



## Reglas Del Juego Colombia Wall Ball 2017

Contenido:

### **1. El Juego**

*1.1 Tipos*

*1.2 Descripción*

*1.3 Objetivo*

*1.4 Puntos y salidas*

*1.5 Juego, partido, de desempate*

### **2. Los tribunales y juzgados**

*2.1 Equipo*

*2.2 Bola*

*2.3 Uniforme*

*2.4 Guantes*

*2.5 Protección Ocular*

### **3. Los funcionarios y oficial**

*3.1 Torneo Director*

*3.2 Jefe de Árbitros*

*3.3 Extracción de los Funcionarios*

*3.4 Árbitro*

*3.5 Jugadores Codigo*

*3.6 Línea Jueces*

*3.7 Apelaciones*

*3.8 Maximo goleador*

*3.9 Jefe de planta*



#### **4. Jugar reglas**

*4.1 Servicio*

*4.2 Dobles*

*4.3 defectuoso servicio*

*4.4 Retorno de servicio*

*4.5 Cambios de servicio*

*4.6 Rally*

*4.7 balón dificulta*

*4.75*

*4.8 Fallo evitable obstáculo impide*

*4.9 Técnicos*

*4.10 Tiempos*

#### **5.Colombia Wall Ball Torneos**

*5.1 Señala*

*5.2 Programación*

*5.3 Consuelo coincide con*

*5.4 Anuncio de partidos*

*5.5 Mantenimiento de torneo*

*5.6 Conducta de torneo*

*5.7 Torneo Regional y torneos nacionales*

*5.8 Elegibilidad*

#### **Parte 1. El juego**

*Regla 1.1 Tipos de juegos.*

Una pared de balonmano puede ser jugado por dos, tres o cuatro jugadores. Cuando juega con dos, se llama individuales; cuando es interpretado por tres, cutthroat ( ver Interpretación nO 1); y cuando es interpretado por cuatro dobles.



*Parte 1, Artículo 1.1 : Interpretación nO 1:*

"Salvaje" no es un juego del torneo oficial. Es un juego diseñado para su uso en la práctica con tres jugadores. Hay un número de maneras de jugar despiadado, y de las reglas para solteros deben aplicar para el jugador jugar sin un socio, al igual que las reglas de dobles deberían aplicarse a dos jugadores que juegan como un equipo.

*Regla 1.2 Descripción.*

Balonmano es un juego competitivo en el que una mano o puño puede ser utilizado para golpear la bola.

*Regla 1.3 objetivo.*

El objetivo es ganar cada rally por servir o devolver la bola de forma que el oponente es incapaz de mantener la bola en juego. El rally se gana cuando un jugador es capaz de devolver el golpe del oponente legalmente. (Véase el artículo 4.4C)

*Regla 1.4 Puntos y salidas.*

Puntos que se obtienen por el servicio cuando se sirve un as (un servicio que ha sido tocado por la mano del receptor ) o gana un rally (excepto como se dispone en el Artículo 3.4 .D. 4.b, inicio tardío.) Cuando la cara pierde uno de los rallyes en habitaciones individuales o dobles en dos rallyes, pierde el servir (excepto como se dispone en el Artículo 4.2 .A, Servidor.) Perder el servir se llama una "salida".

*Regla 1.5 Juego,*

match, desempate. El partido es ganado por el primer lado



ganar dos juegos. Los dos primeros juegos de un partido se decidió en la primera parte para llegar a 21 puntos. En el caso cada lado gana un juego, un desempate se reproduce y decidido por la primera parte para llegar a 11 puntos. (Véase el Artículo 4.1 .A)

## **Parte 2. Los tribunales y los Tribunales Equipo**

*Regla 2.1.* Las especificaciones del estándar de un muro balonmano son los siguientes:

A. Dimensiones. Las dimensiones de un estándar de una pared de balonmano son:

1) *pared.* La pared será de 20 pies de ancho (desde el borde exterior de una línea lateral del borde exterior del otro lado) y 16 pies de alto incluyendo cualquier línea superior. Los tribunales deben estar numeradas.

2) *Suelo.* El piso deberá ser de 20 pies de ancho de los bordes exteriores del margen. Que será de 34 metros de distancia de la pared, de manera que el borde posterior de la línea.

Las líneas laterales debe extenderse al menos 6 pies más allá de la línea.

También debe estar a una distancia mínima de al menos 6 pies (pero lo ideal es 20 pies de suelo más allá de cada línea lateral, así como a 16 pies más allá de la línea larga

) para permitir espacio para jugar. Además, para no perder el balón,

pistas al aire libre deben estar rodeados por una 12-16 pies de alto 1-pulgadas valla de.

B. Las líneas y zonas. Hándbol estará dividido y marcado en

los pisos con 2 pulgadas de ancho. Colores recomendados son de color blanco, amarillo o rojo



. Las líneas deberán ser marcados de la siguiente manera:

1) Línea corta. La línea corta corre paralela a la pared, entre las líneas laterales, con su borde posterior 16 pies de la pared.

2) Línea larga. La línea discurre en paralelo a la pared, entre las líneas laterales, con su borde posterior 34 pies de la pared.

3) Línea Superior. La línea superior corre paralela al suelo, entre las líneas laterales, con su borde superior 16 pies del suelo (ver 2.1B8).

4) De los marcadores. No será los marcadores, líneas de al menos 6 pulgadas de longitud extendiéndose hacia adentro desde las líneas laterales, en forma paralela a las líneas cortas y largas y situado a medio camino entre ellos. La extensión imaginaria de estas líneas a través de la corte indica la línea de servicio (véase la regla 4.4A).

5) Zona de servicio. La zona de servicio es el suelo en el interior, incluyendo el corte, en el servicio y las líneas laterales.

6) Zona receptora. La zona receptora es el área del suelo detrás de la línea corta, dentro y entre ellos el lado y líneas largas.

7) Zona. La zona es el área del suelo entre la pared y los bordes exteriores de la cara y las líneas largas.

8) Borde de la pared. El borde superior de la pared, si los hubiere, no es parte de la corte. Una bola golpea el borde superior es una.

### *Regla 2.2 Bola.*

A. Sólo pelotas oficiales serán utilizados en todos los eventos de Colombia Wall Ball:

1.) El material debe ser de goma o de material sintético.

2.) El Color. Color es opcional.

3.) Tamaño. 1 Y 7/8 pulgadas de diámetro, con una variación de 1/32-pulgadas, más o menos.

4.) peso. La bola deberá ser de 61 gramos, con una variación de 3 gramos, más o menos.

5.) rebote. Repunte de caída libre, 70-pulgadas a un piso de madera



es de 48 a 52 pulgadas a una temperatura de 68 grados F.

6.) Selección. La bola debe ser aprobado por el árbitro para el uso en cada partido en todos los torneos. Durante el juego el árbitro tiene la autoridad para cambiar las bolas si lo considera necesario. A pesar de que es el árbitro de

Decisión, por lo que deberían atender las solicitudes realizados por ambos lados o cuando se le detecta irregular rebota.

C. Otras especificaciones un encendedor y/o bola más grande se puede utilizar para cualquier división siempre es Colombia Wall Ball aprobado y está especificado en la entrada en blanco.

### *Regla 2.3 uniforme.*

A. General. Todas las piezas del uniforme, que consta de una camisa, pantalones cortos, calcetines y tenis, se debe limpiar en el comienzo de un partido.

Vestimenta habitual sólo balonmano, en el juicio del árbitro, se puede llevar. Camisas deben ser completas y no se corta en el torso. Camisetas no son necesarios para jugar al aire libre a menos que se le pida por su contrincante .

B. Color. Color es opcional. Patrones inusuales que afectan a la vista del oponente de la bola o causar una distracción no puede llevar.

C. camisetas mojadas. Árbitro podrá exigir que una camiseta mojada se puede cambiar.

Los jugadores deben tener un amplio suministro de camisas secas.

D. letras y gráficos. Las letras o los gráficos de mal gusto no están permitidos.

E. Tenis deben tener soles que no marcar o dañar el suelo.

F. Diadema (sudor). Los jugadores deben tener acceso a una cinta para la cabeza.

No se les exige que lleven, a menos que el árbitro lo considere necesario para ayudar a evitar que el suelo se moje.



*Regla 2.4 guantes.*

A. General. Deben usarse guantes para mantener la bola seca.

B. Estilo. Los guantes deben ser de color claro en la habitual y golpear las superficies hechas de un material suave o el cuero. Los dedos de la mano puede no estar adheridos, conectar o retirar. Los guantes que proporcionan una ventaja injusta no están permitidas, y debe ser sustituido por el árbitro.

C. las sustancias extrañas. Ninguna sustancia extraña, cintas o bandas de caucho se utilizarán en los dedos de las manos o en las palmas en la parte externa de los guantes . Metal duro o sustancias pueden no estar colocado por debajo del guante si, a juicio del árbitro, crea una ventaja injusta.

Parte 2, en el Artículo 2.3 C: Interpretación nO 2:

un jugador debe ser permitido para proteger un hematoma del hueso de la mano. Si algún tipo de material fino vendarse no es suficiente, el jugador se le debe permitir usar una moneda o algún otro tipo de material duro, en la medida en que el árbitro no creo que crea una ventaja injusta, en cuyo caso el material sería rechazado. La protección debe ser colocado por debajo del guante y deben ser aprobados por el árbitro antes de que comience el juego .

D. Guantes mojados. Los guantes deben cambiarse cuando se vuelven suficientemente húmedo para humedecer la bola. Esta es la decisión del árbitro. Guantes con orificios que exponer la piel no puede llevar. Es responsabilidad del jugador para tener un amplio suministro de guantes secos.

*Regla 2.4 uniforme.*

A. General. Todas las piezas del uniforme, que consta de una camisa, pantalones cortos, calcetines y tenis, se debe limpiar en el comienzo de un partido.

Vestimenta habitual sólo balonmano, en el juicio del árbitro, se puede llevar. Camisas deben ser completas y no se corta en el torso. Camisetas no son necesarios para jugar al aire libre a menos que se le pida por su contrincante .



B. Color. Color es opcional. Patrones inusuales que afectan a la vista del oponente de la bola o causar una distracción no puede llevar.

C. camisetas mojadas. Árbitro podrá exigir que una camiseta mojada se puede cambiar.

Los jugadores deben tener un amplio suministro de camisas secas.

D. letras y gráficos. Las letras o los gráficos de mal gusto no están permitidos.

E. Tenis deben tener soles que no marcar o dañar el suelo.

F. Diadema (sudor). Los jugadores deben tener acceso a una cinta para la cabeza.

No se les exige que lleven, a menos que el árbitro lo considere necesario para ayudar a evitar que el suelo se moje.

### **Parte 3. Los funcionarios y oficial**

#### *Regla 3.1 Tournament director.*

Todos los torneos serán gestionados por un torneo director, quien designará a los funcionarios. Siempre que sea posible, los funcionarios deben incluir un jefe de árbitros, un jefe de planta , coincide con los árbitros, y los jueces.

A. Responsabilidades. Director del torneo es el responsable de supervisar todo el torneo. Director del torneo, o su delegado representante, deberá estar presente en todo momento.

B. Normas información. El actual reglamento de Colombia Wall Ball oficial publicado en el sitio web Colombia Wall Ball se aplicarán y se pondrá a disposición. Todas las modificaciones realizadas

al director del torneo debe ser aprobado por la Colombia Wall Ball y

declarado en el formulario de inscripción, y/o estar a disposición de todos los jugadores en el momento de la inscripción.

También es recomendable que árbitro clínicas se celebrará antes de que todos Colombia Wall Ball de torneos sancionados.



*Regla 3.2 Jefe de árbitros.*

El jefe de los árbitros es el encargado de asignar los árbitros a todos partidos del torneo.

*Regla 3.3 Extracción de los funcionarios.*

Ningún funcionario podrá ser retirado de un partido a la celebración de un acuerdo entre los jugadores individuales o dobles ambos equipos se está de acuerdo con el jefe de árbitros o director del torneo . En el caso de que la extracción sea solicitada por un jugador o equipo y no aceptado por los demás, el jefe de árbitros o director del torneo podrá aceptar o rechazar la solicitud. Se recomienda que el partido se observó antes de determinar cuáles son, en su caso, las medidas que deban adoptarse. Si la petición de cambio no se mantiene, el jugador o equipo que realiza la solicitud será cargada con un tiempo de espera. Si el jugador o equipo está fuera de tiempos de espera, un técnico se evaluará. Esto no es aplicable en el caso de que ambos jugadores individuales o dobles ambos equipos están de acuerdo en la petición de cambio. esto ocurre, el árbitro debe detener la reproducción inmediatamente y llamar a un técnico contra el jugador en una infracción. El árbitro deberá informar también al jugador que una segunda violación dará lugar a la coincidencia que se incumplió.

*Artículo 3.4 árbitro.*

A. Antes del partido. El principal funcionario de cada partido será el árbitro. La autoridad del árbitro respecto de un partido se inicia una vez los jugadores son calledto el tribunal. Antes de cada partido se inicia, será obligación del árbitro:

1.) La jugabilidad. Verificar en la suficiencia de la preparación del balonmano



con respecto a la jugabilidad.

2.) el equipo. Verifique la disponibilidad y la idoneidad de todos los materiales necesarios para la comparación, como handpass, toallas, cuadro de mando, lápices y un reloj.

3.) ayuda a los funcionarios. Comprobar disponibilidad y proporcionar instrucciones para ayudar a los funcionarios.

4.) Corte, obstaculiza. Explicar corte, obstaculiza, si los hubiere, a los jugadores. ( Véase el Artículo 4.3 y 4.7 A. 1).

5.) examine los guantes, uniformes y protección para los ojos. Recordar a los jugadores tener un suministro suficiente de guantes extras y camisetas, y acceso a una vincha . Inspeccionar el cumplimiento de los guantes y manos con las normas. Recordar que los jugadores no use protección para los ojos correctamente, se producirá en una técnica y una segunda violación de una garantía.

6.) Iniciar el juego. Introducir los jugadores, lanzar una moneda para determinar el orden de servir y señal inicio de juego.

7.) El Tiempo. El árbitro debe estar presente 15 minutos antes

.

8.) dos minutos. Una advertencia de dos minutos antes del partido y antes de cada juego.

9.) Puntuación. Anunciar las puntuaciones antes de cada rallye. (Véase la regla 3.8 y 4.1E).

B. Decisiones. El árbitro se coloca detrás de la parte receptora y tomará las decisiones con respecto a las normas y el árbitro tiene la autoridad para cambiar su llamada. En línea los jueces, el árbitro anunciará todas las sentencias definitivas. En la ausencia de jueces, si ambas reglas 3.4 árbitro.

A. Antes del partido. El principal funcionario de cada partido será el árbitro. La autoridad del árbitro respecto de un partido se inicia una vez los jugadores



son llamados al tribunal. Antes de cada partido se inicia, será obligación del árbitro:

- 1.) La jugabilidad. Verificar en la suficiencia de la preparación del balonmano con respecto a la jugabilidad.
  - 2.) el equipo. Verifique la disponibilidad y la idoneidad de todos los materiales necesarios para la comparación, como handpass, toallas, cuadro de mando, lápices y un reloj.
  - 3.) ayuda a los funcionarios. Comprobar disponibilidad y proporcionar instrucciones para ayudar a los funcionarios.
  - 4.) Corte, obstaculiza. Explicar corte, obstaculiza, si los hubiere, a los jugadores. ( Véase el Artículo 4.3 y 4.7 A. 1).
  - 5.) examine los guantes, uniformes y protección para los ojos. Recordar a los jugadores tener un suministro suficiente de guantes extras y camisetas, y acceso a una vincha . Inspeccionar el cumplimiento de los guantes y manos con las normas. Recordar que los jugadores no use protección para los ojos correctamente, se producirá en una técnica y una segunda violación de una garantía.
  - 6.) Iniciar el juego. Introducir los jugadores, lanzar una moneda para determinar el orden de servir y señal inicio de juego.
  - 7.) El Tiempo. El árbitro debe estar presente 15 minutos antes .
  - 8.) dos minutos. Una advertencia de dos minutos antes del partido y antes de cada juego.
  - 9.) Puntuación. Anunciar las puntuaciones antes de cada rallye. (Véase la regla 3.8 y 4.1E).
- B. Decisiones. El árbitro se coloca detrás de la parte receptora y tomará las decisiones con respecto a las normas y el árbitro tiene la autoridad para cambiar su llamada. En línea los jueces, el árbitro



anunciará todas las sentencias definitivas. En la ausencia de la línea los jueces, si ambos

Los jugadores individuales o en tres de cada cuatro en un partido de dobles en desacuerdo con una llamada

hecha por el árbitro, el árbitro debe estudiar la posibilidad de invertir su llamada.

1) Los espectadores. El árbitro deberá tener jurisdicción sobre los espectadores, así como los jugadores, mientras que el match está en curso (véase el Artículo 5.6). Una pelota que golpea un oficial o espectador antes de golpear la pared debe ser juzgado

como si hubiera chocado contra un oponente (véase la regla 4.7A2). Si un "no-sentado"

oficial o espectador interfiere con un jugador en su intento de jugar el balón, es un

obstáculo. En interés de la seguridad, cuando se cuenta con suficiente superficie de juego no se puede

, el árbitro podrá llamar un balón para impedir interferencias que

impide que un jugador de tener una oportunidad justa para ver o devolver la pelota

(véase el artículo 4.7A7).

C. Las protestas. Cualquier decisión que implique una interpretación normativa podrán ser recurridas

ante la próxima. Entonces, será resuelto por el jefe de

árbitros o tournament director. Sentencia no pueden ser recurridas. Si el jugador

la protesta se confirmó, el buen gobernante. Si el jugador

la protesta no se mantiene, el jugador será cargada con un tiempo de espera.

Si el jugador está fuera de tiempos de espera, un técnico se imputarán a

los jugadores.

D. decomisos. Un partido puede ser ejecutada por el árbitro cuando:

1.) flagrante de conducta antideportiva. Cualquier jugador se niega a acatar

la decisión del árbitro o se acopla en flagrante unsportsmanlikelike

conducta.

2.) Tres técnicos. Un jugador o de un lado recibe tres técnicos en un partido, o

dos técnicos por no usar protección para los ojos correctamente.



3.) dejando la corte. El jugador sale de la corte en un momento que no permitido por estas reglas, sin el permiso del árbitro.

4.) El incumplimiento del deber de informar.

No show. Cualquier jugador de singles, o cualquier otro equipo para un partido de dobles , no se presente a jugar. b.

Inicio Tardío pena. Si un jugador no está listo para jugar (o reanudar la reproducción) en el tiempo, el opositor deberá ser otorgado un punto. El rival será adjudicado un punto adicional por cada minuto de retraso de juego hasta 10 minutos. El partido, que será ejecutada. Esto se aplica al inicio del partido, entre juegos de tiempos de espera, tiempos de espera durante un juego y guante de tiempos de espera. Inicio Tardío puntos de penalización no son acumulativos , y el partido decomiso disposición será aplicable únicamente si el completo de 10 minutos de retraso es consecutivo. Los jugadores deben permanecer en oídos de la árbitro para ayudar a prevenir el retraso de pena. Es obligación de los jugadores que estén listos para reanudar la reproducción en el tiempo incluso si el árbitro no da tiempo advertencias. Si los partidos se encuentran en, o antes de tiempo , los jugadores deben estar en la corte de calentamiento por lo menos 10 minutos antes de que el tiempo del partido asignado para asegurar la pronta puesta en marcha. Si el programa del torneo está en marcha atrás, los jugadores deben estar vestidos y listos para entrar en la corte por un máximo de 10 minutos, de calentamiento. Si un jugador muestra de menos de 10 minutos antes de la hora de inicio prevista , que el jugador tiempo de calentamiento de se reducirá en consecuencia.

Director del torneo puede permitir un retardo más largo si las circunstancias lo justifican.

5.) decomiso. La coincidencia debe ser jugado en su totalidad con ambos jugadores /equipos de la corte (véase el Artículo 3.4 .D. 4.b). Pierde parcial, como cualquier jugador perder el segundo partido y avanzar directamente a un desempate , no están permitidos. Un día de forfait de cualquier parte de un partido, el



perder de todo el partido.

E. Los valores predeterminados. Un jugador o equipo que se ejecutará en el torneo director o funcionario a cargo en caso de incumplimiento con el torneo o el host de normas, si bien en el torneo local, por falta de árbitro o de cualquier otra conducta impropia en el torneo local.

F. Otras sentencias. El árbitro decidirá sobre todas las cuestiones que no se contemplan en el USHA Las Reglas Oficiales. Sin embargo, el árbitro puede ser revocada por el jefe de árbitros o tournament director, con el último de los cuales tendrá autoridad final.

#### *Artículo 3.5 Los Jugadores.*

A. Player Código. La USHA reglas del balonmano un presunto código de integridad y honestidad de cada jugador. Se espera que los jugadores siempre cumplir las violaciones, no detectable por el árbitro. (Véase el artículo 4.6

E) tales casos incluyen, pero no están limitados a, doble rebote,

Muñeca bolas, y de representar equitativamente las lesiones en la aplicación de la Regla 4.11 .C.

#### *Norma 3.6 de los jueces.*

A. De Los Jueces. Debe haber una línea juez, situada en la vista más ventajosa, para cada una de las líneas laterales, la línea corta y la larga línea.

B. deberes y responsabilidades. Funciones de juez será llamada "out" de las bolas que golpean el suelo o la pared fuera de la cancha y a llamar los fallos en sus respectivas líneas que se produzcan. La línea corta juez puede saltar las bolas, backswing obstaculiza y dos rebotes vuelve a la discreción del árbitro. Si una línea juez es incierto, el/ella debe abstenerse de hacer una llamada.



El árbitro podrá sustituir su decisión sobre una llamada.

Línea los jueces también se han designado para ayudar en la decisión apelada las llamadas. En el caso de recurso de apelación, y después de una muy breve explicación de la apelación por parte del árbitro, la línea los jueces deben indicar sus opiniones acerca de la llamada del árbitro. La señal para mostrar que estás de acuerdo con el árbitro es brazo extendido con el pulgar hacia arriba, el desacuerdo se muestra con el pulgar hacia abajo. La señal para mostrar ninguna opinión ni juez que la línea está segura, o su opinión fue bloqueada, brazo extendido con la mano abierta y la palma hacia abajo.

Los magistrados no Línea de señal hasta que el árbitro reconoce el recurso y le pide una decisión.

C. Resultados de la respuesta. Si todos los cuatro jueces de abstenerse de emitir un dictamen, la llamada del árbitro. De lo contrario, la llamada se realizará de acuerdo con el dictamen de la mayoría de los funcionarios participantes (cuatro jueces y un árbitro.) Hacer caso omiso de esos que se abstengan, en caso de que la mayoría de los funcionarios convienen con el árbitro la llamada, la llamada se mantendrá. Si la mayoría está en desacuerdo con el árbitro de llamada, la llamada se debe invertir. Sin embargo, si un solo funcionario indica desacuerdo con el árbitro la llamada (mientras que los otros tres funcionarios se han abstenido), este es un empate, en cuyo caso el árbitro puede permitir que la llamada, la llamada marcha atrás o de pedir una repetición.

### *Regla 3.7 Las apelaciones.*

A. apelable. Cualquier jugador puede apelar un cortocircuito o algún otro servicio . Cualquier jugador puede apelar también las violaciones línea de recepción. Si el servidor las apelaciones un cortocircuito o algún otro servicio, y se admite el recurso, el servidor se adjudicó el servicio. Si el servidor ha tenido un corto, la llamada sería cancelar la anterior llamada de fallo, y el servidor se adjudicó dos sirve, porque él/ella se consideró que se hizo una jurídica. Si, en



la opinión del árbitro, el balón no podía haber sido devuelto, el punto será adjudicado al servidor. Si el recurso no se confirmó, la llamada se dos cortometrajes y un lado. Si, en el primer servicio, el servidor la no convocatoria de un corto o de otro tipo de servicio, y se admite el recurso, el servidor se adjudicó un segundo servicio. Después de la manifestación ha terminado, cualquiera de los dos jugadores puede apelar en un doble rebote o no, buenos disparos matar , matar disparos llamado no bueno y corte, obstaculiza. El resultado puede ser en un punto, un lateral, o una repetición. Después de la manifestación ha terminado, cualquiera de los dos jugadores puede también apelar los fallos, al frenar las violaciones línea y saltar sirve no. Si se admite el recurso, el jugador se adjudicará la llamada correspondiente. En ningún momento puede un jugador llamado a obstaculizar , impedir otros de corte, obstaculiza), técnicos u otros poderes discrecionales.

B. Cómo apelar. El jugador debe hacer directamente un recurso al árbitro, antes del árbitro anuncia la puntuación. El árbitro será, a continuación, solicitar la opinión de la línea los jueces. El árbitro puede apelar también a la línea los jueces si él/ella está seguro de su propia llamada, y después puede mantener, retroceso o anular la convocatoria en cuestión. La repetición será llamado si el árbitro considera que es necesario en interés de la imparcialidad.

*Regla 3.8 máximo goleador.* El goleador, cuando se lo utiliza, deberá mantener un registro de los progresos del juego de la manera prescrita por director del torneo

. Como mínimo, el progreso se incluyen el orden de los servicios , las salidas, los puntos, y el total de puntos anotó cada entrada por cada servidor.

*Regla 3.9 jefe de planta.* Informa al jefe de planta de sus jugadores y las asignaciones.



#### **Parte 4. Jugar Reglamentos.**

##### *Regla 4.1. Servicio*

A. Orden. En individuales, el jugador ganar lanzando una moneda al sirve primero en el primer juego . El otro jugador sirve primero en el segundo juego. Si es necesario un desempate, el jugador que anotó el mayor total de puntos en los dos primeros juegos sirve primero. Si ambos jugadores anotan un número igual

De los puntos en los dos primeros juegos, otra adversidad se tratará de determinar qué jugador sirve primero.

En dobles, ganó el lado lanzando una moneda al elige de servir o recibir en el primer juego. Del otro lado se elija para el segundo partido.

Si es necesario un desempate, el equipo anotando el mayor total de puntos en los dos primeros juegos escoger. Si ambos equipos una puntuación igual número de puntos en los dos primeros juegos, otra adversidad se tratará de determinar qué equipo tiene la oportunidad de elegir.

B. Inicio. Los juegos son iniciadas por el árbitro anuncia "play ball", y, a continuación, la puntuación, "0 sirve 0."

C. . El servidor puede servir desde cualquier lugar en la zona de servicio. Ninguna parte del pie puede tocar el suelo más allá del borde exterior de cualquiera de las líneas de la zona de servicio. El servidor debe permanecer en la zona de servicio hasta que el balón pasa la línea corta de la pared. Las violaciones son "fallos." ( véase el Artículo 4.3 C. 1 . ).

D. La Forma Jurídica (servir). El servidor debe detenerse por completo en la zona de servicio antes de iniciar el servicio. El servicio es iniciado por botando la bola al suelo en la zona de servicio. La bola debe ser afectado por la mano del servidor o el puño para que haga contacto con la pared primero y en el rebote hace contacto con el suelo en la zona receptora, a menos que en la marcha.

Consulte el artículo 4.3C y 4.3D.



E. Tiempo. El servicio no se puede realizar hasta que el árbitro ha anunciado la puntuación (véase el Artículo 3.4 .A. 9 ). El árbitro será punto de llamada o de un lado tan pronto como un rallye. Entonces, el receptor tiene un máximo de 10 segundos para asumir una posición. Cuando el receptor ha asumido una posición o hayan transcurrido los 10 segundos, lo que ocurra primero, y el servidor ha tenido suficiente tiempo para llegar a su servicio, el árbitro anunciará el resultado y el servidor debe servir (la bola) dentro de los 10 segundos. Si el primer resultado es un fallo o un obstáculo, el árbitro dará al receptor un tiempo razonable para tomar una posición y el servidor tiempo razonable para su servicio . A continuación, el árbitro anunciará "segundo servicio" si el servicio fue un error, o "primera/segunda servir, uno impiden servir" si un obstáculo, una vez que el servidor debe servir dentro de 10 segundos.

Parte 4, Artículo 4.1 E: Interpretación nO 4

después de la manifestación, el árbitro debe llamar inmediatamente "punto" o "lado ." entonces, el receptor dispone de 10 segundos para asumir su posición de preparado , pero el servidor debe tener sólo "plazo razonable" para conseguir.

El servidor no debe ser permitido de descarga lenta recuperación de la pelota. Tan pronto como el receptor

está "preparado" y el servidor ha tenido suficiente tiempo para recuperar el balón, el árbitro deberá llamar a la partitura, en cuyo caso el servidor tiene 10 segundos para golpear la bola. Si el receptor está en su posición de puesta a disposición y el árbitro considera que el servidor está tomando demasiado tiempo en recuperar el balón y suponiendo que el que sirve, el árbitro deberá llamar a la puntuación. A continuación, el servidor tiene 10 segundos para servir. Si el receptor no está en su posición de espera una vez transcurridos 10 segundos desde el momento en que el árbitro "punto" o "lado ", el árbitro debe llamar a la partitura y el servidor puede servir



inmediatamente o puede tardar hasta 10 segundos, si el receptor está listo

.

*Artículo 4.2 dobles.*

A. Servidor. Al principio de cada juego en dobles, cada una de las partes comunica al árbitro de la orden de servicio, que debe ser seguido por todo el juego.

Sólo el primer servidor de la primera equipo puede servir la primera vez

. Este reproductor tiene que seguir sirviendo primero en todo el

juego. Cuando el primer servidor del juego se pone en su primer servicio,

el lateral está fuera. A partir de ese momento, los dos jugadores de cada lado actuará hasta que una

de cada una se produce. No es necesario para que el servidor alternativo sirve

a los opositores.

B. Posición del Socio. En dobles, el servidor la pareja debe situarse en la parte exterior

las líneas laterales, astraddle el servicio indicado, y no podrá entrar en la

zona jugando hasta que el balón le pasa. Una violación se llama "

pie fallo." Artículo

*4.3 defectuoso.* Mal sirve son de cuatro tipos y

dar lugar a las siguientes medidas:

A. balón sirve. UN balón no sirven los resultados de pena y el servidor

se da otro servicio sin previa cancelación de un servicio defectuoso

o un obstáculo. Esto ocurre en las siguientes situaciones:

1.) Corte, obstaculiza. Si una bola toma un rebote irregular debido a un

corte o humedad obstrucción (antes de que el servicio se ha convertido en un

servicio jurídico) un tribunal impide se llama y el servir es reproducido. ( Ver Artículo 3.4

A. 4 y 4,7 A. 1)

2.) bola roto. Si la bola se determina que se han roto antes de que el

servicio se ha convertido en un servicio, una pelota se debe poner en juego

y el servicio será reproducido. (Véase el Artículo 4.6 .J)



B. obstaculizar sirve. UN obstáculo para atender llamadas, y el servidor obtiene otro servicio. (Véase el Artículo 4.3 C. 6) 1) moviendo el servicio. El servidor o su pareja se desplaza hacia afuera de la forma de una bola legalmente sirve de la pared, obstaculizar puede ser llamado no anular los fallos previos. Esta llamada, al igual que cualquier otro obstáculo, se basa en la interferencia que afectan la reproducción (véase Interpretación nO 5). Si hay interferencia inicial, pero el receptor aún está a tiempo de entrar en una buena posición, un obstáculo no debe ser llamado. En tal caso, el árbitro no debe hacer la llamada demasiado rápido. Ella/él debe ver la reacción del receptor. El receptor se debe otorgar el beneficio de la duda, mientras él/ella está en la posición correcta (véase el artículo 4.3C6).

Parte 4, Artículo 4.3 B (1): Interpretación nO 5

Este es muy difícil debido a que habrá casos en los que el receptor se verá obstaculizado, pero la bola se ha alcanzado tan alto que es va a ser el resultado de una configuración y el receptor tendrá tiempo de llegar en una buena posición para intentar su disparo. El servicio, al igual que cualquier otro obstáculo, se basa en la interferencia que afectan la reproducción. En el caso mencionado, no hay interferencia inicial, pero el receptor aún está a tiempo de entrar en buena posición para impedir que el momentáneo, no afectan a la reproducción. En tal caso, el árbitro no debe hacer la llamada demasiado rápido, pero debería ver la reacción del receptor. Si el árbitro considera que el receptor duda se pone en posición, un obstáculo debe ser llamado. Sin embargo, si el receptor se mueve rápidamente y obviamente va a tener tiempo para entrar en una buena posición para un disparo, el obstaculizar no se debería llamar. El receptor debe recibir el beneficio de la duda en la medida en que su posición es que en el centro de la cancha. Sin embargo, si el receptor posiciones a un lado de centro o anticipa el servicio va a ser objeto de un ataque a un lado y se mueve en ese sentido demasiado rápido, y el



servir es golpear al lado opuesto, un obstáculo no debe ser llamado. También es importante que el árbitro intente de posición él mismo o ella misma, de modo que el/ella tendrá el mismo ángulo de visión del receptor. La mejor respuesta a este dilema es: en caso de duda, llame a un obstáculo.

2.) Doble bolas. UNA bola legalmente sirve que pasa entre las piernas del servidor es un obstáculo automático.

C. Fallo sirve. El siguiente fallo sirve sirve, cualquiera de los dos que se ven afectados ante un servicio jurídico se ejecuta en un resultado: 1.)

Pie fallo. a.)

El servidor empieza el movimiento servicio con uno o ambos pies tocando el suelo fuera de la zona de servicio (véase el Artículo 4.1 .C).

b.) El servidor del pie toca el suelo fuera de la zona de servicio sirve antes de la bola pasa a través del plano del borde posterior de la línea corta de la pared.

c) En dobles, cuando el servidor no es socio de fuera las líneas laterales, astraddle la línea de servicio, o entra en la zona antes del juego pelota pase sirve él/ella (véase la regla 4.2B).

2.) corto. Cualquier servicio que llega primero a la pared y en el rebote golpea el suelo, delante de, o en, la línea corta en o entre las líneas laterales.

3) De largo. Cualquier servicio que llega primero a la pared y en el rebote golpea el piso en la parte de atrás de la línea larga y en o entre las líneas laterales.

En torneos, depósito(s) no debe tomar un servicio que se supone va a ser largo. El árbitro deberá otorgar un punto por falta de devolución.

4.) pelota botando fuera zona de servicio. Cualquier servicio que es golpeado en un rebote que se ha hecho fuera de la zona de servicio. ( Véase el Artículo 4.1 D).

5.) No golpear pelota en primera el rebote de una sola gota. ( Véase el Artículo 4.1 D).



6.) dos veces consecutivas obstaculizar sirve. Dos veces consecutivas obstaculizar sirve como resultado de un fallo. (Véase la Regla 4.3 B. 1) Este es el único fallo llamada que no puede ser apelada. (Véase el Artículo 4.8 )

D. De sirve. Cualquiera de los siguientes resultados en un: 1

.) No sirven. Cualquier intento de golpear la bola que resulta en una total o en la bola toca cualquier parte de la institución que no sea golpear la mano.

2.) No de servir. Sirve cualquier bola que no golpee la pared primero.

3.) Toca servir. Sirve cualquier bola en el rebote de la pared que está en contacto con el servidor, o toca el servidor. Esto incluye un servicio que es intencionalmente. Cuando la pareja está afectada por el servicio, la "pena" sustituye a la de los socios de pie.

Parte 4, en el Artículo 4.3 D (3): Interpretación nO 6

a pesar de que el pie se produce antes de que el fallo fuera servir, servir la pena tiene prioridad y será ejecutada. Otro ejemplo: un servidor

pie los fallos cuando se ponga en contacto con la pelota y la pelota no se impactó contra el muro

. Una vez más, la pena servir debe ser ejecutado. Por esta razón,

el árbitro deberá esperar hasta después de que la bola se sirve para llamar a un pie

.

4.) Dos fallos consecutivos. ( Véase el Artículo 4.3 C).

5) Entrepierna. Cualquier servicio que golpea la entropierna de la pared y el piso se considerará que han afectado al piso primero.

6.) fuera de orden. En dobles, cuando cualquiera de los miembros de la pareja sirve fuera de orden, los puntos que servidor desde la salida de la orden de

iniciados se resta y un servicio se llamará. Si el segundo servidor

sirve fuera de orden, el servicio se aplicará a el primer servidor

y el segundo servidor se reanudará. Si el jugador

designado como el primer servidor sirve fuera de orden, de un lado se va a llamar.



*Parte 4, Artículo 4.3 C (6): Interpretación nO 7*

Si el árbitro está haciendo un buen trabajo, no debe haber fuera de orden . El árbitro debe mantener los jugadores informados en cuanto a qué jugador es el servidor. Si el árbitro considera que el jugador está a punto de servir fuera de orden, el árbitro debe parar inmediatamente el jugador que sirve y de informar al equipo de que jugador debe ser el servidor. Sin embargo, si un jugador sirve fuera de orden, el "fuera de orden" se aplicará

.

7.) El Servicio demora. Error en el servidor de golpear la pelota dentro de los 10 segundos después de que el

árbitro ha anunciado la puntuación.

8) Borde de la pared. El borde superior de la pared, si los hubiere, no es parte de la corte. Una bola golpea el borde superior es una.

9) Fuera servir. Los que la sirven, en el rebote de la pared, golpea el suelo fuera de las líneas laterales es una de las que sirven. En

torneos, los receptores no debe coger sirve que se da por supuesto que no

. Premio Árbitro punto por falta de devolución.

*Regla 4.4 Regreso de servir.*

A. Recibir. . El receptor o receptores deben estar en la parte posterior de la línea de servicio hasta que la bola de la pared pasa la línea corta. Cualquier violación de esta regla resulta en un punto para el servidor (véase la Regla 2.1 B. 4).

B. Vuelo regreso. En lo que una mosca, el receptor puede golpear la bola en cualquier momento después de que pasa completamente a través del plano del borde posterior de la

línea corta y ninguna parte de su cuerpo o puede extenderse a través del plano de la parte posterior de la línea corta hasta que después de ponerse en contacto con el balón. UNA



violación es el resultado de un punto para el servidor. Después de entrar en contacto con la pelota, el receptor y

su pareja pueden entrar en o a través de la línea corta sin pena.

C. Legal de restitución. Después de que la bola es legalmente, uno de los jugadores en el lado receptor

debe golpear la pelota o bien sobre la marcha, o después del primer rebote, y antes de que el balón toque el suelo, la segunda vez, para devolver la pelota a la pared o entre las líneas en primer lugar y hacer que rebote en la zona. Una pelota no puede tocar el suelo antes de tocar la pared. Incumplimiento de un retorno legal resultados en un punto en el servidor.

#### *Regla 4.5 . Cambios de servicio.*

Un servidor continúa sirviendo hasta que él/ella o su lado hace una. Cuando el servidor o en el lado pierde el servicio, se convierten en el receptor o destinatario, y el lado receptor se convierte en el servicio, y así alternativamente en todos los servicios del juego. Las salidas se realizan por:

A. a servir. El servidor hace un servicio en virtud de la Regla 4.3 D .

B. Fallo sirve. El servidor hace dos fallo sirve antes de ejecutar un servicio jurídico en virtud del Artículo 4.3 C. C.

Hits socio. El servidor alcanza su pareja con un intento de retorno

.

D. fallo de retorno. El servidor o su pareja no logra mantener la bola en juego por volver como lo exige el Artículo 4.4 C. E.

evitar obstaculizar. El servidor o su pareja comete un evitable obstáculo ( véase el Artículo 4.9 ).

F. Segundo. En dobles, el lateral es retirado cuando ambos miembros de la pareja se han puesto , salvo el primer servicio del juego en el caso previsto en el Artículo



#### 4.2 A. Regla

#### 4.6 Rally.

El rally se define aswhen la bola es legalmente regresó y se mantienen en juego después de un servicio jurídico se ejecuta. Desempeñar durante los mítines debe estar en sintonía con

las siguientes reglas:

A. una mano. Sólo la parte delantera o trasera de un lado, puede ser utilizado en cualquier momento para

devolver la pelota. Con las dos manos juntas o cualquier parte del cuerpo distinta de la mano para golpear una bola es una.

B. Muñeca bola. El uso de cualquier otra parte del cuerpo para devolver la pelota, incluyendo la muñeca o el brazo por encima de la mano del jugador, es una violación, a pesar de que la muñeca o el brazo puede estar cubierto por un guante.

C. Un toque. En el intento, la pelota puede ser tocado sólo una vez por un jugador. En dobles, ambos miembros de la pareja pueden oscilar en el balón, pero solo una puede golpear.

D. Falta de devolución. Cualquiera de los siguientes constituye un incumplimiento de un retorno legal durante el rally:

1.) La pelota rebota en el piso dos veces antes de ser alcanzado.

2.) Después del contacto, la bola no llegue a la pared y el rebote en la zona jugar .

3.) La pelota va de la mano de un jugador o el puño a la galería.

4.) una pelota que es evidente que no tienen la velocidad o dirección a ser devuelto legalmente (véase el Artículo 4.4 C) huelgas otro jugador en la cancha.

5.) En dobles, la pelota golpeada por un jugador de ese jugador.

6.) cometer una evitable obstáculo ( véase el Artículo 4.9 ).

E. Efecto de la falta de devolución. Los resultados en cada una de las violaciones o un punto.



Cualquier violación no detectado por el árbitro debe ser llamado por el jugador infractor (véase el Artículo 3.5 .A).

F. intentos de retorno.

1.) individuales. Si un jugador los columpios, pero pierde el balón en juego, el jugador puede repetir los intentos de devolver la pelota hasta que toque el suelo por segunda vez.

2.) dobles. Ambos jugadores de un lado tienen derecho para intentar devolver la pelota.

Si un jugador los columpios, pero pierde el balón, tanto él/ella y su pareja pueden hacer otro intento de devolver la pelota hasta que toque el suelo por segunda vez.

3.) obstaculiza. En dobles, si un jugador columpios, pero pierde la bola en juego, y, en su nombre o su pareja intento constante de jugar el balón antes de que toque el suelo, la segunda vez, un oponente comete interferencia inevitable, un obstáculo se llama ( véase el Artículo 4.7 ).

G. tocar la pelota. Salvo en el caso previsto en el Artículo 4.7 A. 2, cualquier toque de la bola antes de que toque el suelo por segunda vez por un jugador distinto del que el retorno es un punto o en contra del

jugador infractor. Regla 4.5 . Cambios de servicio. Un servidor continúa sirviendo hasta que él/ella o su

lado hace una. Cuando el servidor o en el lado pierde el servicio,

se convierten en el receptor o destinatario, y el lado receptor

se convierte en el servicio, y así alternativamente en todos los servicios del juego. Las salidas se realizan por:

A. a servir. El servidor hace un servicio en virtud de la Regla 4.3 D .

B. Fallo sirve. El servidor hace dos fallo sirve antes de ejecutar un servicio jurídico en virtud del Artículo 4.3 C. C.

Hits socio. El servidor alcanza su pareja con un intento de retorno

.



D. fallo de retorno. El servidor o su pareja no logra mantener la bola en juego por volver como lo exige el Artículo 4.4 C. E.

evitar obstaculizar. El servidor o su pareja comete un evitable obstáculo ( véase el Artículo 4.9 ).

F. Segundo. En dobles, el lateral es retirado cuando ambos miembros de la pareja se han puesto , salvo el primer servicio del juego en el caso previsto en el Artículo

4.2 A. Regla

*Regla 4.7 balón dificulta.*

Balón dificulta se debe llamar para interferencia afecta al juego. ( Véase el Artículo 4.6 .F. 3 ).

A. situaciones.

1.) Corte, obstaculiza. Si, después de que la bola ha sido legalmente, en la opinión del árbitro, un rebote irregular es causada por un tribunal obstrucción o irregularidad, un tribunal impide debe ser llamado. El jugador no debe detener la reproducción en cualquier momento en previsión de una llamada. Incluido en corte, obstaculiza es la bola que golpea una zona húmeda en el suelo, lo cual hace a la plataforma. Esta es la llamada del árbitro, no el jugador". (Véase la Regla 3.4 A. 4 y 4,3 A. 1)

Parte 4, Artículo 4.7 A. (1): Interpretación nO 10 balones

que los patines en suelos húmedos son corte, obstaculiza, suponiendo que el jugador estaba en posición para realizar una devolución el balón rebotado realmente.

2.) pelota golpea oponente . Cuando una bola toca un oponente sobre la marcha antes de golpear la pared, y el disparo, obviamente, no han sido justos, el jugador que fue alcanzado por el disparo, se adjudicó el rally . Si hay alguna duda en la mente del funcionario, un balón obstaculizar serán llamados

