



INDICE

1.	EL DEPORTE	3
2.	LA PUNTUACIÓN	3
3.	EL CALENTAMIENTO	3
4.	EL SERVICIO.....	3
5.	EL JUEGO.....	5
6.	BUENA DEVOLUCIÓN	5
7.	CONTINUIDAD DE JUEGO	5
8.	GANAR UN PUNTO	6
9.	PELOTA GOLPEA AL Oponente JUGADOR HACIENDO TURNING	7
10.	INTENTOS POSTERIORES DE GOLPEAR LA PELOTA.....	7
11.	APELACIONES	8
12.	INTERFERENCIA.....	9
13.	LETS.....	11
14.	LA PELOTA	12
15.	DEBERES DE LOS JUGADORES	12
16.	HERIDAS SANGRANTES, ENFERMEDAD, Y LESIONES	13
17.	CONDUCTA EN LA CANCHA	14
18.	CONTROL DE UN PARTIDO.....	15
19.	DEBERES DE UN ANOTADOR.....	15
20.	DEBERES DE UN ÁRBITRO.....	15
Apéndice I.		17
Línea de pensamiento del Árbitro para la Regla 12		17
Decisiones del Árbitro bajo la Regla 16.....		18
Apéndice II. Comentarios a las reglas		19
Cambio de equipo.....		19
Pérdida de tiempo		19
Objeto caído.....		19
Jugador golpeado por pelota incluyendo turning e intento posterior		20
Interferencia en turning o en intento posterior		20
Hacer todo el esfuerzo posible e interferencia mínima		21
Interferencia con el swing del golpeador y temor razonable de golpear al oponente		21
Devolución ganadora.....		22
Modo de apelar		22
Momento de la apelación.....		22
Apelación Temprana.....		23
Interferencia creada		23
Contacto físico significativo o deliberado		24
Pelota rota.....		24
Herida sangrante, enfermedad o lesión.....		24
Coaching.....		25
Progresión de sanciones		25
Guías para el anotador		26
Guías para el árbitro		27

1. EL DEPORTE

El deporte de Racketball individual se juega entre dos jugadores, cada uno usando una raqueta, con una pelota y en una cancha, con los tres elementos

2. LA PUNTUACIÓN

Tanto el servidor como el receptor suman puntos. El servidor, al ganar un punto, anota un punto; el receptor, al ganar un punto también anota punto.

Un partido consistirá del mejor de tres juegos. El jugador que sume quince puntos ganará el juego, con excepción de la situación en que el resultado sea catorce iguales en cuyo caso el juego se decidirá por tie break a 17 puntos, salvo el caso en que estemos en el tercer juego, situación que deberá decidirse por dos puntos de diferencia.

El Anotador cantará "bola de juego" para indicar que el servidor necesita un punto para ganar el set en juego ó "bola de partido" para indicar que el servidor necesita un punto para ganar el partido.

3. EL CALENTAMIENTO

Inmediatamente antes del inicio de juego ambos jugadores podrán entrar a la cancha de juego por un período de cinco minutos con el fin de calentar juntamente. Luego de dos minutos y medio de calentamiento, el Árbitro cantará "Medio tiempo" y los jugadores cambiarán de lado a menos que ya lo hayan hecho. El Árbitro también avisará a los jugadores cuando el período de calentamiento haya concluido con la voz de "Tiempo".

En el calentamiento ambos jugadores deben tener oportunidades iguales de golpear la pelota. Un jugador que golpea por tiempo no razonable está calentando de manera despareja. El Árbitro decidirá cuando el calentamiento es desparejo y aplicará la Regla 17.

Cualquiera de los dos jugadores puede calentar la pelota durante cualquier intervalo.

Los jugadores pueden calentar la pelota hasta que esté en condiciones de juego luego de cualquier intervalo, a discreción del Árbitro.

4. EL SERVICIO

El juego comienza con un servicio, y el giro de una raqueta decide el derecho de servir primero. Luego, el servidor continúa sirviendo hasta perder un punto, momento en el cual su oponente se convierte en el servidor; este procedimiento continúa a lo largo del partido. Al inicio del segundo y subsiguientes juegos, el ganador del juego anterior sirve primero.

Al comienzo de cada juego, y de cada serie de servicios, el servidor elegirá desde cuál cuadro de servicio servirá. Posteriormente debe alternar de cuadro para servir mientras mantenga el servicio. Sin embargo, si un punto termina en "let", el servidor servirá nuevamente del mismo cuadro.

Si el servidor se mueve hacia el cuadro incorrecto, o si alguno de los jugadores no está seguro del cuadro de servicio correcto, el Anotador anunciará el cuadro correcto. El Árbitro decidirá sobre el cuadro correcto si el Anotador no está seguro o si se equivoca, o si hay una disputa.

4.1 El servidor dispone de dos intentos para hacer un buen servicio.

4.2 El restador ante el primer servicio si este es malo puede elegir continuar el juego y en este caso el punto está vivo. No puede hacer lo mismo con un segundo servicio malo, en cuyo caso se apunta el punto.

4.3 Para servir, un jugador soltará la pelota desde una mano o desde la raqueta y la golpeará después de haber votado en el suelo. Si el jugador no hace intento de golpearla luego de soltarla, el jugador podrá soltar la pelota nuevamente para ese servicio.

4.4 Un servicio es bueno si cumple con todas las condiciones de las Reglas 4.4.1 - 4.4.4:

4.4.1 El servidor tiene parte de un pie en contacto con el piso dentro del cuadro de servicio sin ninguna parte de ese pie tocando la línea de cuadro de servicio (parte de ese pie puede proyectarse por encima de esta línea si no toca la línea) en el momento de golpear la pelota; el servidor,

4.4.2 Luego de soltar la pelota para servir, la golpea *correctamente* en el primer intento o en intentos después de la pelota vote en el suelo y antes de que la pelota vuelva a caer al piso, toque una pared o toque cualquier cosa que el servidor vea; el servidor golpea la pelota directamente al frontis entre las líneas de servicio y de fuera; a menos que sea voleada,

4.4.3 El primer bote de la pelota en el piso es en el cuarto de cancha opuesto al cuadro de servicio, sin tocar la línea corta, la línea de media cancha o el cristal posterior.

4.4.4 El servidor no sirve la pelota afuera.

4.5 Un servicio que no cumple con los requisitos de las Reglas 4.4.1 -4.4.4 no es bueno y el Anotador hará el canto apropiado.

Los cantos son:

“falta de pie” para la Regla 4.4.1

“falta” para la Regla 4.4.2 si la pelota golpea una pared lateral primero.

“baja” para la Regla 4.4.2 si la pelota golpea en la chapa o en el piso

“falta” para la Regla 4.4.3

“fuera” para la Regla 4.4.4

Un servicio que se considera que ha golpeado en el frontis y la pared lateral simultáneamente no es bueno y se considera “falta”.

4.6 El servidor no debe servir hasta que el Anotador ha terminado de anunciar el resultado. El Anotador debe anunciar el resultado sin demora. Si el servidor sirve o intenta servir antes de que el Anotador termine de anunciar el resultado el Árbitro detendrá el juego y pedirá al servidor que espere a que el Anotador haya terminado de anunciar el resultado.

5. EL JUEGO

Luego de que el servidor ha hecho un buen servicio, los jugadores devolverán la pelota en forma alternada hasta que alguno de ellos no hace una buena devolución, la pelota deja de estar en juego según las Reglas, un jugador realiza una apelación, ó el Anotador o Árbitro realizan un canto.

6. BUENA DEVOLUCIÓN

Una devolución es buena si se cumplen todas las condiciones de las Reglas 6.1 - 6.3.

- 6.1 El golpeador devuelve la pelota *correctamente* antes de que haya rebotado dos veces en el piso.
- 6.2 La pelota rebota en el frontis por encima de la chapa, directamente o vía una o más paredes laterales y/o la pared trasera, sin antes tocar el piso o cualquier parte del cuerpo o vestimenta del golpeador, o del cuerpo, vestimenta o raqueta del oponente.
- 6.3 La pelota no es *fuera*.

7. CONTINUIDAD DE JUEGO

Luego de que el servidor hace el primer servicio el juego será continuo en lo posible. Sin embargo,

- 7.1 En cualquier momento el Árbitro puede suspender el juego debido a mala iluminación u otras circunstancias fuera del control de los jugadores y oficiales, por un período que decidirá el Árbitro. El resultado se mantiene. Si hay otra cancha disponible y la cancha original se mantiene insatisfactoria para el juego, el Árbitro puede trasladar el partido a esa cancha.
- 7.2 Habrá un intervalo de 90 segundos entre el final del calentamiento y el comienzo del primer juego y entre todos los juegos. Los jugadores pueden abandonar la cancha durante estos intervalos, pero deben estar preparados para jugar antes de la finalización del intervalo de 90 segundos. Por consentimiento mutuo de los jugadores el juego puede comenzarse o reanudarse antes de la finalización del intervalo de 90 segundos.
- 7.3 Si un jugador satisface al Árbitro que es necesario un cambio de equipamiento, vestimenta o calzado, el jugador puede abandonar la cancha para efectuar el cambio lo más rápido posible, pero debe hacerlo en menos de 90 segundos.
- 7.4 Cuando faltan 15 segundos para el final de un intervalo permitido de 90 segundos el Árbitro cantará "Quince segundos" para avisar a los jugadores que deben prepararse para reanudar el juego. Al final de los 90 segundos el Árbitro cantará "Tiempo".

Es responsabilidad de los jugadores estar ubicados como para escuchar los cantos de “Quince segundos” y “Tiempo”.

Si uno o ambos jugadores no están preparados para reanudar el juego cuando se canta “Tiempo”, el Árbitro aplicará la Regla 17.

7.5 Si un jugador resulta lesionado, enfermo, o inhabilitado el Árbitro aplicará la Regla 16.

7.6 El Árbitro, si decide que un jugador ha demorado el juego en forma no razonable, aplicará la Regla 17.

7.7 Si un objeto, que no sea la raqueta de un jugador, cae al piso de la cancha durante un punto los requerimientos son:

7.7.1 El Árbitro, al darse cuenta de un objeto caído, detendrá el juego inmediatamente.

7.7.2 Un jugador, al darse cuenta de un objeto caído puede detener el juego y apelar.

7.7.3 Si el objeto se la cae a un jugador entonces ese jugador pierde el punto a menos que sea aplicable la Regla 7.7.5 o que la causa sea una colisión con el oponente. En este último caso el Árbitro permitirá let excepto que si hay un pedido de let por interferencia el Árbitro aplicara la Regla 12. Si el objeto caído es de origen diferente a un jugador, el Árbitro permitirá el let

7.7.4. Menos que sea aplicable la Regla 7.7.5.

7.7.5, Si el jugador ya ha realizado una devolución ganadora cuando el objeto cae al piso es jugador ganara el punto.

7.7.6. Si un objeto caído pasa desapercibido hasta después del final del punto, el resultado del punto se mantendrá

7.8. Si a un jugador se le cae la raqueta el Árbitro dejara continuar el punto a menos que haya ocurrido interferencia (Regla 12) la pelota haya tocado la raqueta (Regla 13.1.1.), haya habido distracción (Regla 13.13) o el Árbitro aplique una sanción por conducta (Regla 17).

8. GANAR UN PUNTO

Un jugador gana un punto si

8.1. El oponente no realiza un buen servicio (Regla 4.4)

8.2. EL oponente no hace una buena devolución (Regla 6), a menos que el Árbitro permita un let u otorgue stroke al oponente

8.3. La pelota toca al oponente (incluyendo cualquier cosa que vista o lleve) sin que exista interferencia, excepto según lo indicado en las Reglas 9 y 10. Si existe interferencia entonces las provisiones de la Regla 12 se aplican. En todos los casos el Árbitro decidirá

8.4. El Árbitro otorga stroke al jugador según lo previsto en las Reglas.

9. PELOTA GOLPEA AL Oponente JUGADOR HACIENDO TURNING

9.1. Si el golpeador golpea la pelota y la pelota antes de llegar al frontis golpea al oponente (incluyendo cualquier cosa que vista o lleve) el juego se detendrá. El Árbitro además de considerar posibles infracciones a la Regla 17, tendrá en cuenta la trayectoria de la pelota y

9.1.1. Otorgará stroke al golpeador si la devolución hubiera sido buena y la pelota hubiera rebotado en el frontis sin antes tocar ninguna otra pared a menos que las **reglas 9.1.2 y 9.1.3**. Sean aplicables.

9.1.2 Si el golpeador hizo turning, otorgará stroke al oponente, a menos que el oponente haya hecho un movimiento deliberado para interceptar la devolución, en cuyo caso el Árbitro otorgará stroke al golpeador;

9.1.3 Si la devolución del golpeador es un intento posterior, permitirá let, siempre que la Regla 9.1.2 no sea aplicable;

9.1.4. Permitirá let si la pelota rebotó o hubiera rebotado en cualquier otra pared antes del frontis y la evolución hubiera sido buena, a menos que la Regla 9.1.5 sea aplicable;

9.1.5. Si decide que la devolución hubiera sido una devolución ganadora, otorgará stroke al golpeador;

9.1.6 otorgará stroke al oponente si la devolución no hubiera sido buena.

9.2. Si el golpeador hace turning

9.2.1 El golpeador puede, antes de golpear la pelota, por temor a golpear a su oponente con la pelota, detener el juego y apelar. El Árbitro:

9.2.1.1 Permitirá let, si decide que había temor razonable de que la pelota golpeará al oponente y que el golpeador hubiera podido hacer una buena devolución a menos que sea aplicable la Regla 9.2.3.

9.2.1.2 No permitirá let si decide que el golpeador no hubiera podido hacer una buena devolución.

9.2.2. El golpeador puede, por interferencia, detener el juego y apelar. El Árbitro: permitirá let, si decide que el golpeador no puede completar un intento de jugar la pelota debido a interferencia por el oponente, o otorgará stroke al golpeador, si decide que el oponente no hizo todo esfuerzo posible por evitar la interferencia en el turning, o no permitirá let, si decide que el golpeador no hubiera podido hacer una buena devolución sin importar la interferencia.

9.2.3 El Árbitro no permitirá let si decide que el acto de turning fue para crear una oportunidad de apelar en lugar de un intento por devolver la pelota.

10. INTENTOS POSTERIORES DE GOLPEAR LA PELOTA

Si el golpeador intenta golpear la pelota y falla, el golpeador puede hacer intentos posteriores.

10.1 Si, luego de que el jugador golpeador fallase, la pelota toca al oponente (incluyendo cualquier cosa que vista o lleve),
El Árbitro:

10.1.1. Permitirá let, si decide que el golpeador podría de otra manera haber realizado una buena devolución, o otorgará stroke al oponente, si decide que el golpeador no podría haber realizado una buena devolución.

10.2 El Árbitro permitirá let si cualquier intento posterior es exitoso pero resulta en una buena devolución que no llega al frontis porque golpea al oponente, incluyendo cualquier cosa que vista o lleve.

10.3 El golpeador puede, debido a interferencia en el intento posterior, detener el juego y apelar.

El Árbitro:

10.3.1. Permitirá let, si el golpeador no puede completar un intento posterior para jugar la pelota siempre que una buena devolución hubiera sido posible; o

10.3.2. Otorgará stroke al golpeador, si decide que el oponente no hizo todo esfuerzo posible para evitar la interferencia en el intento posterior; o

10.3.3. No permitirá let, si decide que el intento posterior no hubiera resultado en una buena devolución.

11. APELACIONES

El perdedor de un punto puede apelar cualquier decisión del Anotador que haya afectado ese punto.

Un jugador debe iniciar cualquier apelación bajo la Regla 11 diciendo "Let, por favor". El juego se detiene cuando un jugador apela. El Árbitro, si no está seguro del motivo de la apelación, puede pedir al jugador una explicación.

Si el Árbitro deniega una apelación bajo la Regla 11, la decisión del Anotador tendrá validez. Si el Árbitro no está seguro deberá permitir let, excepto cuando se apliquen las provisiones de las Reglas 11.2.1, 11.5 o 11.6.

Apelaciones e intervenciones del Árbitro en situaciones específicas se tratan a continuación (ver también Regla 20.4).

11.1 Apelaciones al servicio.

11.1.1 Si el Anotador hace un canto de "Falta de pie", "Falta", "Doble golpe", "Baja" o "Fuera" al servicio, el servidor puede apelar. Si el Árbitro sostiene la apelación, el Árbitro permitirá un let.

11.1.2 Si, luego del servicio, el Anotador no hace canto, el receptor puede apelar, inmediatamente o al final del punto. El Árbitro, si está seguro que el servicio no fue bueno, sin esperar apelación detendrá el juego y otorgará stroke al oponente. Como respuesta a una apelación, el Árbitro:

11.1.2.1 Si está seguro que el servicio fue bueno, otorgará stroke al servidor.

11.1.2.1. Si no está seguro, permitirá let.

11.2 Apelaciones a otras jugadas que no son servicio.

11.2.1 Un jugador puede apelar si el Anotador canta “Doble golpe”, “Doble bote”, “Baja” o “Fuera” luego de la devolución de ese jugador. El Árbitro, si sostiene la apelación o si no está seguro si el canto del Anotador fue correcto:

11.2.1.1. Permitirá let, salvo que las Reglas 11.2.1.2 o 11.2.1.3 se apliquen;

11.2.1.2. Otorgará stroke al jugador, si el canto del Anotador interrumpió el golpe ganador de ese jugador;

11.2.1.3. Otorgará stroke al oponente, si el canto del Anotador ha interrumpido o evitado una devolución ganadora por el oponente.

11.2.2 Si el Anotador no canta “Doble golpe”, “Doble bote”, “Baja” o “Fuera” luego de la devolución de un jugador, el oponente puede apelar inmediatamente o al final del punto. El Árbitro, si está seguro que la devolución no fue buena, sin esperar apelación detendrá el juego y otorgará stroke al oponente. Como respuesta a una apelación, el Árbitro:

11.2.2.1. Si decide que la devolución fue buena, otorgará un stroke al jugador;

11.2.2.2. Si no está seguro, permitirá let.

11.3 Luego de un servicio, ninguno de los jugadores puede apelar por nada que haya ocurrido antes de ese servicio, salvo lo provisto por la Regla 14.3.

11.4 Cuando el jugador que ha perdido el punto hace más de una apelación con respecto a un punto, el Árbitro considerará cada apelación.

11.5. Si un jugador apela el canto por el Anotador de “Falta de pie”, “Falta”, “Doble golpe”, “Baja” o “Fuera” a un servicio pero ese mismo servicio luego es claramente una falta, doble golpe, baja o fuera, el Árbitro decidirá solamente sobre la ocurrencia subsiguiente.

11.6. Si un jugador apela el canto por el Anotador de “Doble golpe”, “Baja” o “Fuera” a una devolución pero esa misma devolución luego es claramente baja o fuera, el Árbitro decidirá solamente sobre la ocurrencia subsiguiente.

12. INTERFERENCIA

12.1. El jugador a quien le corresponde jugar la pelota tiene derecho a libertad de jugar sin interferencia de su oponente.

12.2. Para evitar interferencia, el oponente debe hacer todo esfuerzo posible para dar al jugador:

12.2.1 Acceso directo y libre a la pelota luego de completar una terminación de golpe razonable.

12.2.2. Clara visión de la pelota luego de su rebote en el frontis

12.2.3. Libertad para golpear la pelota con un swing razonable

12.3. Ocurre interferencia si el oponente no cumple con alguno de los requisitos de la **regla 12.2** aunque el oponente haga todo esfuerzo posible por cumplir requisitos

12.4. El swing excesivo de un jugador puede contribuir a la interferencia contra el oponente cuando se convierte en turno del oponente de jugar la bola

12.5. Un jugador que encuentra interferencia tiene la elección de continuar el juego o de detenerlo y apelar al Árbitro.

12.5.1. Un jugador que busca let o stroke debe apelar diciendo "Let por favor".

12.5.2. Sólo un jugador cuyo turno es jugar la pelota puede apelar. El jugador debe apelar inmediatamente cuando ocurre la interferencia o, si claramente no continúa el juego más allá del momento de la interferencia, sin demora.

12.6. El Árbitro decidirá sobre la apelación y anunciará su decisión con las palabras "No Let" "Stroke" (o Punto) a (nombre del jugador o equipo) o "Yes Let" (o Let). El Árbitro si no está seguro del motivo de una apelación puede pedir al jugador una explicación.

12.7. El Árbitro no permitirá "Let" y el jugador perderá el punto si el Árbitro decide que:

12.7.1. No hubo interferencia o la interferencia fue tan mínima que la clara visión de la pelota y libertad de llegar a jugar la pelota no fueron afectados.

12.7.2. Ocurrió interferencia pero el jugador no hubiera podido hacer una buena devolución o el jugador no ha realizado todo esfuerzo por llegar a la pelota y jugarla.

12.7.3. El jugador siguió jugando luego del momento de la interferencia.

12.7.4. El jugador creó la interferencia al moverse hacia la pelota.

12.8. El Árbitro otorgará Stroke al jugador si:

12.8.1. Hubo interferencia que el oponente no ha hecho todo esfuerzo por evitar y el jugador hubiera hecho una buena devolución.

12.8.2. Hubo interferencia que el oponente hizo todo esfuerzo por evitar, pero la posición oponente no permitió el swing razonable del jugador y el jugador hubiera podido hacer una buena devolución.

12.8.3. Hubo interferencia que el oponente hizo todo esfuerzo por evitar y el jugador hubiera realizado una buena devolución ganadora.

12.8.4. El jugador desistió de golpear la pelota que, de haberla golpeado, claramente hubiera golpeado al oponente con la pelota viajando directamente hacia el frontis o hacia la pared lateral pero en este caso hubiera sido un golpe ganador (salvo que en cualquiera de los dos casos sean aplicables el turning o intento posterior).

12.9. El Árbitro preemitirá el let si hubo interferencia, que el oponente hizo todo el esfuerzo por evitar y el jugador hubiera realizado una buena devolución.

12.10. El Árbitro otorga stroke a un jugador que causa interferencia con un swing excesivo.

12.11. El Árbitro puede permitir let bajo la Regla 12.9 u otorgar stroke bajo la Regla 12.8., sin apelación, deteniendo el juego si es necesario.

12.12. El Árbitro también puede aplicar la Regla 17 cuando ocurre interferencia. El Árbitro aplicará la sanción correspondiente, deteniendo el juego si no se ha detenido si:

12.12.1. El jugador hizo contacto físico deliberado o significativo con el oponente

12.12.2. El jugador puso en peligro al oponente con su swing excesivo.

13. LETS

Además de lets permitidos bajo otras reglas, el Árbitro puede o deber permitir lets en ciertos otros casos. Un jugador debe pedir un let diciendo "Let por favor". El Árbitro, si no está seguro sobre el motivo de una apelación puede pedir al jugador una explicación.

13.1 El Árbitro puede permitir let si:

13.1.1 La pelota en juego toca cualquier objeto que se encuentra en el piso (ver Regla 15.3);

13.1.2 El golpeador desiste de golpear la pelota hacia cualquier pared incluyendo la trasera debido a un temor razonable de lastimar al oponente;

13.1.3. El Árbitro determina que cualquiera de los jugadores ha sido distraído por alguna ocurrencia dentro o fuera de la cancha. Un jugador que apela debido a distracción debe hacerlo inmediatamente después de ocurrida la distracción. Así todo, el Árbitro puede otorgar stroke a un jugador que ha sido distraído si ese jugador hubiera podido realizar una devolución ganadora si no fuera por la distracción;

13.1.4. El Árbitro determina que un cambio en las condiciones de juego afectó el resultado del punto.

13.2. El Árbitro permitirá let si:

13.2.1, El receptor no está preparado y no intenta devolver el servicio;

13.2.2. La pelota se rompe durante el juego;

13.2.3. El Árbitro no puede decidir una apelación;

13.2.4. Un jugador hace una devolución que hubiera sido buena pero la pelota se traba en cualquier superficie de la cancha, evitando que bote más de una vez en el piso, o la pelota sale de la cancha luego del primer bote en el piso.

13.3 Si el golpeador pide let según las Reglas 13.1.1 a 13.1.4, el Árbitro permitirá let sólo si el golpeador hubiera podido hacer una buena devolución. Esto no es un requisito para una apelación por el jugador no-golpeador bajo las Reglas 13.1.1, 13.1.3 y 13.1.4.

13.4 Si el golpeador intenta jugar la pelota, el Árbitro igualmente puede permitir let bajo las Reglas 13.1.1, 13.1.3, 13.1.4 y 13.2.2

13.5 Los requisitos de apelación de la Regla 13 son:

13.5.1. La apelación de un jugador es necesaria para que el Árbitro permita let según las **Reglas 13.2** (sólo el golpeador), **13.1.3**, **13.2.1** (sólo el receptor) y **13.2.3**;

13.5.2. Una apelación por un jugador o intervención del Árbitro sin apelación son aplicables en las Reglas 13.1.1, 13.1.4, 13.2.2, y 13.2.4.

14. LA PELOTA

14.1 En cualquier momento, cuando la pelota no está en juego, cualquier jugador o el Árbitro pueden examinar la pelota. El Árbitro puede sustituir la pelota por otra si hay mutuo consentimiento de los jugadores, o por apelación de cualquiera de los jugadores.

14.2 Si una pelota se rompe durante el juego, el Árbitro luego de confirmar que está rota, la reemplazará inmediatamente por otra pelota.

14.3 Si la pelota se rompe durante el juego sin ser notado durante el punto, el Árbitro permitirá let por el punto en que se rompió la pelota si el servidor apela antes del próximo servicio o si el receptor apela antes de intentar devolver ese servicio.

14.3.1 Si el receptor apela antes de intentar devolver el servicio y el Árbitro decide que la pelota se rompió durante ese servicio, el Árbitro permitirá let por ese punto únicamente, pero si no está seguro permitirá let por el punto anterior.

14.4. Las provisiones de la regla 14.3 no se aplican al último punto de un juego. Una apelación en este caso debe hacerse inmediatamente después del punto.

14.5. Si un jugador detiene el punto para apelar que la pelota está rota, y se encuentra que la pelota no está rota, ese jugador perderá el punto.

14.6. La pelota permanecerá en la cancha en todo momento, salvo que el Árbitro permita su remoción.

14.7. Cuando el Árbitro ha reemplazado la pelota por otra o cuando los jugadores reanudan el partido luego de cierta demora, el Árbitro permitirá a los jugadores que calienten la pelota hasta que esté en condiciones de jugar. El juego continuará a la orden del Árbitro o por consentimiento mutuo de los jugadores, lo que ocurra primero.

15. DEBERES DE LOS JUGADORES

15.1. Los jugadores deben observar todas las Reglas y el espíritu del juego. No hacer esto es un daño al deporte y la Regla 17 podrá ser aplicada.

15.2. Los jugadores deben estar preparados para iniciar el juego a la hora de inicio publicada para ese partido.

15.3. Los jugadores no pueden colocar en la cancha ningún objeto, vestimenta o equipo.

15.4. Los jugadores no pueden abandonar la cancha durante un juego sin permiso del Árbitro. Si lo hacen el Árbitro podrá aplicar la Regla 17.

15.5. Los jugadores no pueden solicitar cambio de Anotador o Árbitro.

15.6. Un jugador no debe deliberadamente distraer al oponente. Si esto ocurre el Árbitro aplicará la Regla 17.

15.7. Los jugadores deben iniciar sus apelaciones diciendo "Let por favor". **Señalar con el dedo o con la raqueta, hacer otros gestos, levantar las cejas u otra actividad ocular no son métodos de apelación reconocidos universalmente.**

15.8. Los jugadores deben respetar cualquier otra reglamentación de competencia (por ejemplo requisitos de vestimenta del torneo), así como las contenidas en estas Reglas.

16. HERIDAS SANGRANTES, ENFERMEDAD, Y LESIONES

16.1. Heridas sangrantes: El Árbitro detendrá el juego inmediatamente cuando cualquier jugador tenga sangre a la vista, una herida abierta o vestimenta manchada con sangre. Antes de permitir que continúe el juego el Árbitro requerirá que se detenga el flujo de sangre, se cubra la herida y que se cambie toda vestimenta manchada con sangre, permitiendo tiempo necesario y razonable que permita el cronograma del torneo.

Si el flujo de sangre fue causado únicamente por el oponente, el Árbitro automáticamente otorgará el partido al jugador.

16.1.1 Sangre recurrente: si una herida para la cual ya se ha permitido tiempo de recuperación vuelve a sangrar, el Árbitro no permitirá más tiempo de recuperación salvo que el jugador puede conceder el set que está en juego y usar el intervalo de 90 segundos entre juegos para recuperarse. Si la sangre sigue fluyendo visiblemente al término de este intervalo de 90 segundos el jugador concederá el partido. Un jugador sólo puede conceder un juego para tomar un intervalo de 90 segundos.

Si la cobertura de la herida sangrante se cae o es removido durante el partido, exponiendo así la herida, el Árbitro tomará esto como una recurrencia del flujo de sangre, salvo que no exista ninguna señal de flujo de sangre.

16.2. Enfermedad o lesión: Un jugador que sufre enfermedad o lesión sin sangre tiene las siguientes opciones:

16.2.1. Continuar el juego sin demora;

16.2.2. Conceder el set que está en juego, aceptando el intervalo de 90 segundos, o

16.2.3. Conceder el partido.

Se tratarán bajo esta Regla 16.2 síntomas de cansancio, supuesta enfermedad o lesión no razonablemente evidente al Árbitro o recurrencia de problemas preexistentes incluyendo lesiones sufridas anteriormente durante el partido. Esto incluye calambres de cualquier tipo, náusea actual o inminente y falta de aire incluyendo una condición asmática. El Árbitro informará a los jugadores de su decisión y de los requerimientos de las reglas.

16.3. Lesión:

16.3.1 Si un jugador indica que le ha ocurrido una lesión, el Árbitro debe estar satisfecho que la lesión es genuina, y si es así decidirá la categoría de la lesión e informará a los jugadores de su decisión y de los requerimientos de las reglas. El jugador sólo tiene derecho a tiempo de recuperación inmediatamente después de ocurrida la lesión. Las categorías son:

16.3.1.1. Auto-infligida, donde el oponente no contribuyó a la lesión;

16.3.1.2. De culpa compartida, donde el oponente accidentalmente contribuyó u ocasionó la lesión. El Árbitro no interpretará las palabras "accidentalmente contribuyó u ocasionó" en la situación en que un jugador está demasiado cerca (crowding) del oponente,

16.3.1.3. Infligida por el oponente, donde el oponente fue el único causante de la lesión.

16.3.2 Si la lesión incluye sangre, se aplicará la Regla 16.1 hasta que se haya detenido la sangre. Luego se aplicará la Regla 16.3.3.

16.3.3. Si la lesión no incluye sangre las siguientes reglas se aplicarán:

16.3.3.1. Para una lesión auto-infligida (Regla 16.3.1.1) el Árbitro permitirá 3 minutos para que el jugador lesionado se recupere. El Árbitro cantará "Tiempo" al final del período de 3 minutos luego de dar una advertencia de 15 segundos. Si el jugador solicita tiempo de recuperación adicional más allá de los 3 minutos, el Árbitro requerirá al jugador que conceda un juego, acepte el intervalo de 90 segundos entre juegos y luego continúe jugando o conceda el partido. Si el jugador lesionado no ha regresado a la cancha cuando se canta "Tiempo" el Árbitro otorgará el partido al oponente;

16.3.3.2 Para una lesión de culpa compartida (Regla 16.3.1.2) el Árbitro permitirá una hora para que se recupere el jugador lesionado y el tiempo adición al que permita el cronograma del torneo. El Árbitro cantará "Tiempo" al final del período de recuperación permitido. El jugador lesionado debe, al finalizar este período, continuar jugando o conceder el partido. Si el jugador lesionado continúa jugando, se mantendrá el resultado existente al momento de finalizar el punto en que ocurrió la lesión;

16.3.3.3 Para una lesión infligida por el oponente (Regla 16.3.1.3) el Árbitro aplicará la Regla 17 y si el jugador lesionado necesita tiempo de recuperación, el Árbitro otorgará el partido al jugador lesionado.

16.4. Si un jugador lesionado, habiendo recibido un período de tiempo de recuperación, quiere continuar jugando antes de finalizar ese período, el Árbitro permitirá al oponente tiempo suficiente para prepararse para continuar jugando.

16.5. Si un jugador indica una lesión y el Árbitro no está satisfecho que ha ocurrido una lesión, el Árbitro requerirá que el jugador continúe jugando; o que conceda un juego, acepte el intervalo de tiempo y luego continúe jugando o conceda el partido.

16.6. Si un jugador concede un juego, el jugador mantendrá los puntos ya ganados y al finalizar el intervalo de 90 segundos entre juegos continuará jugando o concederá el partido.

17. CONDUCTA EN LA CANCHA

17.1. Si el Árbitro considera que el comportamiento de un jugador es perjudicial, intimidatorio u ofensivo hacia el oponente, un oficial o un espectador, o que podría de alguna manera dañar el buen nombre del deporte, el Árbitro penalizará al jugador.

17.2. Las ofensas que el Árbitro debe tratar bajo esta Regla incluyen obscenidades audibles y visibles; abuso verbal y físico; disenso con el Anotador o Árbitro; abuso de raqueta, pelota o cancha; y coaching en otro momento que no sea el intervalo entre juegos. Otras ofensas incluyen contacto físico significativo o deliberado (Regla 12.12.1), swing de raqueta excesivo (Regla 12.4), calentamiento desparejo (Regla 3.2), demora en volver a la cancha (Regla 7.4), juego o acción peligrosa (Regla 16.3.1.3), y demora de juego (Regla 7.6).

17.3 El Árbitro aplicará una de las siguientes sanciones por estas y por cualquier otra ofensa. Warning (llamado Warning por Conducta). Stroke o Punto otorgado al oponente (llamado Punto por Conducta). Juego otorgado al oponente (llamado Juego por Conducta). Partido otorgado al oponente (llamado Partido por Conducta).

17.3.1. Si el Árbitro detiene el juego para dar una Warning por Conducta, el Árbitro permitirá let.

17.3.2. Si durante un punto ocurre un incidente que merece el otorgamiento de un Punto por Conducta, el Árbitro detendrá el juego si no se ha detenido y otorgará un stroke. La aplicación del Punto por Conducta es el resultado del punto.

17.3.3. Si el Árbitro otorga un Punto por Conducta como resultado de un incidente entre puntos, el resultado del punto jugado se mantiene y el Punto por Conducta es adicional, pero sin cambio de cuadro de servicio.

17.3.4. Si el Árbitro otorga un Juego por Conducta, el juego será el que está en juego o el próximo si no hay uno en juego. En este último caso no se aplicará el intervalo entre juegos. El jugador sancionado retendrá los puntos ganados en el juego otorgado.

18. CONTROL DE UN PARTIDO

18.1 Un Árbitro, asistido por un Anotador, normalmente controlan un partido. Aunque el Árbitro también puede asumir el rol del Anotador.

18.2. La ubicación correcta para el Árbitro y Anotador es en el medio de la pared trasera, lo más cerca de esa pared como sea posible, por encima de la línea de fuera de la pared trasera y preferentemente sentados.

19. DEBERES DE UN ANOTADOR

19.1 El Anotador debe cantar la jugada, seguido del resultado, cantando siempre el puntaje del servidor primero. El Anotador cantará servicios y devoluciones que no son buenas usando los cantos reconocidos de "Falta", "Falta de pie", "Doble golpe", "Doble bote", "Baja", "Fuera", "Cambio" y "Paren" (o "Stop") (ver Apéndice 3.1) según sea apropiado, y repetirá las decisiones del Árbitro.

19.2. Al final del punto el Anotador cantará el resultado sin demora y luego de que el Árbitro haya decidido cualquier apelación.

19.3. Si el Anotador realiza un canto, el punto se detendrá.

19.4. Si el Anotador no ve o no está seguro no hará canto.

19.5 Cuando el juego se detiene sin que el Anotador haya realizado canto, el Anotador, si no ha visto o no está seguro, le avisará a los jugadores y el Árbitro tomará la decisión pertinente. Si el Árbitro tampoco está seguro el Árbitro permitirá let.

19.6. El Anotador mantendrá un registro escrito del resultado y del lado correcto de servicio.

20. DEBERES DE UN ÁRBITRO

20.1 El Árbitro decidirá en todas las apelaciones, tomará decisiones cuando las Reglas lo exijan y decidirá todas las apelaciones contra los cantos del Anotador o contra la falta de cantos del Anotador. La decisión del Árbitro será final.

El Árbitro debe anunciar todas las decisiones a los jugadores en la cancha y debe hacer sus cantos en una voz lo suficientemente fuerte para ser escuchada en la cancha y por el público.

20.2 El Árbitro ejercerá el control:

20.2.1 Cuando uno de los jugadores apela, incluyendo apelaciones contra cualquier especificación;

20.2.2 Para asegurar que todas las reglas relevantes se aplican correctamente.

20.2.3 Cuando el comportamiento de cualquier espectador, oficial, manager o entrenador es perjudicial u ofensivo hacia los jugadores, oficiales o espectadores. El Árbitro suspenderá el juego hasta que el problema se haya detenido y, de ser necesario, requerirá a la persona o personas causantes que abandonen el área de cancha.

20.3 El Árbitro no intervendrá en el canto del resultado por el Anotador a menos que el Árbitro decida que el Anotador ha cantado el resultado erróneamente. En este caso el Árbitro corregirá el resultado y el Anotador repetirá el resultado.

20.4 El Árbitro no intervendrá en el canto de la jugada por el Anotador a menos que el Árbitro decida que el Anotador ha hecho un error en detener el juego o en dejar que el juego continúe, en cuyo caso el Árbitro emitirá su fallo inmediatamente.

20.5 El Árbitro hará cumplir todas las reglas referidas al tiempo.

20.6 El Árbitro mantendrá un registro escrito del resultado y del lado correcto de servicio.

20.7 El Árbitro es el responsable de asegurar que las condiciones de la cancha son satisfactorias para jugar.

20.8 El Árbitro puede otorgar el partido a un jugador cuyo oponente no está presente en la cancha, preparado para jugar, dentro de los diez minutos luego de la hora publicada de juego.

Apéndice I.

Línea de pensamiento del Árbitro para la Regla 12

			DECISIÓN	REGLA
Ocurrió Interferencia ? SI	?	NO	NO LET	12.7.1.
La Interferencia fue mínima ? No	?	SI	NO LET	12.7.1.
El jugador obstruido podría haber alcanzado la pelota y realizado una buena devolución, y ese jugador estaba haciendo todo esfuerzo por hacerlo ? SI	?	NO	NO LET	12.7.2
El jugador obstruido pasó el punto de la interferencia y siguió jugando ? No	?	SI	NO LET	12.7.3
El jugador obstruido al moverse hacia la pelota, creó interferencia ? No	?	SI	NO LET	12.7.4.
El oponente hizo todo el esfuerzo por evita la interferencia ? Si	?	NO	STROKE A JUGADOR	12.8.1.
La interferencia impidió el swing razonable del jugador ? No	?	SI	STROKE A JUGADOR	12.8.2.
El jugador obstruido podría haber realizado una devolución ganadora ? No	?	SI	STROKE A JUGADOR	12.8.3.
El jugador obstruido hubiera golpeado al oponente con la pelota, viajando directamente hacia el frontis, o viajaba hacia la pared lateral hubiera sido una devolución ganadora. ? No	?	SI	STROKE A JUGADOR	12.8.4
El jugador obstruido hubiera golpeado al oponente con la pelota, viajando directamente hacia el frontis, o viajaba hacia la pared lateral hubiera sido una devolución ganadora. ? Si Stroke Jugador obstruido	?	NO	YES LET	12.9.

Decisiones del Árbitro bajo la Regla 16

Incidente	Acción del Árbitro	Tiempo Recuperación	Decisión	Regla
Herida Sangrante	Detener juego. Permitir tiempo para la detención de la sangre cubrir la herida o cambiar la vestimenta. Permitir que el juego continúe una vez que la sangre se haya detenido	A discreción del Árbitro	Asignar Tiempo	16.1
Recurrencia de sangre	Detener el juego. Otorgar juego y permitir intervalo de 90 segundos entre juegos	Ninguno	Otorgar Juego Al oponente	16.1.1
Sangre que no puede detenerse	Si después del intervalo de 90 segundos entre juegos la sangre continua fluyendo el Árbitro otorga el partido	Ninguno	Otorgar Partido Al oponente	16.1.1.
Enfermedad o lesión	Requerir al jugador para que continúe jugando conceda el juego y tome el intervalo de 90 segundos entre los juegos o conceda el partido	Ninguno Directamente	Jugador decide	16.2.
Lesión	Confirmar si la lesión es genuina. Decidir Categoría de la lesión y anunciar a jugadores		Decidir Categoría	16.3
Categoría auto inflingida	Permitir tiempo de recuperación inicial	3 minutos	Permitir tiempo	16.3.3.1
	¿?			
	Si requiere tiempo de recuperación adicional se otorga el juego al oponente y permitir intervalo de 90 segundos	90 segundos	Otorgar juego	16.3.3.1
Categoría culpa compartida	Permitir tiempo de recuperación	1 hora	Decidir tiempo	16.3.3.2
	¿?			
	Si se requiere tiempo Adicional, considerar cronograma del torneo	A discreción del Árbitro	Decidir tiempo	16.3.3.2
Categoría inflingida por el oponente	Aplicar Regla 17. Si el jugador no puede continuar otorgar el partido al jugador lesionado	Ninguno	Sanción según regla 17, otorgar el partido	16.3.3.3.

Apéndice II. Comentarios a las reglas

El principio primordial que gobierna a las Reglas de Racketball y su interpretación es el de permitir un resultado justo a cada partido. Esto exige que el Árbitro implemente las reglas de manera justa para ambos jugadores durante todo el partido.

Cambio de equipo

Para evitar que un jugador logre un intervalo de descanso injusto a través de un cambio de equipo, el Árbitro, antes de permitir a un jugador salir de la cancha para hacer el cambio, deberá haber comprobado a su satisfacción que el equipo realmente haya sufrido un deterioro material.

La preferencia por otra raqueta, o por otro par de calzado, cuando no hay un deterioro evidente, no es razón suficiente para que el jugador cambie ese equipo. El jugador puede abandonar la cancha para realizar el cambio lo más rápido que sea posible y debe hacer el cambio dentro de los 90 segundos.

Si un jugador rompe sus anteojos o pierde un lente de contacto, a ese jugador se le permiten 90 segundos, luego de los cuales el jugador debe continuar jugando.

Si un jugador no puede continuar jugando por falta de equipo alternativo, el Árbitro otorgará el partido al oponente.

Pérdida de tiempo

La pérdida de tiempo es un intento de un jugador de lograr una ventaja injusta sobre el oponente. La discusión prolongada con el Árbitro y la preparación lenta para servir o recibir servicio son ejemplos: El Árbitro aplicará la Regla 17 cuando esto ocurra.

Aunque botar la pelota excesivamente previo al servicio constituye pérdida de tiempo, no constituye la pérdida del servicio.

Los jugadores deben saber que durante los intervalos de 90 segundos, la voz del Árbitro de "Quince segundos" es un aviso hacia ellos para que vuelvan a la cancha. Un jugador que no esté preparado para continuar el juego al canto de "Tiempo" está logrando una ventaja injusta y el Árbitro aplicará la Regla 17.

Objeto caído

La Regla 7.7 ahora deja en claro que si cualquier objeto se cae (o es arrojado) al piso de la cancha, el juego debe detenerse. Dado que puede ocurrir una lesión si un jugador pisa cualquier objeto de tamaño o textura significativos, el Árbitro o Anotador detendrán el juego con la palabra "Paren" (o "Stop"), o cualquiera de los jugadores puede detener el juego y apelar. Si el objeto caído pasa desapercibido por jugadores y oficiales hasta el final del punto y el Árbitro

juzga que no ha afectado el resultado del punto, el resultado del punto se mantendrá (Regla 7.7.6).

Los jugadores son responsables por retener su equipo. Como regla general, un jugador que deja caer o arroja una pieza de su equipo perderá un stroke. Excepciones son la caída de equipo como resultado de una colisión en que el Árbitro puede permitir un let u otorgar un stroke dependiendo de si el jugador ha realizado una devolución ganadora. Si la colisión resulta en una apelación por interferencia, la Regla 12 tomará precedencia.

Si un jugador deja caer su raqueta sin colisionar con el oponente el Árbitro permitirá que el punto continúe bajo la mayoría de las circunstancias. Se considera que el jugador ya está en desventaja significativa, ya que debe recoger su raqueta para mantenerse en el punto. Si un jugador deja caer deliberadamente o arroja un objeto al piso de la cancha, el Árbitro lo tratará bajo la Regla 17.

Jugador golpeado por pelota incluyendo turning e intento posterior

Si la pelota golpea al no-golpeador el Árbitro decidirá en todos los casos y el canto del Anotador no es requerido hasta después de que el Árbitro haya realizado esta decisión.

Si la pelota volviendo desde el frontis golpea al no-golpeador sin que haya ocurrido interferencia, el no-golpeador pierde un stroke a menos que sea aplicable intento posterior (Regla 10). **La definición de “intento” deja claro que aún un golpe errado o un amague es un intento, pero preparación de golpe que se componga de sólo backswing sin movimiento alguno de raqueta hacia la pelota no es un intento.**

Las reglas 9 y 10 cubren las diversas situaciones en que la pelota golpea al no-golpeador cuando la pelota está viajando hacia el frontis.

Si la pelota golpea al golpeador (sin interferencia) el golpeador pierde el punto y el Anotador cantará “Mala”, porque el golpeador no ha golpeado la pelota correctamente. El Árbitro no necesita tomar una decisión a menos que el Anotador no realice canto.

Cuando la pelota golpea a cualquier jugador y ha ocurrido interferencia, el Árbitro aplicará la Regla 12.

Si un jugador decide jugar la pelota luego de hacer turning, debe asegurarse que la devolución no golpeará al oponente. Si el jugador golpea al oponente con la pelota luego de hacer turning, el Árbitro otorgará un stroke al oponente, salvo que el oponente haya realizado un movimiento deliberado para evitar que una buena devolución alcance el frontis, caso en el cual el Árbitro otorgará un stroke al golpeador.

Interferencia en turning o en intento posterior

Cuando un jugador hace turning o intento posterior de jugar la pelota, el oponente aún tiene la obligación de hacer todo esfuerzo por dar al jugador libertad de ver la pelota y de llegar a jugar la pelota como prevé la Regla 12. Sin embargo, el acto de turning o de recuperarse para un intento posterior es a veces tan rápido que el oponente no tiene una oportunidad razonable de salir del camino antes de que ocurra interferencia. En tales casos, el Árbitro permitirá let. Por otro lado, si el oponente tuvo tiempo suficiente para salir del camino pero no hizo esfuerzo

por hacerlo, o si se movió deliberadamente para ocasionar la interferencia, el Árbitro otorgará stroke al jugador.

Cuando un jugador hace “shaping” para jugar la pelota de un lado y luego trae su raqueta por delante de su cuerpo para tomar la pelota del otro lado esto no es considerado ni turning ni intento posterior, y si ocurre interferencia se aplica la Regla 12. Esta situación ocurre frecuentemente luego de que la pelota ha rebotado en el ángulo entre frontis y pared lateral, y la pelota sale hacia el medio de la cancha.

Hacer todo el esfuerzo posible e interferencia mínima

El oponente debe hacer todo esfuerzo para alejarse de la pelota luego de su devolución. El camino del oponente debería permitir al jugador acceso directo y sin obstrucciones a la pelota, siempre que el jugador no se haya movido tan rápidamente para jugar la pelota que ha bloqueado la salida del oponente. En este último caso el Árbitro permitirá let, salvo que el jugador no hubiera podido realizar una buena devolución, en cuyo caso el Árbitro no permitirá let.

Sin embargo, es igualmente importante que el jugador haga todo esfuerzo por alcanzar y jugar la pelota. Si el jugador no hace todo esfuerzo por llegar a y jugar la pelota, esto es un factor significativo en la evaluación del Árbitro sobre si el jugador podría haber alcanzado la pelota y realizado una buena devolución.

El Árbitro decidirá el grado de esfuerzo que el jugador debería hacer para demostrar “hacer todo esfuerzo”. Esto no da al jugador derecho de abusar físicamente al oponente y el Árbitro penalizará cualquier contacto físico significativo o deliberado bajo las Reglas 12 o 17. Cuando un jugador pide un let habiendo encontrado alguna interferencia, el Árbitro, si decide que la interferencia no tuvo efecto sobre la visión de la pelota por ese jugador ni sobre su libertad por alcanzar y jugar la pelota, no permitirá let. Esto es interferencia mínima e incluye situaciones en que: el oponente cruzó el camino de la pelota muy temprano en su trayectoria desde el frontis pero igualmente permitió al jugador tiempo de ver la pelota; el jugador rozó al oponente en su camino hacia la pelota sin que esto afecte el acceso directo del jugador; el swing de la raqueta rozó al oponente, la vestimenta o raqueta del oponente sin que esto afecte el swing de la raqueta.

Sin embargo, cuando ha ocurrido interferencia, el Árbitro no negará un let en situaciones en que el jugador estaba claramente haciendo todo esfuerzo (sin contacto físico con el oponente) por llegar a jugar la pelota, y demostró al Árbitro que podría haber alcanzado la pelota.

Interferencia con el swing del golpeador y temor razonable de golpear al oponente

La Regla 12.2.3 permite al golpeador “libertad para golpear la pelota con un swing razonable”. Si el golpeador detiene el juego y apela porque el oponente no le da esta libertad, el Árbitro considerará las siguientes opciones:

1. Si el oponente está demasiado cerca y no ha permitido el swing razonable del golpeador, y es golpeado o hubiera sido golpeado por la raqueta, el Árbitro otorgará un stroke al golpeador.
2. Si el golpeador detiene el juego como resultado de un leve contacto de su raqueta con el oponente, quien está haciendo todo esfuerzo por salir, el Árbitro permitirá let. Esto es diferente de la interferencia mínima descrita en G6. La magnitud del contacto debe ser suficiente para afectar el swing del jugador, pero insuficiente para evitarlo.

3. Si el golpeador detiene el juego por temor a golpear al oponente y el oponente, aunque cerca no impida el swing razonable del golpeador, el Árbitro permitirá un let bajo la **Regla 13.1.2 (temor razonable de lesión)**. Mientras el oponente no impida un swing razonable, un let es la decisión apropiada.

4. Si el golpeador detiene el juego por temor a golpear al oponente y el oponente está lejos de impedir un swing razonable, el Árbitro no permitirá let, ya que el golpeador ha juzgado incorrectamente la posición del oponente.

Devolución ganadora

Aunque es obvio que el juego es muy similar al squash las características específicas de la bola y la raqueta hacen que el juego sea diferente.

El porcentaje de bolas ganadoras desciende sensiblemente, podemos hablar de un 70% menos de bolas ganadoras frente al squash, esto incide directamente a la hora de tomar decisiones sobre la regla 12.

El número de situaciones de stroke desciende y se hará necesario decidir “Si Let” en un número mayor de veces.

El árbitro debe tener cuidado para que esta circunstancia no se vuelva en su contra y cualquiera de los jugadores trate de sacar ventaja injusta, en este caso se debe aplicar la regla 17.

Modo de apelar

El método correcto de apelar cuando ocurre interferencia o cuando ocurren instancias bajo la Regla 13 es diciendo “Let, por favor”, y por otras situaciones bajo la Regla 11, diciendo “Apelo, por favor”.

Los jugadores a veces usan otras formas de apelar, incluyendo levantar la mano o la raqueta, especialmente cuando la comunicación entre los jugadores y el Árbitro es difícil. Un Árbitro que acepta otra forma de apelar que no sea “Let, por favor” o “Apelo, por favor” debe haber comprobado a su satisfacción que el jugador realmente está apelando.

Momento de la apelación

El momento en que se hace una apelación por interferencia es importante.

En el caso de una apelación que concierne clara visión de la pelota y libertad para jugar la pelota directamente al frontis (comúnmente conocido como “cruzar la línea de la pelota”), **el Árbitro considerará la situación al momento en que el jugador podría haber golpeado la pelota.**

En el caso de interferencia en el backswing, la apelación debe ser inmediata y antes de que el jugador haga intento alguno de jugar la pelota. Cualquier intento de golpear la pelota luego de interferencia en el backswing indica que el golpeador ha aceptado la interferencia y por lo tanto pierde su derecho de apelar.

Si hay interferencia en el acto de jugar la pelota, que incluye backswing razonable, golpe y terminación de swing razonable, una apelación está justificada. Al decidir si permite let u otorga stroke, el Árbitro considerará si el oponente estaba demasiado cerca del jugador y no estaba permitiendo libertad para jugar la pelota.

Si el jugador apela por no estar preparado para recibir el servicio, el Árbitro permitirá let, salvo que decida que el jugador demoró el juego innecesariamente. En este último caso el Árbitro puede aplicar la Regla 17.

Apelación Temprana

Si un jugador hace una apelación por interferencia antes de que se conozca el resultado de la devolución del oponente, esto se conoce como apelación temprana. Si un jugador hace una apelación temprana y la devolución del oponente luego es baja o fuera, el Árbitro permitirá que valga el resultado del punto con el jugador ganando el punto.

Cuando el oponente apela por un let por interferencia antes de que el jugador haya completado una terminación de golpe razonable, esto también es considerado como apelación temprana. En este caso el oponente no tiene derecho de apelación y el Árbitro no permitirá let.

Interferencia creada

En todo momento el oponente debe permitir al jugador acceso directo y libre para jugar la pelota.

Sin embargo, a veces surge la situación en que el oponente no ha causado interferencia alguna (en otras palabras el oponente claramente ha provisto el acceso directo requerido), pero el jugador toma una ruta indirecta hacia la pelota que lleva al jugador a pasar por, o muy cerca de, la posición del oponente. Entonces el jugador pide un let porque su acceso a la pelota ha sido "obstruido".

Si no hay motivo genuino para esta ruta indirecta, el jugador ha creado la interferencia donde ninguna existía y, si el jugador apela, el Árbitro no permitirá un let. Si el jugador hubiera o no podido hacer una buena devolución no debe considerarse - para mantenerse en el punto el jugador debe alcanzar y jugar la pelota.

Esto es diferente a dos situaciones en que un jugador, al intentar recuperarse de una posición de desventaja, no tiene acceso directo a la pelota. En la primera situación el jugador es engañado y anticipa que el oponente jugará la pelota hacia un lado, comienza a moverse hacia ese lado, pero al haber adivinado incorrectamente cambia de dirección y se encuentra con su oponente en el camino. En esta situación el Árbitro permitirá al jugador let si la recuperación es suficiente para demostrar que el jugador hubiera realizado una buena devolución. De hecho, si el oponente evita que el jugador entrante realice una devolución ganadora, el Árbitro otorgará stroke a ese jugador.

En la segunda situación, si un jugador realiza un golpe pobre que da a su oponente una posición de ventaja, el Árbitro permitirá let al jugador sólo si, al tomar un camino directo a la pelota para la próxima devolución, el Árbitro determina que, si no fuera por la interferencia, ese jugador podría haber alcanzado y jugado la pelota.

Contacto físico significativo o deliberado

El contacto físico significativo o deliberado es perjudicial para el deporte y potencialmente peligroso. En casos obvios el Árbitro detendrá el punto y aplicará la sanción correspondiente. Cuando el jugador se “empuja” del oponente para impulsarse pero esto no tiene efecto significativo sobre el punto, el Árbitro permitirá que el punto continúe y dará a ese jugador una advertencia al final del punto. Cuando hay un efecto significativo el Árbitro detendrá el juego y aplicará la Regla 17.

Pelota rota

Cuando el receptor, sin intentar devolver el servicio, apela que la pelota está rota, el Árbitro normalmente permitirá let por ese punto. Sin embargo, si el Árbitro considera que la pelota se rompió en el punto anterior puede permitir let por el punto anterior. Esto también se aplica si el servicio no es bueno.

Herida sangrante, enfermedad o lesión

1. Si un jugador tiene una herida sangrante, el Árbitro requerirá al jugador que abandone la cancha inmediatamente. El Árbitro no permitirá que se continúe jugando mientras la sangre sea visible. El Árbitro permitirá tiempo de recuperación para una herida sangrante de acuerdo a la Regla 16.1. Un jugador que no pueda detener la sangre dentro del tiempo total que el Árbitro permite concederá un juego para tomar 90 segundos adicionales y luego continuará jugando sin sangrar, o concederá el partido.

Si la vestimenta de un jugador se ha manchado con sangre como resultado de la lesión, el jugador se cambiará esa vestimenta antes de continuar jugando.

Si la sangre vuelve a fluir luego de haberse permitido tiempo de recuperación, el Árbitro no permitirá tiempo de recuperación adicional, salvo que el jugador puede conceder el set en juego y usar el intervalo entre juegos para recuperarse.

2. Un jugador que sufre enfermedad tiene la opción, salvo cuando hay sangre visible, de completar el set en juego o de conceder ese set o el partido.

Un jugador que no desea conceder el partido pero que requiere tiempo de recuperación o que necesita abandonar la cancha concederá el juego. Luego de informar al Árbitro, el jugador tomará el intervalo de 90 segundos entre juegos para recuperarse y luego estará preparado para jugar, o concederá el partido. **El jugador sólo puede conceder un juego.**

Si un jugador vomita o de otra manera hace que la cancha no esté en condiciones de jugar, el Árbitro otorgará el partido al oponente, sin tener en cuenta si el jugador enfermo puede continuar jugando (Regla 17). La decisión del Árbitro con respecto a la condición de la cancha es final.

En el caso de síntomas de cansancio, supuestas lesiones no razonablemente evidentes al Árbitro o condiciones preexistentes, el Árbitro no permitirá tiempo de recuperación (salvo que el Árbitro permitirá al jugador la opción de conceder un juego para tomar el intervalo de 90 segundos entre juegos y luego continuar jugando). Se incluyen en esta categoría calambres, sean abdominales o musculares, náusea actual o inminente y falta de aire incluyendo condiciones asmáticas.

3. Si un jugador es lesionado el Árbitro, luego de confirmar que la lesión es genuina, avisará a los jugadores sobre los requerimientos de las Reglas, informará a los jugadores la categoría de la lesión y se asegurará de las intenciones de los jugadores en cuanto a la continuación de juego.

Cuando un jugador sufre una lesión auto-infligida, o sea una lesión que claramente no involucra al oponente tal como se describe en la Regla 16.3.1.1, el Árbitro permitirá el tiempo de recuperación que otorga la Regla 16.3.3.1. Este tipo de lesión puede ser resultado de un golpe, especialmente a la cara o cabeza como resultado de una colisión con las paredes o el piso, o un desgarro muscular o daño a alguna articulación, que ocasiona que el jugador se detenga repentinamente.

Es responsabilidad del jugador lesionado estar nuevamente en la cancha cuando el Árbitro canta "Tiempo", ya sea para reasumir el juego, o para solicitar una extensión del tiempo de recuperación, de ser requerido, en el caso de una lesión que continúa sangrando. Si el jugador no está presente al canto de "Tiempo" el Árbitro otorgará el partido al oponente.

El jugador tomará la decisión de continuar jugando. El rol del Árbitro es decidir si existe una lesión, aplicar y monitorear los intervalos de tiempo y aplicar las Reglas cuando el tiempo total de recuperación ha expirado.

Coaching

El coaching a jugadores está permitido sólo durante los intervalos entre juegos. Coaching no incluye los breves comentarios de aliento entre puntos que claramente no tienen efecto sobre la continuidad del juego. El Árbitro decidirá si los comentarios son aliento permitido o coaching no permitido.

El uso de dispositivos externos de comunicación está prohibido.

El Árbitro puede penalizar cualquier tipo de coaching durante el juego aplicando la Regla 17 al jugador que está recibiendo el coaching.

Progresión de sanciones

Las sanciones disponibles al Árbitro bajo la Regla 17 son:

Warning (llamado Warning por Conducta).

Stroke o Punto otorgado al oponente (llamado Punto por Conducta).

Juego otorgado al oponente (llamado Juego por Conducta).

Partido otorgado al oponente (llamado Partido por Conducta).

Las guías para la aplicación de las sanciones son las siguientes:

Cuando el Árbitro impone la primera sanción por una ofensa en particular debe ser una warning, stroke, juego o partido dependiendo de la seriedad de la ofensa. Sin embargo, cualquier sanción subsiguiente al mismo jugador por el mismo tipo de ofensa no debe ser de nivel inferior a la sanción previa por esa ofensa. Por lo tanto, el Árbitro puede otorgar más de una warning o stroke por el mismo tipo de ofensa si el Árbitro decide que la ofensa no merece una sanción más severa.

Al aplicar sanciones, el Árbitro usará la siguiente terminología:

Warning por conducta (jugador o nombre de equipo) por (ofensa).

Punto por conducta (jugador o nombre de equipo) por (ofensa). Punto a (oponente o nombre de equipo del oponente).

Juego por conducta (jugador o nombre de equipo) por (ofensa). Juego a (oponente o nombre de equipo del oponente).

Partido por conducta (jugador o nombre de equipo) por (ofensa). Partido a (oponente o nombre de equipo del oponente).

El Anotador repetirá sólo la parte de la decisión del Árbitro que afecta el resultado.

Guías para el anotador

El Anotador cantará los servicios y las devoluciones que no son buenas apenas ocurren usando la voz apropiada, y de esa manera se detendrá el punto.

El orden correcto de los cantos es:

1. Cualquier cosa que afecte el resultado.
2. El resultado (con el resultado del servidor siempre primero).
3. Comentarios sobre el resultado.

Ejemplos:

“Doble-bote, cambio 4-3”

Baja, 14 iguales, a dos de diferencia”

“Fuera, catorce iguales, a 17”

“Yes let, 3-4”

“No let, cambio, 5-7”

“Stroke a Blanco, 15-2, bola de partido”

“Falta de pie, cambio, cero-cero”

“Falta” (apelación por servidor, Árbitro no seguro). “Yes let, 14-3, bola de juego”

Introducción del partido: "Blanco sirviendo, Negro recibiendo, al mejor de tres juegos, cero-cero"

Al final de un juego: "15-7, juego a Negro. Negro gana un juego a cero."

"15-4, juego a Blanco, un juego iguales."

"15-8, partido a Negro, 15-7, 15-9, 15-8."

Al comienzo del juego subsiguiente: "Negro gana un juego a cero, cero-cero."

Luego de otorgarse una sanción por conducta: "Stroke a Negro, 7-2."

Guías para el árbitro

Cómo dirigirse a los jugadores Al dirigirse a los jugadores, los oficiales deben usar el apellido de los jugadores en vez de su primer nombre. Esto elimina cualquier apariencia de familiaridad con cualquier jugador que podría ser interpretado como favoritismo por jugadores o espectadores.

Explicaciones Luego de una apelación por un jugador, el Árbitro normalmente da su decisión y el juego continúa. Sin embargo, en algunas ocasiones puede ser apropiado explicar la decisión a los jugadores. En estos casos el Árbitro puede dar una explicación concisa. Es de ayuda a los jugadores si el Árbitro usa la terminología de la regla correspondiente al explicar una decisión