servida que pega primeramente en la pared frontal y, antes de rebotar en el piso, pega ya sea en la pared trasera arriba de la línea de fuera ó cualquier superficie declarada previamente como fuera de la cancha por motivos considerados válidos [Ver Regla 2.1(a)]. **Out-of-Court Serve. An out-of-court serve is any served ball that first hits the front wall and, before striking the floor, either goes out of the court, hits the back wall above the out-of-court line, or hits a surface above the normal playing area of the court that has been declared as out-of-play for a valid reason [See Rule 2.1(a)].**

Regla 3.10 Retorno del Servicio **Return of Serve**

(a) Posición del Recibidor **Receiving Position**

1. El recibidor no puede ingresar a la zona de seguridad hasta después de que la pelota haya rebotado en el piso ó más bien pase el plano de la línea de devolución. **The receiver may not enter the safety zone until the ball bounces or crosses the receiving line.**

2. Intento de Devolución-al-Aire: el receptor no puede impactar la pelota antes de que ella haya traspasado el plano de la línea de devolución. Sin embargo, el seguimiento del movimiento del jugador ó su raqueta, después de impactar la pelota, si puede pasar dicho plano. **On-the-fly return attempt: the receiver may not strike the ball until the ball breaks the plane of the receiving line. However, the receiver's follow-through may carry the receiver or the racquet past the receiving line.**

3. Ní el receptor ni su raqueta puede pasar el plano de la línea corta a menos que la pelota sea impactada después de rebotar en la pared trasera. **Neither the receiver nor the racquet may break the plane of the short line, except if the ball is struck after rebounding off the back wall.**

4. Cualquier violación por el receptor resultará en punto para el servidor. **Any violation by the receiver results in a point for the server.**

(b) Devolución Legal. Después de un servicio legal, el jugador que recibe debe impactar la bola en el aire ó después del primer y antes del segundo rebote al piso; y devolver la pelota hacia la pared frontal, ya sea directamente, después de haber pegado en una ó dos de las paredes laterales, de pegar en la pared trasera abajo de la línea de fuera, de pegar en el techo ó cualquier combinación de todas esas superficies. Un pelota devuelta debe pegar en la pared frontal antes de tocar el piso. **Legal Return. After a legal serve, a player receiving the serve must strike the ball on the fly or after the first bounce and before the ball touches the floor the second time; and return the ball to the front wall, either directly or after touching one or both side walls, the back wall below the out of-court line, the ceiling, or any combination of those surfaces. A returned ball must touch the front wall before touching the floor.**

(c) Fallo en la Devolución. El fallo en devolver un servicio resulta en punto para el servidor. **Failure to Return. Failure to return a serve results in a point for the server.**

(d) Otras Previsiones. Con excepción de lo anotado en la Regla 3.10, la devolución del servicio estará sujeta a todo aquello previsto en las reglas de la 3.12 hasta la 3.15. **Other Provisions. Except as noted in this rule (3.10), the return of serve is subject to all provisions of Rules 3.12 through 3.15.**

Regla 3.11 Cambios de Servicio **Changes Of Serve**

(a) Servicios Fuera. Un servidor tiene el derecho de seguir sirviendo hasta que uno de los siguientes suceda: **Outs. A server is entitled to continue serving until one of the following occurs:**

1. Servicio Fuera. Ver Regla 3.9 Out Serve. See Rule 3.9.

2. Dos faltas de servicio consecutivas. **Two Consecutive Fault Serves.**

3. Fallo en la Devolución. El jugador ó equipo falla en mantener la bola en juego según lo requerido en la Regla 3.11(b). **Failure to Return Ball. Player or team fails to keep the ball in play as required by Rule 3.11(b).**

4. Obstrucción Evitable. El jugador ó equipo comete una obstrucción evitable que resulta en fuera. Ver Regla 3.15. **Avoidable Hinder. Player or team commits an avoidable hinder which results in an out. See Rule 3.15.**

(b) Cambio. Retirar al servidor en individuales se denomina un cambio. **Sideout. Retiring the server in singles is called a sideout.**

(c) Resultado del Cambio. Cuando el servidor (ó equipo servidor) recibe un cambio, el servidor se convierte en el receptor y el receptor se convierte en el servidor.- **Effect of Sideout. When the server (or serving team) receives a sideout, the server becomes the receiver and the receiver becomes the server.-**

Regla 3.12 Jugadas ó Peloteo Rallies

Todo peloteo que ocurre después de una exitosa devolución de servicio se denomina jugada ó peloteo. La jugada se conducirá de acuerdo a las siguientes reglas: **All of the play that occurs after the successful return of serve is called the rally. Play shall be conducted according to the following rules:**

(a) Impactos Legales. Únicamente la cabeza de la raqueta se puede utilizar cada vez que se devuelve la pelota. La raqueta puede cargarse en una ó dos de las manos del jugador. Cambiarse la raqueta de mano para pegarle a la bola; tocar la pelota con cualquier parte del cuerpo ó uniforme; ó remover el cordón de seguridad de la raqueta durante una jugada, resultará en la pérdida de la jugada. **Legal Hits. Only the head of the racquet may be used at any time to return the ball. The racquet may be held in one or both hands. Switching hands to hit a ball, touching the ball with any part of the body or uniform, or removing the wrist safety cord during a rally results in a loss of the rally.**

(b) Un Toque. El jugador ó equipo intentando devolver la pelota puede tocar ó impactar la bola una sola vez, ó de lo contrario se pierde la jugada. La bola no puede ser acarreada (una bola acarreada es aquella que descansa sobre la raqueta por un tiempo suficientemente largo cuyo efecto en la bola es más el de un lanzamiento, que de impacto.) **One Touch. The player or team attempting to return the ball may touch or strike the ball only once or else the rally is lost. The ball may not be carried. (A carried ball is one that rests on the racquet long enough that the effect is more of a sling or throw than a hit.)**

(c) Fallo al Devolver. Cualquiera de las siguientes constituye un fallo en el intento de devolución legal durante una jugada: **Failure to Return. Any of the following constitutes a failure to make a legal return during a rally:**

1. la pelota rebota en el piso más de una vez antes de ser impactada. **The ball bounces on the floor more than once before being hit.**

2. La pelota no alcanza la pared frontal. **The ball does not reach the front wall on the fly.**

3. La pelota es impactada de tal manera que se sale por el área libre trasera de la cancha ó impacta la superficie por arriba del área normal, que se haya declarado como fuera de la cancha [Ver Regla 2.1(b)8]. **The ball is hit such that it goes into the gallery or wall opening or else hits a surface above the normal playing area of the court that has been declared as out-of-play [See Rule 2.1(b)8].**

4. Una bola que impacta con otro jugador y que de manera obvia no lleva la velocidad ó dirección para alcanzar la pared frontal. **A ball that obviously does not have the velocity or direction to hit the front wall strikes another player.**

5. Una bola impactada por un jugador ó un equipo de dobles, que le pega a si mismo ó a su compañero/compañera. **A ball struck by one player on a team hits that player or that player's partner.**

6. Se comete una obstrucción evitable. (Ver Regla 3.15). **Committing an avoidable hinder [See Rule 3.15].**

7. Cambiar la raqueta de mano durante una jugada. **Switching hands during a rally.**

8. No tener colocado ó apropiadamente colocado, el cordon de seguridad de la raqueta. **Failure to use a racquet wrist safety cord.**

9. Tocar la bola con el cuerpo ó el uniforme. **Touching the ball with the body or uniform.**

10. Acarrear ó lanzar la pelota con la raqueta. **Carrying or slinging the ball with the racquet.**

(d) Resultado del Fallo en la Devolución. Ver violaciones de la Regla 3.13. **Effect of Failure to Return. Violations of Rules 3.13**

De la (a) a la (c) resulta en la pérdida de la jugada. Si el jugador ó equipo servidor pierde la jugada, es fuera. Si el receptor pierde la jugada el resultado es un punto para el servidor. **(a) through (c) result in a loss of rally. If the serving player or team loses the rally, it is an out. If the receiver loses the rally, it results in a point for the server.**

(e) Intento de Devolución. La bola se mantiene en juego hasta que toca el suelo por segunda vez, sin importar cuantas veces toca las paredes, incluyendo la frontal. Si algún jugador realiza el movimiento de raqueta sin tocar la pelota, puede seguir intentándolo hasta que la bola toque el piso una segunda vez. **Return Attempts. The ball remains in play until it touches the floor a second time, regardless of how many walls it makes contact with, including the front wall. If a**

player swings at the ball and misses it, the player may continue to attempt to return the ball until it touches the floor for the second time.

(f) Bola Rota. Si existe cualquier sospecha de que la bola se ha roto durante la jugada, el juego debe continuar hasta que termine la misma. El árbitro ó cualquiera de los jugadores podrá requerir que se examine la pelota. Si el árbitro decide que la pelota se encuentra rota, se sustituirá la misma y repetirá la jugada. El servidor reinicia la jugada con un primer servicio. La única manera de examinar la bola es apretándola con la mano. (Revisar la bola a través de impactarla con la raqueta no se considera válido y se contará en desventaja del jugador ó equipo que la haya impactado después de la jugada. Broken Ball. If there is any suspicion that a ball has broken during a rally, play shall continue until the end of the rally. The referee or any player may request the ball be examined. If the referee decides the ball is broken, the ball will be replaced and the rally replayed. The server resumes play at first serve. The only proper way to check for a broken ball is to squeeze it by hand.

(Checking the ball by striking it with a racquet will not be considered a valid check and shall work to the disadvantage of the player or team that struck the ball after the rally.)

(g) Alto al Juego. Si algún objeto extraño ingresa a la cancha, ó cualquier interferencia externa ocurre, que pueda afectar la seguridad de los jugadores, el árbitro deberá poner en alto la jugada [Ver Regla 3.14(a)7]. Play Stoppage. If foreign objects enter the court, or any outside interference occurs, the referee shall stop play if such occurrences interfere with ensuing play or players' safety [See Rule 3.14(a)7].

(h) Repetición de la Jugada. Cuando, por cualquier motivo, se decida repetir una jugada, el servidor debere iniciar la misma con el primer servicio. Una falta previa no se tomará en consideración. Replays. Whenever a rally is replayed for any reason, the server resumes play at first serve. A previous fault serve is not considered.

(i) Bola Fuera **Out of Court Ball**

1. Después de la devolución (con un rebote al piso). Toda pelota devuelta a la pared frontal, que después de rebotar una vez en el piso, pega arriba de la línea de fuera ó sale del espacio de la cancha, deberá ser declarada bola muerta y la jugada se repetirá. After return (with a bounce). Any ball returned to the front wall which, after its first bounce on the floor, goes above the out-of-court line or through any opening in a side wall shall be declared dead and the rally replayed.

2. Después de la Devolución (sin rebote al piso). Cualquier bola de rebote que no haya tocado el piso y sale de la cancha ó toca arriba de la línea de fuera, será una bola fuera y se contará en contra del jugador ó equipo ofensor. Si la bola sale a través de una de las paredes laterales, la jugada se deberá declarar bola muerta y se repetirá. After return (without a bounce). Any ball which, on the

rebound, does not bounce on the floor and goes above the out-of-court line shall be an out or point against the offending player. If the ball goes through any opening in a side wall, it shall be declared dead and the rally replayed.

3. Sin Devolución. Cualquier bola que no se devuelva a la pared frontal, pero que rebote de la raqueta de un jugador hacia fuera de la cancha ó que pegue arriba de la línea de fuera, ya sea que pegue ó no, antes en el techo, cualquier pared lateral ó pared trasera, resultará en la pérdida de la jugada para el jugador ó equipo ofensor. No return. Any ball not returned to the front wall, but which caroms off a player's racquet above the out-of-court line or into any opening in a side wall, either with or without touching the ceiling, side or back wall shall result in loss of the rally by the offending player.

Regla 3.13 Obstrucción de Bola Muerta. Dead-Ball Hinders

Una jugada se repite sin penalización y el servidor reinicia con su primer servicio, cada vez que ocurre una obstrucción de bola muerta. Así mismo, ver la Regla 3.14 que describe las condiciones en que una obstrucción puede declararse evitable y resultar, de esa manera, en la pérdida de la jugada.

A rally is replayed without penalty and the server resumes play at first serve whenever a dead-ball hinder occurs. Also, see Rule 3.14 which describes conditions under which a hinder might be declared avoidable and result in loss of the rally.

(a) Situaciones Situations

1. Obstrucción de Cancha. El árbitro deberá poner en alto una jugada en el momento que la bola pegue en algún lugar designado previamente como de obstrucción de cancha (como por ejemplo una rejilla de ventilación). El árbitro deberá parar una jugada, también, sí (i) la bola toma una trayectoria irregular después de su contacto con una superficie dispereja (como por ejemplo una lámpara ó ventila), ó después de tocar un punto húmedo en el piso ó pared y (ii) cuando, en opinión del árbitro, un rebote irregular afecte la jugada. Court Hinders. The referee should stop play immediately whenever the ball hits any part of the court that was designated in advance as a court hinder (such as a vent grate). The referee should also stop play (i) when the ball takes an irregular bounce as a result of contacting a rough surface (such as court light or vent) or after striking a wet spot on the floor or wall and (ii) when, in the referee's opinion, the irregular bounce affected the rally.

2. La Bola Impacta al Oponente. Cuando un jugador, al devolver la bola, impacta a su oponente con la misma, es una obstrucción de pelota muerta. Si la pelota le pega al oponente de manera en que su velocidad y dirección obviamente no alcanzaba la pared frontal, no es obstrucción y el jugador a quién le impactó la bola, pierde la jugada. El jugador que es tocado por la pelota puede parar la jugada y llamar la falta, pero dicha llamada debe de ser realizada de inmediato y autorizada por el árbitro. Hágase notar que esta interferencia puede, bajo ciertas circunstancias, ser declarada una obstrucción evitable. Ver Regla 3.14. Ball Hits Opponent. When an opponent is hit by a return shot in flight, it is a dead-ball hinder. If the opponent is struck by a ball that obviously did not have the velocity nor the

direction to reach the front wall, it is not a hinder, and the player who hit the ball will lose the rally. A player who has been hit by the ball can stop play and make the call, though the call must be made immediately and acknowledged by the referee. Note this interference may, under certain conditions, be declared an avoidable hinder. See Rule 3.14

3. Contacto con el Cuerpo. Si ocurre contacto de la pelota con el cuerpo y el árbitro considera que es suficiente para parar la jugada, evitando así el riesgo de una lesión ó que la pelota sea devuelta de manera apropiada, dicha jugada debe llamarla como una obstrucción. Contacto con el cuerpo de manera incidental en cuyo caso el jugador ofensivo tendría una obvia ventaja, no debe marcarse como obstrucción, a menos que el jugador claramente pare la jugada. Normalmente, no se considera el contacto con el otro jugador con la raqueta en el movimiento de seguimiento, como una obstrucción. **Body Contact.** If body contact occurs that the referee believes was sufficient to stop the rally, either for the purpose of preventing injury by further contact or because the contact prevented a player from being able to make a reasonable return, the referee shall call a hinder. Incidental body contact in which the offensive player clearly will have the advantage should not be called a hinder, unless the offensive player obviously stops play. Contact with the racquet on the follow-through normally is not considered a hinder.

4. Obstrucción del Revés. Cualquier contacto del cuerpo ó de la raqueta durante el movimiento de revés ó de su preparación antes del impacto de devolución de la bola, que pueda catalogarse que evite que el jugador realice su adecuado movimiento. Dicha llamada puede realizarla el jugador que intenta devolver la bola, pero debe de hacer la llamada de inmediato y estará sujeta a la aprobación del árbitro. Tomar nota que dicha llamada puede ser considerada una obstrucción evitable. Ver Regla 3.15(b). **Backswing Hinder.** Any body or racquet contact, on the backswing or on the way to or just prior to returning the ball, which impairs the hitter's ability to take a reasonable swing. This call can be made by the player attempting the return, though the call must be made immediately and is subject to the referee's approval. Note the interference may be considered an avoidable hinder. See Rule 3.15 (b)

5. Alto de Seguridad. Cualquier jugador apunto de devolver la pelota que crea que exista el riesgo de impactar al oponente, ya sea con la bola ó con la raqueta, puede parar la jugada y solicitar una obstrucción de bola muerta. Dicha llamada debe solicitarse de inmediato y estará sujeta a la aprobación del árbitro. (El árbitro concederá una obstrucción de bola muerta si considera que el paro fué razonable y que el jugador podría haber realizado la devolución. El árbitro también podrá hacer el llamado de una obstrucción evitable de ser esta evidente. **Safety Holdup.** Any player about to execute a return who believes that striking the opponent with the ball or racquet is likely may immediately stop play and request a dead-ball hinder. This call must be made immediately and is subject to acceptance and approval of the referee. (The referee will grant a dead-ball hinder if it is

believed the holdup was reasonable and the player would have been able to return the shot. The referee may also call an avoidable hinder if warranted.)

6. Otras Interferencias. Cualquier otra interferencia no intencional que prevenga que un jugador pueda tener la justa oportunidad de ver ó devolver la bola. Ejemplos: Cuando una pelota invade la cancha a media jugada desde otra cancha, ó cuando la llamada de un árbitro vecino distrae de manera obvia a algún jugador. Other Interference. Any other unintentional interference that prevents an opponent from having a fair chance to see or return the ball. Examples: When a ball from another court enters the court during a rally, or when a referee's call on an adjacent court obviously distracts a player.

(b) Resultado de Obstrucciones. El llamado de obstrucción por el árbitro, pone en alto la jugada y anula cualquier otra situación que le siga, como por ejemplo que la pelota le pegue a algún jugador. Las únicas obstrucciones que pueden ser llamadas por un jugador se describen en las Reglas (2), (5), y (6) anteriormente, y todas estas están sujetas a la aprobación del árbitro. Una obstrucción de bola muerta pone en alto la jugada y la misma se vuelve a jugar. El servidor retoma el juego con un primer servicio. Effect of Hinders. The referee's call of hinder stops play and voids any situation that follows, such as the ball hitting the player. The only hinders that may be called by a player are described in rules (2), (5), and (6) above, and all of these are subject to the approval of the referee. A dead-ball hinder stops play and the rally is replayed. The server resumes play at first serve.

(c) Responsabilidad. Mientras se realiza el intento de devolver la bola, el jugador tiene el derecho a una justa vista de la bola y a su devolución. Es responsabilidad de el lado que acaba de impactar la bola, el quitarse para que el lado que recibe pueda moverse directamente hacia la bola, pueda tener una vista sin obstrucción y luego, pueda realizar su movimiento de impacto. Sin embargo, el recibidor es responsable de realizar un esfuerzo razonable de movilizarse hacia la pelota y además de tener una razonable oportunidad de devolver la misma, para poder pedir cualquier tipo de obstrucción. Responsibility. While making an attempt to return the ball, a player is entitled to a fair chance to see and return the ball. It is the responsibility of the side that has just hit the ball to move so the receiving side may go straight to the ball and have an unobstructed view of and swing at the ball. However, the receiver is responsible for making a reasonable effort to move towards the ball and must have a reasonable chance to return the ball for any type of hinder to be called.

Regla 3.14 Obstrucciones Evitables Avoidable Hinders

Una obstrucción evitable resulta en la pérdida de la jugada. Una obstrucción evitable no necesariamente significa que fué un acto intencional. Las obstrucciones de bola muerta se describen en la Regla 3.14. Cualquiera de las siguientes resultará en una obstrucción evitable:

(a) Fallo al moverse. Un jugador no se mueve lo suficiente para permitir que el oponente pueda devolver un tiro directo a la pared frontal ó una bola

cruzada que se define como un tiro directo a la pared frontal con un ángulo tal, que cause que la pelota revire hacia la esquina más distante del jugador que impacta la bola. Además, cuando un jugador se moviliza en una dirección que evita que el oponente pueda realizar cualquiera de los dos tiros descritos anteriormente.

- (b) Interferencia del Golpe. Esto ocurre cuando un jugador se mueve ó deja de moverse de manera que el jugador que debe devolver la pelota no puede realizar un libre y despejado oscilamiento de su raqueta y/ó golpe de la pelota. Esto incluye algún movimiento no intencional, en dirección tal, que evite que el oponente realice un golpe libre y ofensivo.
- (c) Bloqueo. Moverse a una posición que obstaculice el paso del oponente para llegar hacia la bola ó impactar la misma; ó en el caso de dobles, un jugador se mueve hacia el frente de un oponente mientras su compañero/compañera devuelve la bola.
- (d) Moverse contra la Pelota. Se mueve y es impactado por la bola que acaba de devolver el oponente.
- (e) Empujar. Deliberadamente empuja ó se golpea contra el oponente durante una jugada.
- (f) Distracciones Intencionales. Gritar, somatar los pies, oscilar la raqueta ó cualquier otra manera deliberada para distraer al oponente.
- (g) Obstrucción Visual. Un jugador se mueve hacia el frente de la línea visual del oponente antes de que él realice su impacto con la bola.
- (h) Humedecer la Pelota. Los jugadores, particularmente el servidor, deberán asegurar que la pelota se encuentre seca antes de realizar el servicio. Cualquier pelota húmeda que no se seque antes del servicio resultará en una obstrucción evitable en contra del servidor.
- (i) Interferencia de Equipo. Si un jugador suelta cualquier parte de su equipo causando interferencia de la jugada. La caída ó retiro de las gafas de seguridad es una obstrucción evitable automática, así como el desmontaje del cordón de seguridad de la raqueta, de la muñeca de un jugador.

An avoidable hinder results in loss of the rally. An avoidable hinder does not necessarily have to be an intentional act. Dead-ball hinders are described in Rule 3.14. Any of the following results in an avoidable hinder:

(a) Failure to move. A player does not move sufficiently to allow an opponent a shot straight to the front wall as well as a cross-court shot which is a shot directly to the front wall at an angle that would cause the ball to rebound directly to the rear corner farthest from the player hitting the ball. Also when a player moves in such a direction that it prevents an opponent from taking either of these shots. -

(b) Stroke Interference. This occurs when a player moves, or fails to move, so that the opponent returning the ball does not have a free, unimpeded swing. This includes unintentionally moving in a direction that prevents the opponent from making an open, offensive shot.

(c) Blocking. Moves into a position which blocks the opponent from getting to, or returning, the ball; or in doubles, a player moves in front of an opponent as the player's partner is returning the ball.

(d) Moving into the Ball. Moves in the way and is struck by the ball just played by the opponent.

(e) Pushing. Deliberately pushes or shoves opponent during a rally.

(f) Intentional Distractions. Deliberate shouting, stamping of feet, waving of racquet, or any other manner of disrupting one's opponent.

(g) View Obstruction. A player moves across an opponent's line of vision just before the opponent strikes the ball.

(h) Wetting the Ball. The players, particularly the server, should ensure that the ball is dry prior to the serve. Any wet ball that is not corrected prior to the serve shall result in an avoidable hinder against the server.

(i) Equipment Interference. If a player loses any part of his/her equipment that interferes with play. The loss of eye protection is an automatic avoidable hinder, as is the dislodging of the safety cord from the wrist.

Regla 3.15 Tiempos Fuera. Timeouts

(a) Períodos de Descanso. Durante un juego, cada jugador en individuales ó cada equipo de dobles, podrá, ya sea mientras sirve ó recibe, solicitar un "tiempo fuera". Cada "tiempo fuera" no deberá exceder de un minuto (60 segundos). No más de dos "tiempos fuera" por juego por jugador en individuales ó por equipo en dobles, será concedido. Rest Periods. During a game, each player in singles or each side in doubles, either while serving or receiving, may request a "time out." Each "time out" shall not exceed one minute (60 seconds). No more than two "time outs" in a game shall be granted each singles player or each team in doubles.

(b) Lesión. Ningún "tiempo fuera" se le contará a un jugador por motivo de sufrir una lesión durante el juego. A un jugador lesionado no se le permitirá más de un total de quince (15) minutos acumulados de descanso. Si el jugador lesionado no es capaz de seguir jugando después de los quince minutos acumulados, el partido se le otorgará a su oponente ó equipo oponente. De haber una lesión adicional a un mismo jugador, el director del torneo ó árbitro, después de considerer alguna opinion médica disponible, determinará si a dicho jugador se le permite continuar. No time out shall be charged to a player who is injured during play. An injured player shall not be allowed more than a cumulative total of fifteen (15) minutes of rest. If the injured player is not able to resume play after a cumulative rest of fifteen (15) minutes, the match shall be awarded to the opponent(s). On any additional injury to the same player, the tournament director or referee, after considering any

available medical opinion, shall determine whether the injured player will be allowed to continue.

1. De existir sangrado externo, el árbitro deberá poner en alto el juego en cuanto termine la jugada, contar un tiempo fuera por lesión al jugador quién se encuentra sangrando, y no permitirá que continúe el juego hasta que cese de sangrar. Should any external bleeding occur, the referee must halt play as soon as the rally is over, charge an injury timeout to the person who is bleeding, and not allow the match to continue until the bleeding has stopped.

2. Calambres y jalones musculares, fatiga y otros malestares no causados por contacto directo (tal como con la pelota, raqueta, pared ó piso) no se considerarán como una lesión. Muscle cramps and pulls, fatigue, and other ailments that are not caused by direct contact (such as with the ball, racquet, wall, or floor) will not be considered an injury.

(c) Tiempos Fuera por Equipo. Un jugador podrá solicitar tiempo fuera al árbitro después de que compruebe que exista algún daño en el equipo ó uniforme de un jugador. Se le concederán dos (2) minutos por cambio ó ajuste de uniforme y treinta (30) segundos por ajuste ó cambio de equipo. Equipment Timeouts. A time out may be called by the referee at the request of a player and after substantiation by the referee, because of faulty equipment or uniform. Two (2) minutes are to be allowed for any uniform adjustment needed and thirty (30) seconds for any equipment adjustment.

(d) Entre Juegos. Se permite un período de descanso de dos (2) minutos entre juegos. Between Games. A two (2) minute rest period is allowed

(e) Juegos Pospuestos. Cualquier juego pospuesto por el árbitro será continuado con el mismo marcador que se llevaba al momento de ponerlo en alto. Postponed Games. Any games postponed by the referee shall be resumed with the same score as when postponed.

Regla 3.16 Faltas Técnicas y Advertencias. Technical Fouls And Warnings

(a) El árbitro se encuentra empoderado para descontar un (1) punto del marcador de un jugador ó equipo, cuando, a entera opinión del árbitro, el jugador demuestre comportamiento abusivo. El llamado de este tipo de falta se denomina "técnico de árbitro". Si el jugador ó equipo a quién se le marca el técnico no continua el juego de inmediato, el árbitro tendrá el poder de dar por terminado el partido a favor del oponente. Algunos ejemplos de actos que pueden resultar en técnicos son:

The referee is empowered to deduct one point from a player's or team's score when, in the referee's sole judgment, the player is being overly and deliberately abusive. The actual invoking of this penalty is called a "referee's technical." If the player or team against whom the technical was assessed does not resume play immediately, the referee is empowered to forfeit the match in favor of the opponent. Some examples of actions that may result in technicals are:

1. Profanidad. **Profanity.**
2. Discusión excesiva. **Excessive arguing.**
3. Amenaza de cualquier naturaleza al árbitro ú oponente. **Threat of any nature to opponent or referee.**
4. Golpeado de la pelota fuerte ó excesivo entre jugadas. **Excessive or hard striking of the ball between rallies.**
5. Golpear la raqueta contra la pared ó piso, cerrar de golpe la puerta, ó cualquier acción que pueda resultar en el daño a la cancha y/ó lesión de algún jugador. **Slamming of the racquet against walls or floor, slamming the door, or any action which might result in damage to the court and/or injury to other players.**
- 6. Demora del Juego. Ejemplos incluyen (i) tomarse demasiado tiempo para secar la cancha, (ii) cuestionamiento excesivo al árbitro acerca de las reglas, (iii) excederse del tiempo permitido para tiempos fuera ó descansos entre juegos, (iv) solicitar un tiempo fuera después de iniciado el movimiento de servicio, (v) llamar un tiempo fuera ó solicitar una apelación cuando ya se haya utilizado la cantidad reglamentaria, resultará en una advertencia técnica. Si esto ocurre una segunda vez en un mismo juego, se marcará una falta técnica. Si se provoca una demora en el tiempo de calentamiento. El tiempo permitido para calentar es de cinco (5) minutos máximo para ambos jugadores simultaneamente, en individuales. En dobles se le concederá un máximo de cuatro (4) minutos a cada equipo para calentar. **Delay of game. Examples include (i) taking too much time to dry the court, (ii) excessive questioning of the referee about the rules, (iii) exceeding the time allotted -----for timeouts or between games, (iv) calling a timeout after the service motion begins, (v) calling a timeout or asking for an appeal when none are remaining will result in a technical warning. If this occurs again in the same game it will result in a technical foul. If there is a delay no warning shall be given. (vi) A technical foul will be assessed if the warm-up period is violated. The allowed warm-up time in singles is 5 minutes maximum for both players at the same time. In doubles each team will be allowed 4 minutes maximum for the warm-up.**
7. Falta de pié, intencional, en la línea frontal para anular un mal servicio de globo. **Intentional front line foot faults to negate a bad lob serve.**
8. Cualquier comportamiento que se considere antideportivo. **Anything considered unsportsmanlike behavior.**
9. Faltar al uso apropiado de las gafas de seguridad según se especifica en la Regla 2.5 (d). **Failure to wear proper eyewear, as specified in Rule 2.5 d).**
10. Utilizar una raqueta ilegal según se especifica en la Regla 2.4(e). **Using an illegal racquet as specified in Rule 2.4(e).**

11. Faltar al uso adecuado del cordón de seguridad de la raqueta alrededor de la muñeca, durante el juego y calentamiento. **Failure to secure safety cord around the wrist during play and warm up.**

(b) Entrenadores. En los casos en que los entrenadores estén involucrados, entrenadores, delegados ó representantes de equipo, estarán sujetos a las mismas reglas en cuanto a faltas técnicas, y cualquier infracción será aplicada a su jugador ó equipo. No se permite el ingreso a la cancha a entrenadores, delegados ó representantes de equipo, durante un juego a menos que el árbitro lo autorice. La falta de respeto a esta regla significará una falta técnica y se le marcará en contra de su jugador. **Coaching. Where coaches are involved, coaches or team representatives are bound by the same rules as far as technicals are concerned and any infractions are charged against the player. No coaches or representatives are allowed onto the courts at any time during a match unless granted permission by the referee. Failure to observe this rule is a technical and will be charged against the player.**

Cualquier entrenador ó jugador que se conduzca de una manera negativa hacia el árbitro ó juez de línea, durante un partido, recibirá las siguientes penalidades:

Primera ofensa: Advertencia técnica (como mínimo).

Siguientes ofensas: Falta técnica marcada al jugador ó equipo del entrenador ó relacionado a la persona que ejecutó la ofensa.

Any coach or player conducting themselves in a negative manner towards the referee or linesperson of a match shall receive the following penalties:

First Offense: technical warning (minimum)

Subsequent Offenses: technical on the coach/person's player or team.

(c) Advertencia Técnica. Si el comportamiento del jugador no es tan severo para merecer un técnico de árbitro, se podrá llamar una advertencia técnica sin descontar un punto al marcador del jugador. **Technical Warning. If a player's behavior is not so severe as to warrant a referee's technical, a technical warning may be issued without the deduction of a point.**

(d) Resultado de un Técnico ó Advertencia. Si un árbitro marca una falta técnica, un punto se le descontará al marcador del jugador que realizó la ofensa. No se descontará punto al marcador para el caso de una advertencia. En ambos casos, la falta se debe acompañar de una breve explicación del porqué de la llamada. El hecho de marcar un técnico ó advertencia no tendrá efecto alguno en quién sirve cuando el juego continúe. Si una falta técnica se marca antes de iniciar el primer juego ó entre juegos, el resultado será que el jugador que realice la ofensa inicia el juego con un marcador de menos uno (-1). Tres técnicos marcados a un mismo jugador ó equipo resultará en su descalificación del partido. **Effect of Technical or Warning. If a referee issues a technical foul, one point shall be removed from the offender's score. No point will be deducted if a referee issues a technical warning. In either case, a technical foul or warning should be accompanied by a brief**

explanation. Issuing a technical foul or warning has no effect on who will be serving when play resumes. If a technical foul occurs when the offender has no points or between games, the result will be that the offender's score becomes minus one (-1). Three player technicals will result in a player/team disqualification from match.

MODIFICACIONES A LA REGLA RULE MODIFICATIONS

Las siguientes secciones (4.0 a 11.0) describen agregados ó modificaciones a ciertas reglas aplicables a la variación de la modalidad del juego de individuales descritas en las Secciones de la 1 hasta la 3. The following sections (4.0 through 11.0) detail additional or modified rules that apply to variations of the singles game described in Sections 1 through 3.

4.0 — DOBLES DOUBLES

Las reglas de la FIR (IRF) para individuales también aplican en dobles con los siguientes agregados y modificaciones: The IRF's rules for singles also apply in doubles with the following additions and modifications:

Regla 4.1 Equipo de Dobles Doubles Team

(a) Un equipo de dobles consistirá de dos jugadores que llenen los requisitos, ya sea de edad ó clasificación, para participar en una determinada categoría ó división de juego. Un equipo con jugadores de diferente nivel de juego deberá de jugar en la categoría del de mayor habilidad. A doubles team shall consist of two players who meet either the age requirements or player classification requirements to participate in a particular division of play. A team with different skill levels must play in the division of the player with the higher level of ability.

Al jugar en una categoría de adultos, el equipo deberá jugar en la división correspondiente a la edad del jugador más joven. Al jugar en una categoría juvenil, el equipo deberá de jugar en la división que corresponda a la edad del jugador de mayor edad. When playing in an adult age division, the team must play in the division of the younger player. When playing in a junior age division, the team must play in the division of the older player.

(b) Un cambio en compañero/compañera de juego es permitido siempre y cuando no se haya iniciado a jugar el primer partido del equipo ya publicado. Sólomente para este propósito, el partido se considerará iniciado desde el momento en que se llame al equipo a su cancha designada. El equipo debe notificar el cambio, al director del torneo, antes que se inicie su primer partido. A change in playing partners may be made so long as the first match of the posted team has not begun. For this purpose only, the match will be considered started once the teams have been called to the court. The team must notify the tournament director of the change prior to the beginning of the match.

Regla 4.2 Servicio en Dobles **Serve In Doubles**

(a) Orden del Servicio. Cada equipo deberá de informar al árbitro, del orden en que servirán sus jugadores durante el juego. Dicho orden puede ser cambiado entre juegos, toda vez que el árbitro haya sido notificado. Al inicio de cada juego, después de que el primer servidor del primer equipo que sirve comete un fuera, el equipo quedará fuera. De allí en adelante, cada jugador de cada equipo servirá hasta que cada equipo reciba un cambio interno y un cambio. **Order of Serve. Each team shall inform the referee of the order of service which shall be followed throughout that game. The order of serve may be changed between games, once the referee has been notified. At the beginning of each game, when the first server of the first team to serve is out, the team is out. Thereafter, both players on each team shall serve until the team receives a handout and a sideout.**

(b) Posición del Compañero/Compañera. En cada servicio, el compañero/compañera se parará de manera erecta con la espalda contra la pared lateral y ambos pies en el piso dentro del cajón de servicio, desde el momento en que el servidor inicie su movimiento de servicio, hasta que impacte la pelota. Las violaciones a esta regla se denominan faltas de pie. **Partner's Position. On each serve, the server's partner shall stand erect with back to the side wall and with both feet on the floor within the service box from the moment the server begins the service motion until the server strikes the ball. Violations are called foot faults.**

(c) Cambios de Servicio. En dobles, el lado se retira cuando ambos compañeros han perdido el servicio, con excepción del equipo que sirve primero al inicio de cada juego que pierde el servicio al ser retirado el primer servidor. **Changes of Serve. In doubles, the side is retired when both partners have lost service, except that the team that serves first at the beginning of each game loses the serve when the first server is retired.**

Regla 4.3 Faltas de Servicio en Dobles. **Fault Serve In Doubles**

(a) El compañero/compañera del servidor no se encuentra en la cajuela de servicio con ambos pies en el piso y espalda contra la pared lateral desde el momento en que el servidor inicia su movimiento de servicio y hasta que impacte la pelota. **The server's partner is not in the service box with both feet on the floor and back to the side wall from the time the server begins the service motion until the ball until the ball is struck.**

(b) Un bola servida que golpea al compañero/compañera de equipo mientras se encuentra en la cajuela de servicio, será una falta de servicio. **A served ball that hits the doubles partner while in the doubles box results in a fault serve.**

(c) Se marcará un servicio pantalla automático en dobles cuando la bola pase por detrás del cuerpo del compañero/compañera del servidor. **There will be an automatic screen serve in doubles matches when the ball goes behind the body of**

the server's partner.

Regla 4.4 Servicio Fuera en Dobles Out Serve In Doubles

(a) Servicio Fuera de Orden. En dobles, cuando cualquiera de los jugadores de un equipo sirve fuera de orden, los puntos marcados por dicho servidor serán descontados y se llamará un servicio fuera; si el segundo servidor sirve fuera de orden, el servicio fuera será aplicado al primer servidor y el segundo servidor resumirá el servicio. Si el jugador designado como primer servidor sirve fuera de orden, se marcará un cambio. El árbitro deberá llamar “no servir” tan pronto ocurra el servicio fuera de orden. De no haberse marcado algún punto mientras el equipo servía fuera de orden, solo el cambio se marcará como penalización. Sin embargo, si antes de marcar el servicio fuera de orden, se hubiesen marcado puntos y el árbitro desconoce la cantidad, el árbitro podrá solicitar la asistencia de los jueces de línea (no así del público) para determinar la cantidad de puntos a descontar. **Out-of-Order Serve. In doubles, when either partner serves out of order, the points scored by that server will be subtracted and an out serve will be called; if the second server serves out of order, the out serve will be applied to the first server and the second server will resume serving. If the player designated as the first server serves out of order, a sideout will be called. The referee should call “no serve” as soon as an out-of-order serve occurs. If no points are scored while the team is out of order, only the out penalty will have to be assessed. However, if points are scored before the out of order condition is noticed and the referee cannot recall the number, the referee may enlist the aid of the line judges (but not the crowd) to recall the number of points to be deducted.**

(b) La Pelota Golpea al Compañero/Compañera. Una bola servida que golpea al compañero/compañera de equipo mientras se encuentre fuera de la cajuela del servicio, resultará en la pérdida del servicio. **Ball Hits Partner. A served ball that hits the doubles partner while outside the doubles box results in a loss of serve.**

Regla 4.5 Devolución en Dobles Return In Doubles

(a) La jugada se pierde si uno de los jugadores golpea a su compañero/compañera de equipo en el intento de devolver la pelota. **The rally is lost if one player hits that same player's partner with an attempted return.**

(b) Si uno de los jugadores oscila la raqueta y falla en golpear la pelota, ambos compañeros podrán realizar intentos de devolución hasta que la pelota rebote en el piso por segunda vez. Ambos compañeros/compañeras de un mismo equipo tendrán derecho a la devolución. **If one player swings at the ball and misses it, both partners may make further attempts to return the ball until it touches the floor the second time. Both partners on a side are entitled to return the ball.**

(c) Ambos jugadores de un equipo tienen el derecho a una justa devolución libre de obstrucción y ambos tienen derecho a llamar una falta por obstrucción aunque sea,

naturalmente, la bola del compañero/compañera, ó que el compañero/compañera haya intentado yá devolverla y/ó fallado. No se considera obstrucción cuando es el compañero/compañera quién comete la falta. Both players on a side are entitled to a fair and unobstructed chance at the ball and either one is entitled to a hinder even though it naturally would be the partner's ball and even though the partner may have attempted to play the ball or may have already missed it. It is not a hinder when players hinder their own partner.

5.0 — MULTIREBOTE MULTI-BOUNCE

En general, las reglas estandarizadas de la FIR (IRF) que regulan el juego de raquetból serán las respetadas, con la excepción de las modificaciones que se describen a continuación. In general, the IRF's standard rules governing racquetball play will be followed except for the modifications that follow.

Regla 5.1 Regla Básica de Devolución. Basic Return Rule

En general, la pelota se mantiene en juego siempre y cuando esté rebotando. Sin embargo, el jugador podrá oscilar su raqueta para golpear la bola una sola vez y la bola se considera muerta una vez deja de rebotar y roda en el piso. Además, toda vez que la pelota rebote en la pared trasera, debe ser golpeada antes de cruzar la línea corta en camino hacia la pared frontal, con la excepción de la regla 6.2. In general, the ball remains in play as

IRF Rules 16
long as it is bouncing. However, the player may swing only once at the ball and the ball is considered dead at the point it stops bouncing and begins to roll. Also, anytime the ball rebounds off the back wall, it must be struck before it crosses the short line on the way to the front wall, except as explained in Rule 6.2.

Regla 5.2 Regla de Disparo Blast Rule

Si la bola se dispara desde la pared frontal en vuelo directo hasta la pared trasera, el jugador podrá golpear la pelota en cualquier parte de la cancha - inclusive pasada la línea corta - siempre y cuando la bola siga rebotando en el piso. If the ball caroms from the front wall to the back wall on the fly, the player may hit the ball from any place on the court — including past the short line — so long as the ball is still bouncing.

Regla 5.3 Líneas de Pared Frontal Front Wall Lines

Dos líneas paralelas (se podrá usar cinta adhesiva) se colocarán atravesando la pared frontal de tal manera que la orilla baja de una de ellas quede a 3 pies (91.50 centímetros) del suelo y la orilla baja de la segunda quede a 1 pie (30.50 centímetros) del suelo. En todo momento, cualquier bola que pegue la pared frontal (i) debajo de la línea de los 3 pies y (ii) ya sea en ó por debajo de la línea de 1 pie, debe de ser devuelta antes de su tercer rebote en el piso. Sin embargo, si la pelota

pega por debajo de la línea de 1 pie, deberá devolverse antes de su segundo rebote en el piso. Si la bola pega en ó arriba de la línea de los 3 pies, la bola se devolvera como se indica en la regla básica de devolución. Two parallel lines (tape may be used) should be placed across the front wall such that the bottom edge of one line is 3 feet above the floor and the bottom edge of the other line is 1 foot above the floor . At all times, any ball that hits the front wall (i) below the 3-foot line and (ii) either on or above the 1- footline must be returned before it bounces a third time. However, if the ball hits below the 1-foot line, it must be returned before it bounces twice. If the ball hits on or above the 3-foot line, the ball must be returned as described in the basic return rule.

Regla 5.4 Juegos y Partidos Games And Matches

Todos los juegos se jugarán hasta 11 puntos y el primer lado que gane dos juegos gana el partido. All games are played to 11 points and the first side to win two games wins the match.

6.0 — SILLA DE RUEDAS WHEELCHAIR

Regla 6.1 Ajustes Adjustments

El participante puede usar un aparato prescrito medicamente, siempre y cuando no arriesgue la seguridad de los demás jugadores y que no le signifique una ventaja injusta. El participante puede asegurar cualquier parte de su cuerpo a la silla de ruedas. The participant may wear an appliance that is medically prescribed, providing it does not jeopardize the safety of others and the player does not use it to any unfair advantage. The participant may secure any portion of his/her body to the wheelchair.

Regla 6.2 Equipo Equipment

Con el propósito de proteger las superficies de juego, las sillas de ruedas deben estar equipadas con una barra protectora ó alguna protección por debajo de la plataforma para los pies. No se permitirán orillas puntiagudas ó filosas en las partes externas de las sillas que pueda ocasionar lesión ó daño a la cancha, y las sillas deben de estar equipadas con llantas que no marquen el piso. La raqueta, incluyendo el protector de cuerdas y todas las partes sólidas del mango, no podrán exceder las 22 pulgadas de largo. In order to protect playing surfaces, the wheelchair must be equipped with a functional roller bar or similar protection under the foot platform. There should be no sharp edges anywhere on the outside parts of the chair that could cause injury or damage to the court and the chair must be equipped with non-marking tires. The racquet, including bumper guard and all solid parts of the handle, may not exceed 22 inches in length.

Regla 6.3 Regla de Doble Rebote Two-Bounce Rule

Dos rebotes de la bola en el piso será permitido pero no obligatorio durante todas

las jugadas y servicios. Two bounces of the ball on the floor are permitted but not mandatory during all rallies and serves.

Regla 6.4 Faltas de Llanta Wheel Faults

Las cuatro llantas de la silla de ruedas se consideran equivalentes a los pies de un jugador con capacidades totales, y por lo tanto las llamadas se marcarán de acuerdo a esto. El término correcto es "Falta de Llanta". All four wheels of the wheelchair are considered equal to both feet of the able-bodied player and subsequent calls are made accordingly. The proper call is "Wheel Fault."

Regla 6.5 Obstrucción Evitable/Control de Silla Avoidable Hinder/Chair Control

Cualquier jugador que intencionalmente altere la dirección ó velocidad de la silla de ruedas con sus extremidades bajas será marcado con una obstrucción evitable. Any player who intentionally alters the direction or speed of the wheelchair with their lower extremities will be assessed an avoidable hinder.

Regla 6.6 Tiro de Clavado Diving

Los jugadores podrán tirarse de clavado desde sus sillas para realizar un tiro: sin embargo, cada intento por separarlo deberá iniciarse desde una posición recta y sentado en la silla de ruedas. Los gluteos del jugador deberán de estar en contacto con la silla cuando se impacte la bola. Después de que la bola haya sido golpeada, el jugador puede separarse de su silla. Cualquier infracción de la regla anterior resultará en la pérdida de la jugada. En el caso de que un jugador se tire de clavado de su silla, ya sea que el mismo jugador ó su silla de ruedas impida que el oponente realice su tiro ó evite que se movilice hacia una bola, considerada por el árbitro como en juego, resultará en una obstrucción evitable. Players may "dive" from their wheelchair to make a shot: however, every separate attempt at a shot must be initiated from an upright sitting position in the wheelchair. The players buttock must be in contact with the chair when the ball is hit. After the ball has been hit, the player may then come clear from the chair. Any infraction of the above will result in the loss of the rally. Players diving from their wheelchairs, where either they or their wheelchair impede their opponent's shot or movement to a ball which is deemed returnable by the referee, will result in an avoidable hinder.

Regla 6.7 Demora por Mantenimiento Maintenance Delay

Cada jugador tendrá derecho hasta dos (2) demoras por mantenimiento, por partido, para cualquier avería ó reparación requerida para su silla de ruedas, prótesis, ó aparato de apoyo. Estas demoras son independientes a los otros tiempos fuera por descanso ó lesión. Each player will be allowed up to two (2) five-minute

maintenance delays per match for any malfunction and repair of a wheelchair, prosthesis, or assistance device. These delays are irrespective of other game timeouts or injury timeouts.

Regla 6.8 Entrenadores Coaching

Únicamente un entrenador por jugador podrá entrar a la cancha durante un tiempo fuera para restituir la posición vertical de su jugador después de una jugada ó entre juegos. Only one coach per player may enter the court during a timeout to “upright” their player aPer a rally or between

A — OFICIALIZACIÓN OFFICIATING

A.1 Administración del Torneo Tournament Management

Todos los campeonatos reconocidos por la FIR (IRF) serán administrados por un director de torneo, quién será el designado a nombrar a los oficiales. All recognized IRF tournaments shall be managed by a tournament director, who shall designate the officials.

A.2 Oficiales Officials

El oficial será un árbitro designado por el director del torneo ó el administrador de piso ó alguno acordado entre los participantes de un juego. Los oficiales también podrán incluir, a la discreción del administrador del torneo, dos jueces de línea y un oficial encargado del marcador. The official shall be a referee designated by the tournament director or the floor manager or one agreed to by both participants (teams in doubles). Officials may also include, at the discretion of the tournament director, a scorekeeper and two linespeople.

A.3 Remoción del Árbitro Referee Removal

Un árbitro puede ser removido ante el acuerdo de ambos jugadores (equipos en el caso de dobles) ó la discreción del director del torneo. En el caso que la solicitud de cambio de árbitro se realice por un jugador (equipo en dobles) y en desacuerdo del otro, el director del torneo ó su asistente designado podrá aceptar ó denegar la solicitud. A referee may be removed upon the agreement of both participants (teams in doubles) or at the discretion of the tournament director. In the event that the referee's removal is requested by one player (team) and not agreed to by the other, the tournament director or that director's designated assistant(s) may accept or reject the request.

A.4 Sesión Informativa de Reglas Rules Briefing

Antes de cada torneo, todos los oficiales y jugadores serán convocados a una sesión

informativa de reglas, de las obstrucciones de cancha locales, regulaciones y modificaciones que el director del torneo desee imponer. La información será minimizada por escrito. Las reglas actuales de la FIR (IRF) serán aplicables y se harán disponibles. Cualquier modificación que el director del torneo desee imponer, tendrá que estar descrita en el formulario de inscripción y entregada a cada jugador al momento de registrarse. Before all tournaments, all officials and players shall be briefed on rules as well as local court hindere, regulations, and modifications the tournament director wishes to impose. The briefing should be reduced to writing. The current IRF rules will apply and be made available. Any modifications the tournament director wishes to impose must be stated on the entry form and be available to all players at registration.

A.5 Árbitros Referees

(a) Deberes Antes del Partido. Antes del inicio de cada partido, será deber del árbitro: Pre-Match Duties. Before each match begins, it shall be the duty of the referee to:

1. Corroborar la adecuada preparación de la cancha con respecto a limpieza, iluminación y temperatura. Check on adequacy of preparation of court with respect to cleanliness, lighting and temperature.
2. Corroborar la disponibilidad y condición de los materiales para incluir pelotas, toallas, hojas para marcador, lapices y medidor de tiempo para el partido. Check on availability and suitability of materials to include balls, towels, scorecards, pencils, and timepiece necessary for the match.
3. Corroborar la preparación y calificación de los jueces de línea y encargado del marcador. Revisar los procedimientos para apelaciones e instruirlos de sus deberes, reglas y regulaciones locales. Check the readiness and qualifications of the line judges and scorekeeper. Review appeal procedures and instruct them of their duties, rules and local regulations.
4. Ingresar a la cancha para introducir a los jugadores; informarles de las obstrucciones de cancha (designadas y no designadas); identificar las areas fuera de juego [Ver Regla 2.1]; explicar regulaciones locales y modificaciones de reglas para el torneo; y aclarar malinterpretaciones acostumbradas de las reglas. Go onto the court to make introductions; brief the players on court hindere (both designated and undesignated); identify any out-of- play areas [See Rule 2.1]; discuss local regulations and rule modifications for this tournament; and explain óPen misinterpreted rules.
5. Inspeccionar el equipo de los jugadores; identificar a los jueces de línea; verificar la selección de la pelota primaria y alternativa. Inspect players' equipment; identify

the line judges; verify selection of a primary and alternate ball.

6. Tirar la moneda y ofrecer al ganador la opción de servir ó recibir. Toss coin and offer the winner the choice of serving or receiving.

(b) Decisiones del Árbitro. Durante el partido, el árbitro tomará todas las decisiones con respecto a las reglas. Cuando se tengan jueces de línea, el árbitro anunciará toda decisión final. Si ambos jugadores en individuales y tres de cuatro en dobles están en desacuerdo con una llamada hecha por el árbitro, la llamada del árbitro será revocada, con la excepción de faltas técnicas y terminación de partidos. Referee's decisions. During the match, the referee shall make all decisions with regard to the rules. Where line judges are used, the referee shall announce all final judgments. If both players in singles and three out of four in a doubles match disagree with a call made by the referee, the referee is overruled, with the exception of technical fouls and forfeitures.

(c) Protestas. Cualquier decisión del árbitro que sea protestada, cursará proceso según procedimiento planteado en la Constitución de la FIR (IRF). Para los propósitos de evacuar una pronta decisión con respecto a protestas reclamadas durante el proceso de un torneo, los pasos del procedimiento serán: Primero a la mesa del torneo, luego al director del torneo y finalmente al comité de reglas del torneo. En aquellas instancias en que el tiempo lo permita, la protesta podrá ser elevada a un nivel más alto, tal como lo plantea la Constitución de la FIR (IRF). Protests. Any decision of the referee will, on protest, be accorded due process as set forth in the constitution of the IRF. For the purposes of rendering a prompt decision regarding protests filed during the course of an ongoing tournament, the stages of due process will be: first to the tournament desk, then to the tournament director, and finally to the tournament rules committee. In those instances when time permits, the protest may be elevated to a higher level as called for in the IRF Constitution.

A.6 Jueces de Línea Line Judges

En cualquier torneo aprobado por la FIR (IRF), se podrá designar jueces de línea para decidir acerca de las apelaciones. Dos jueces de línea serán designados por el director del torneo y serán, ante la solicitud del árbitro, llamados a opinar de acuerdo ó en contra de la llamada del árbitro. La señal que significa estar de acuerdo con el árbitro es apuntar el dedo pulgar hacia arriba. La señal que significa estar en desacuerdo con el árbitro es apuntar el dedo pulgar hacia abajo. La señal que significa no tener opinion al respecto de la llamada hecha por el árbitro, es la palma de la mano extendida y viendo para abajo. Ambos jueces de línea deberán estar en desacuerdo con el árbitro para que la llamada se revoque. Si ambos jueces de línea señalan estar en desacuerdo con el árbitro, la llamada será revocada. Si uno de los jueces de línea señala estar de acuerdo con el árbitro, la llamada se mantiene. En el caso de que un juez de línea señalice estar de acuerdo con el árbitro y el otro señalice no tener opinión al respecto, la jugada se repetirá. Si ambos

jueces de línea señalizan no haber visto lo indicado en la apelación ó no tener opinión al respecto, la llamada del árbitro se mantendrá. In any IRF sanctioned tournament, linespeople may be designated in order to

decide appealed rulings. Two linespeople will be designated by the tournament director and shall, at the referee's signal, either agree or disagree with the referee ruling. The signal to show agreement with the referee's call is "thumbs up." The signal to show disagreement is "thumbs down." The signal for no opinion is an "open palm down." Both linespeople must disagree with the referee in order to reverse the ruling. If both linespeople disagree with the referee's call, it shall be overruled, and the call reversed. If either linesperson agrees with the referee, the call shall stand. In the event that one linesperson disagrees, and the other signals that they did not see the call in question, the rally shall be replayed. If both linespeople indicate they did not see the appealed call in question, the referee's call will stand.

A.7 Apelaciones Appeals

En cualquier partido en que existan jueces de línea, todas las llamadas por el arbitro son apelables con la excepción de faltas técnicas y terminación de juego/partido (a) Limite de Apelaciones. Cada jugador tendrá derecho a solicitar un máximo de tres apelaciones "no revocadas" por juego. Si uno de los jueces de línea señala no tener opinión y el otro señala estar en desacuerdo con el árbitro, la apelación no contará como una de las cinco a las que está limitado cada jugador. Si la llamada del árbitro se mantiene, una apelación será cargada al jugador. (b) Pérdida de Apelación. El árbitro reconocerá el llamado a una apelación únicamente si el jugador la solicita antes de salir de la cancha, ó si los jugadores no evacúan la cancha, únicamente antes de que el siguiente servicio se inicie. Un jugador ó equipo perderá su derecho a apelar si la solicitud se le hace directamente a un juez de línea ó si la solicita después de una excesiva argumentación ó reclamo. (c) Vista Obstruída. Si la vista del árbitro es obstruída, el ó ella puede declarar una "falta de llamada" para la jugada. Si uno de los jueces de línea también se encuentra imposibilitado de realizar la llamada (señalizando estar de acuerdo con el árbitro), la decision final podrá ser determinada por la llamada del segundo juez de línea. In any match using line judges, all calls are appealable with the exception of technicals and game/match forfeitures . (a) Limit on Appeals. Each player will

be allowed to make a maximum of three "not accepted" appeals per game. If one linesperson has no opinion and the other disagrees with the referee's call, the appeal will not count against the five-appeal limit. If the referee's call stands, one appeal is charged.

(b) Loss of Appeal. The referee shall recognize an appeal only if it is made before the appealing player leaves the

court, or if the players do not leave the court, only before the next serve begins. A player or team will forfeit the right of appeal if such appeal is made directly to the

line judges or follows an excessive demonstration or complaint. Obstructed View. If the referee's view is obstructed, he/she can issue a "no-call" on the play. If one line judge is also unable to make a call (agreeing with the referee's "no call"), the final decision may be determined by the call of the remaining line judge.

A.8 Resultado de Apelaciones. Outcome of Appeals

Todo con excepción de las faltas técnicas y la terminación de juego/partido por el árbitro, puede ser apelado. Los siguientes resultados cubren bastantes de los tipos de apelación más comunes, sin embargo no se pueden mencionar todas las posibilidades. Por lo tanto, la discreción y sentido común del árbitro prevalecerá en los resultados de aquellas apelaciones que no se incluyen a continuación: Everything except technical fouls and forfeitures can be appealed. The following outcomes cover several of the most common types of appeal, but not all possible appeals can be addressed. Therefore, the referee's discretion and common sense should govern the outcomes of those appeals that are not covered herein:

(a) Bola Piso. Si el árbitro marca una bola como "piso" y su llamada es revocada, el árbitro tiene que decidir si el tiro en cuestión podría haber sido devuelto para que siguiera la jugada. Sí, en opinión del árbitro, el tiro podría haber sido devuelto, la jugada se repetirá. Sin embargo, si el tiro no tenía posibilidad de devolución, el lado que realizó el tiro en cuestión se declara el ganador de la jugada. Si el árbitro no realiza llamada alguna para una jugada (indicando, con esto, que la bola no fue "piso"), se podrá solicitar una apelación de que la bola fue "piso". Si la falta de llamada es revocada, el lado que realizó el tiro en cuestión perderá la jugada. Skip Ball. If the referee makes a call of "skip ball" and the call is reversed, the referee then must decide if the shot in question could have been returned had play continued. If, in the opinion of the referee, the shot could have been returned, the rally shall be replayed. However, if the shot was not retrievable, the side that hit the shot in question is declared the winner of the rally. If the referee makes no call on a shot (thereby indicating that the shot did not skip), an appeal may be made

that the shot skipped. If the "no call" is reversed, the side that hit the shot in question loses the rally.

(b) Servicio con Falta. Si el árbitro hace una llamada de servicio con falta y el llamado es revocado, el servicio se repetirá, a menos que el árbitro considere que el servicio no podía ser devuelto, en cuyo caso se le concederá el punto al servidor. Si una apelación se solicita porque el árbitro omitió una llamada en el servicio—indicando de tal manera que el servicio es bueno—y la omisión es revocada, resultará en un segundo servicio si la infracción se cometió en el primer servicio; ó en la pérdida del servicio si la infracción sucede en el segundo servicio; ó respetando las reglas de un solo servicio. Fault Serve. If the referee makes a call of fault serve and the call is reversed, the serve is replayed, unless if the referee considered the serve to be not retrievable, in which case a point is awarded to the

server. If an appeal is made because the referee makes no call on a serve—thereby indicating that the serve was good—and the “no call” is reversed, it will result in second serve if the infraction occurred on the first serve or loss of serve if the infraction occurred on the second serve, or utilizing one-serve rules.

(c) Servicio Fuera. Si el árbitro marca un servicio fuera y la llamada es revocada, el servicio se repetirá, a menos que el servicio haya sido obviamente una falta también, en cuyo caso el resultado será de servicio con falta. Sin embargo, si la llamada es revocada y el servicio es considerado un “as”, se concederá un punto al servidor. Además, si el árbitro omite un llamado en el servicio—indicando de tal manera que considera el servicio bueno—pero la omisión es revocada, resultará en una pérdida inmediata del servicio. **Out Serve.** If the referee calls an “out serve” and the call is reversed, the serve will be replayed, unless the serve was obviously a fault also, in which case the call becomes fault serve. However, if the call is reversed and the serve was considered an ace, a point will be awarded. Also, if the referee makes no call on a serve—thereby indicating that the serve was good—but the “no call” is reversed, it results in an immediate loss of serve.

(d) Levante de Doble Pique. Si el árbitro hace un llamado de doble pique, y la llamada es revocada, la jugada se repetirá, con excepción del caso en que se considere que el tiro realizado por el jugador era imposible de devolver, en cuyo caso se le dará por ganada la jugada. (Antes de dar por ganada la jugada en esta situación, el árbitro debe tener la certeza de que el tiro no podría ser devuelto de no haber paralizado la jugada.) Sí se solicita una apelación porque el árbitro omitió una llamada, indicando de tal manera que no se considera un doble pique, y la omisión es revocada, el jugador que realizó la devolución después del doble pique se considera el perdedor de la jugada. **Double Bounce Pickup.** If the referee makes a call of two bounces, and the call is reversed, the rally is replayed, except if the player against whom the call was made hit a shot that could not have been retrieved, then that player wins the rally. (Before awarding a rally in this situation, the referee must be certain that the shot would not have been retrieved even if play had not been halted.) If an appeal is made because the referee makes no call, thereby indicating that the get was not two bounces, and the “no call” is reversed, the player who made the two-bounce pickup is declared the loser of the rally.

(e) Violación de Línea de Devolución/Invasión. Si el árbitro hace un llamado de invasión, pero la llamada es revocada, el servicio se repetirá a menos que se considere que la devolución era imposible de devolver, en cuyo caso se marcará un cambio (ó posiblemente un cambio interno para el caso de dobles). Cuando una apelación se solicita debido a una omisión de llamada por el árbitro, y la apelación se gana, al servidor se le otorgará un punto. **Receiving Line Violation/Encroachment.** If the referee makes a call of encroachment, but the call is overturned, the serve shall be replayed unless the return was deemed irretrievable in which case a sideout (or possibly a handout in doubles) should be called. When an appeal is made because the referee made no call, and the appeal is successful, the server is awarded a point.

(f) Obstrucción de Cancha. Si el árbitro hace una llamada de obstrucción de cancha durante una jugada ó en la devolución de un servicio, la jugada se repetirá. Si el árbitro omite una llamada y un jugador considera que ocurrió una obstrucción de cancha, el jugador podrá solicitar una apelación. Si la apelación resulta ganada, la jugada se repetirá. Una obstrucción de cancha marcada durante el segundo servicio resultará en la repetición únicamente de ese segundo servicio. **Court Hinder. If the referee makes a call of court hinder during a rally or return of serve, the rally is replayed. If the referee makes no call and a player feels that a court hinder occurred, that player may appeal. If the appeal is successful, the rally will be replayed. A court hinder on a second serve results in only that serve being replayed.**

(g) Otras Reglas. El árbitro podrá decidir en todas aquellas situaciones no cubiertas en las Reglas Oficiales de la FIR (IRF). Sin embargo, la decision del árbitro estará sujeta a la protesta según se describe en B.5(c). **Other Rulings. The referee may rule on all matters not covered in the IRF Official Rules. However, the referee's**

ruling is subject to protest as described in B.5(c).

A.9 Interpretación de la Regla Rule Interpretations

Si un jugador considera que un árbitro ha interpretado alguna regla de manera equivocada, el jugador podrá requerir al árbitro ó director del torneo que cite la regla que aplicó del libro de reglas. Si se descubre una aplicación incorrecta ó mala interpretación de la regla, el oficial deberá corregir el error, repitiendo la jugada, concediendo el punto, llamando un cambio ó cualquier otra medida correctiva. **If a player feels the referee has interpreted the rules incorrectly, the player may require the referee or tournament director to cite the applicable rule in the rulebook. Having discovered a misapplication or misinterpretation, the official must correct the error by replaying the rally, awarding the point, calling sideout, or taking other corrective measures.**

B — PROCEDIMIENTOS PROCEDURES

B.1 Procedimiento para Cambio de Regla Rule Change Procedures

(a) Cualquier país participante podrá proponer un cambio de regla al Comité de Reglas de la Federación Internacional de Racquetball (FIR ó IRF). El cambio de regla deberá someterse por escrito a la oficina de la FIR (IRF), en Colorado Springs, Colorado antes del 15 de enero del año en que se realizan los Campeonatos Mundiales. **Any participating country may propose a rule change to the International Racquetball Federation Rules Committee. The rule changes must be submitted in writing to the IRF Office, Colorado Springs, Colorado, before January 15th of the year in which the World Championships are held.**

(b) El cambio de regla propuesto será sometido al Comité de Reglas de la FIR (IRF) para su revisión y evaluación. El comité someterá luego su recomendación al Comité Ejecutivo de la FIR (IRF) antes del 1ero de junio del año en que se lleve a

cabo el Campeonato Mundial. The proposed rule changes will be submitted to the IRF Rules Committee for review and evaluation. The committee will then submit its recommendation to the IRF Executive Board by June 1st of the year in which the World Championships are held.

(c) El Comité Ejecutivo presentará su recomendación y las del Comité de Reglas a los países participantes durante la reunión del Congreso en el Campeonato Mundial. The Executive Board will present its recommendation and the

recommendations of the Rules Committee to the participating countries during the World Congress meeting at the World Championships.

(d) Los países participantes en el Congreso del Campeonato Mundial realizarán una votación de los cambios de reglas propuestos. The participating countries at the World Congress will then vote on the proposed rule changes.

(e) Los cambios de reglas que reciban una mayoría de votos positivos se pondrán en efecto el 1ero de septiembre del año de la votación. Rule changes which receive the majority of yes votes will go into effect on September 1st of the year in which they are passed.