

REGLAS DE JUEGO:

1.- PUNTUACIÓN EN UN JUEGO

- Cuando una pareja gana su primer punto se cantará "15".
- Al ganar su segundo punto se cantará "30".
- Al ganar su tercer punto se cantará "40"
- y con el cuarto punto ganado se cantará "juego", excepto si ambas parejas han ganado tres puntos, con lo que la puntuación recibe el nombre de "iguales".
- El tanto siguiente se denomina "ventaja" en favor del ganador y si el mismo vuelve a ganarlo se adjudica el juego. En caso de perderlo, se volvería a "iguales". Y así sucesivamente hasta que uno de los participantes haya ganado dos puntos consecutivos.
- La pareja que primero gane 6 juegos, siempre con un mínimo de 2 de ventaja, se anotará el set.
- En caso de empate a 5 juegos se deberán jugar dos más, hasta ganar por 7-5, pero si se produce un empate a 6 juegos se aplicará el "tie-break" o desempate.
- Los partidos se jugarán al mejor de tres sets (una pareja necesita ganar dos sets para hacerse con el partido).
- En ALGUNOS TORNEOS, se puede aplicar en casos de empate a un set, y siempre que se haya establecido previamente, se podrá jugar el tercer set sin aplicar el "tie break" o desempate es decir, si se produce empate a seis juegos, ganará aquel que consiga dos de diferencia. • MUERTE SÚBITA O "TIE-BREAK" Durante el tie-break, se cantan los puntos "cero", "1", "2", "3", etc. El "tie-break" lo ganará el primero que llegue a 7 puntos, siempre y cuando lo haga con 2 de ventaja, por lo tanto la pareja gana el "juego" y el "set". Si es necesario, el tie-break continuará hasta que se consiga dicho margen.
- El "tie break" se iniciará sacando el jugador al que le corresponda hacerlo según el orden seguido en el set y lo hará desde el lado derecho de su cancha, jugándose un solo punto.
- A continuación, y respetando siempre el orden de saque mencionado anteriormente, se jugarán dos puntos, empezando a hacerlo desde el lado izquierdo, y así sucesivamente.
- El vencedor del "tie-break" se anotará el set por 7-6.
- En el set siguiente empezará a sacar un jugador de la pareja que no hubiera empezado sacando el "tie break".
- **Por cada partido ganado se suma 1 punto en los torneos oficiales y en los abiertos, SE LLAMA PARTIDO A LA SUMA DE LA IDA Y LA VUELTA, es decir que ganará el partido el que gane el ida y vuelta (no es un punto la ida y otro la vuelta.**
- Las posiciones en las tablas correspondientes y las definiciones de los encuentros en la etapa final o abiertos por eliminación, se determinarán de la siguiente forma:
 - 1º por puntos
 - 2º por diferencia de set
 - 3º Por diferencia de games
 - 4º por ubicación en la etapa de clasificación -
 - En los abiertos por sorteos jugando un tie break
 - 5º Inclusive en una final un empate declarará campeón AL CLUB MEJOR CLASIFICADO

2.- LOS TIEMPOS REGLAMENTARIOS

WO y TIEMPO DE ESPERA:

- Siguiendo el orden, El Árbitro, el veedor, el Coordinador dará por perdido el partido (WO) a cualquiera de las parejas cuyo/s jugadores no estén en la cancha preparado/s para jugar 5 (cinco) minutos después de la hora prevista para el inicio del mismo, salvo aquellos casos en los que el DIRECTOR DEL TORNEO considere que son consecuencia de fuerza mayor.
- *Al estar los encuentros programados en día y hora exacta de partido, se considerará ese horario que consta en el libro de fechas o en los fax de ambos clubes, como el del inicio, pasados los cinco minutos, se podrá solicitar el WO. Al ser tan exactos los tiempos deberán llamar a la guardia para certificar el horario de WO, evitando discusiones posteriores, por diferencias de relojes.*
- *Los jugadores deben llegar con tiempo para jugar, esto quiere decir deben estar cambiados y listos para jugar, con la planilla de juego completada en el horario de partido.*
- *Si faltara un jugador, éste tendrá cinco minutos a partir del horario preestablecido para llegar, completar la planilla e introducirse a la cancha. NO SIRVE ESTAR EN EL CLUB, PERO EN EL VESTUARIO. Los contrarios tendrán el derecho de esperar o solicitar el WO correspondiente.*
- **Al llegar al club local uno de los jugadores visitantes deberá ser notificado, si se va a aplicar el reglamento (wo), por si se demorara el compañero, evitándose así problemas posteriores.*
- ***SI LAS CANCHAS ESTUVIERAN OCUPADAS POR PARTIDOS DE LA ACCP ANTERIORES demorados por el tiempo de juego, SE DEBERÁ RESPETAR EL MISMO SISTEMA, LOS JUGADORES DEBERÁN LLENAR LAS PLANILLAS EN LOS TIEMPOS ESTABLECIDOS demostrando que los cuatro a la hora del partido están presentes NO ES EXCUSA LA OCUPACIÓN DE LAS CANCHAS, PARA ESPERAR A LOS JUGADORES INCUMPLIDORES. Se debe solicitar WO si uno de los jugadores, pasado el tiempo de partido no se encontrara presente, a pesar que la cancha siga ocupada.**
- *El club que está en falta deberá llamar al otro para avisar lo que ocurre y éste transmitirá la decisión de dar o no el WO.*
- *Si la decisión es otorgarle un tiempo más, se debe ser claro y transmitirlo a la guardia. Caso: Los esperamos hasta....., no puede retractarse y después dar WO antes de ese tiempo, para ello ambos clubes utilizarán a la guardia como mediador.*
- **PASADO EL INCIDENTE TRASLADADO A CONSIDERACIÓN DE LA SUBCOMISIÓN ACTUANTE, ESTA SOLO PODRA APLICAR EL REGLAMENTO SEA 1 MINUTO O UNA HORA. SOLO APLICARA LA REGLA DEL WO. ANTE UNA DISCUSIÓN DE DIFERENCIAS DE RELOJ, SE DARÁ LA RAZÓN AL QUE HAYA HABLADO CON LA GUARDIA. NINGÚN OTRO ELEMENTO SERÁ ACEPTADO COMO PRUEBA.**
- *E N LOS ENCUENTROS POR SEMI Y FINALES, SOLO PODRA OTORGAR UN WO EL DIRECTOR DEL TORNEO, debiendo las partes comunicarse con él, para prevenir o para solicitar el WO.*

DEBEMOS RESPETAR A LOS CUMPLIDORES, NO CUMPLIR CON LOS QUE NO RESPETAN A LOS DEMÁS.

EN FINALES SE DEBERA TRATAR DE consensuar LOS PARTIDOS CON LA MÁXIMA CONSIDERACIÓN. LAS FINALES SE DEBEN JUGAR ESTRICTAMENTE RESPETANDO LOS ARREGLOS DE HORARIOS, HASTA LA MÁXIMA EXPRESIÓN. SOLO EL DIRECTOR DEL TORNEO Y EL POSTERIOR AVAL DE LA C.D. PODRÁN APROBAR UN WO.

Para poder apelar será condición sine qua non que LOS JUGADORES SE hayan presentando.

IMPORTANTE:

Si un club tuviera dudas sobre la llegada a horario de un jugador y tuviera OTRO del banco de suplentes o un SUPLENTE de categoría inferior habilitado, presente en el horario reglamentario, deberá identificárselo a los rivales, presentándose al Capitán del otro equipo, anticipándole que es el que va a jugar si el otro no llega, motivo por el cual no se completa la planilla, entonces si podrá completar la planilla dentro de los cinco minutos de espera, ingresando él, aunque haya llegado el titular.

- I. Si por error se hubiera completado la planilla, ésta solo podrá ser modificada de común acuerdo, de no haberlo, deben jugar los jugadores inscriptos, salvo el caso mencionado del suplente, de categoría inferior, que dentro de los cinco minutos puede ser incorporado, salvándolo en la planilla.

PARA CONSERVAR BUENAS RELACIONES CON TODOS LOS CLUBES, EN ESTAS SITUACIONES, HAY QUE SER CLAROS:

- I. **EL WO ES UN DERECHO DEL JUGADOR.**
- II. **COMO ES UNA OBLIGACION DE ESTOS, CUMPLIR CON EL HORARIO.**
- III. **NO SE DEBEN ENOJAR POR LLEGAR TARDE, DEBEN CUMPLIR LLEGANDO TEMPRANO.**
- IV. **SI LLAMAN POR TELEFONO DE UN CLUB A OTRO AVISANDO QUE EL JUGADOR VA A LLEGAR MAS TARDE: DEBEN SER CLAROS EN LA RESPUESTA**
 - a) **"no los esperan" es WO.**
 - b) **Los esperan quince minutos más. SE DEBE AVISAR A LA GUARDIA O A LA ORGANIZACIÓN, DE ESTO YA QUE ES LA UNICA FORMA DE EVITAR DISCUSIONES SOBRE SI SE CUMPLIERON O NO ESOS QUINCE MINUTOS.**
 - c) **SI SE CONTESTA "LOS ESPERAMOS", ENTONCES NO PODRAN APLICAR LA LEY DEL WO, por supuesto dentro de tiempos coherentes. .DEBEN LLAMAR A LA GUARDIA Y CERTIFICAR LA PALABRA Y EL HORARIO AMBAS PARTES.**

CANCHAS DISPONIBLES:

Los clubes inscriptos en el torneo, comprometen COMO MÍNIMO UNA DE SUS CANCHAS, en forma exclusiva en el horario de los partidos, o el total de canchas anotadas en la planilla de horarios de sus equipos presentada antes de iniciar al torneo.

Por lo tanto:

- Si en el horario del partido, esas canchas estuviera/n ocupadas, ya sea por alquileres, abonos, etc., EL CLUB LOCAL PERDERÁ LOS PUNTOS.
- Por lo contrario, no se le podrá exigir al club el uso de otra cancha que este vacía o alquilada, si cumple con la cantidad de canchas comprometida.

PRECALENTAMIENTO:

- El peloteo de cortesía con los contrarios, será de 5 minutos de tiempo obligatorio.
- Se recomienda hacer un trabajo de precalentamiento competitivo o entrada en calor fuera de la cancha, para no sufrir lesiones.

CONTINUIDAD DEL JUEGO:

- Reglamentariamente, el juego debe ser continuo, desde el momento en que se inicie el partido (cuando se efectúa el primer servicio) hasta que se acabe, por lo tanto el partido nunca deberá suspenderse o retrasarse con el propósito de permitir que un jugador recupere fuerzas o reciba instrucciones o consejos.

TIEMPO ENTRE PUNTOS:

- Entre puntos el tiempo máximo permitido es de veinte (20) segundos.

- Cuando los jugadores cambien de lado al final de un juego, se concederá un máximo de noventa (90) segundos.
- Después del primer juego de cada set (1 a 0) y durante un tie-break, el juego será continuo y los jugadores cambiarán de lado sin ningún descanso.
- Al final de cada set se concederá un descanso de ciento veinte (120) segundos como máximo.
- Los tiempos anteriores empiezan en el momento en que acaba un punto y finalizan cuando se inicia el servicio del siguiente punto.

TIEMPO EXTRA POR INCONVENIENTES INESPERADOS:

- Si por circunstancias ajenas a la voluntad del jugador, su ropa, calzado o equipo necesario se rompe o necesita reemplazarse, se concederá un tiempo adicional razonable al jugador para que resuelva el problema.
- Anunciándolo antes del partido se podrá permitir un número limitado de descansos para ir a asearse o cambiarse de ropa.

TIEMPO EN TIE BREAK:

- Se concederán 20 segundos para los cambios de campo en el "tie break".

CASOS DE FUERZA MAYOR:

- Si un partido debe ser suspendido por razones ajenas a los jugadores (lluvia, falta de luz, accidente, etc.) al reiniciarse el partido las parejas tendrán derecho a un peloteo de cortesía, de acuerdo a lo siguiente:
 - a) Hasta cinco minutos de suspensión no hay peloteo.
 - b) De 6 a 20 minutos de suspensión, tres minutos de peloteo.
 - c) Más de 21 minutos de suspensión, cinco minutos de peloteo.
- El partido deberá comenzar exactamente donde y como finalizó al suspenderse, es decir, con el mismo juego y puntuación, el mismo jugador en el servicio, la misma ubicación en los campos y la misma relación en el orden de saques y receptores.
- Si la suspensión es definitiva por ese día, al reiniciarlo en una nueva fecha, podrán ser cambiados los jugadores, continuando el partido tal cual se escribió en la planilla de juego en puntos set o games.
- Solo se suspenderá un encuentro ante situaciones que pongan en riesgo la integridad de los jugadores (lluvia torrencial que provoque goteras, humedad excesiva, voladura de techos, etc). Se podrá buscar una cancha alternativa o programarlo para otro día, tomando como máximo el día miércoles siguiente.
- Si llueve excesivamente o existiera una humedad ambiental graves.
-

Los jugadores deberán seguir los siguientes pasos:

1. Los jugadores deben presentarse igualmente. SALVO QUE EXISTA UNA ORDEN CONTRARIA DE LA SUBCOMISIÓN DE DEPORTES.
2. Se debe confeccionar la planilla en el horario establecido, para el partido.
3. Deben esperar una hora desde el horario oficial de juego.
4. De mantenerse la situación de fuerza mayor, se suspenderá conviniendo los clubes el día y hora de partido, para informarlo a la **ACCD**.
5. En todos los casos dichos partidos se deben cumplir antes de la sexta fecha.
- 6.- En el caso de suspenderse una sexta fecha, los partidos se deberán jugar el día lunes, de continuar la situación el día martes como máximo. LA SUBCOMISIÓN DE DEPORTES RESOLVERA ESE DIA, DE CONTINUAR EL INCONVENIENTE COMO CULMINA EL MISMO. En esta fecha no es aceptable la suspensión entre jugadores por lesión de uno de ellos o fallecimiento de un familiar directo, por ello se sugiere poner suplentes en todos los casos.

- UN PARTIDO SERA OFICIALMENTE SUSPENDIDO POR FUERZA MAYOR SOLO ANTE LA MUERTE DE UNO DE LOS JUGADORES, PADRES O SUEGROS O HIJOS, NACIMIENTOS DE HIJOS. En todos los otros casos se deberá buscar reemplazar al jugador. Para no dar WO. Ver punto sobre los pasos a dar por los jugadores.
- En el caso de suspensión por fuerza mayor en una sexta fecha, de muchos partidos, primero se deben arreglar los encuentros de las llaves largas, para completar luego el resto.
- La COMISION DIRECTIVA SE RESERVA EL DERECHO DE ATENDER CASOS SUMAMENTE ESPECIALES.

TIEMPO POR LESIONES O MALESTARES FISICOS:

- Durante un encuentros un jugador se lesiona o está afectado por una condición médica tratable se le otorgarán 3 minutos para su atención o recuperación, pudiendo volver a recibirla en los próximos dos cambios de lado, pero dentro del tiempo reglamentario.
- Esta atención solo podrá dispensarse una vez por cada jugador y no se podrá ceder este derecho a su compañero.
- En caso de un accidente que no sea consecuencia directa del juego, y que afecte a alguno de los jugadores, el Juez Veedor o Coordinador presente. a su criterio, podrá conceder un tiempo para su atención, que no exceda en ningún caso de 15 minutos.
- SI UN JUGADOR TIENE ALGUNA HERIDA SANGRANTE NO PODRÁ CONTINUAR EL JUEGO.

Para tener en cuenta:

Caso 1: ¿Le cuenta turno de atención a un jugador, en caso de accidente que no sea consecuencia directa del juego?

Decisión: NO. No le cuenta.

Caso 2: ¿Que tiempo de descanso o interrupción puede haber entre el primer y el segundo servicio?

Decisión: Ninguno, el juego debe de ser continuo.

3 POSICIÓN DE LOS JUGADORES

- Cada pareja de jugadores se colocará en cada uno de los campos, ubicados a uno y otro lado de la red.
- El jugador que ponga la pelota en juego es el que saca (servidor) y el que contesta el que recibe (receptor). El jugador que recibe puede colocarse en cualquier lugar de su campo, al igual que su compañero y el compañero del servidor.

Prestar atención:

Caso 1: ¿Puede algún jugador estar fuera del terreno de juego mientras se efectúa el saque?

Decisión. NO, no puede.

Caso 2: ¿Se permite que un componente de la pareja juegue solo contra sus contrarios? Decisión:

SÍ, si el compañero permanece en el campo y saca y resta cuando le corresponda.

4. ELECCIÓN DE CAMPO Y DEL SERVICIO

- La elección de campo y el derecho a ser el que saque o el que reciba en el primer juego, se decidirá por sorteo.
- La pareja que gane el sorteo podrá elegir entre:
 - a) Sacar o recibir, en cuyo caso la otra pareja elegirá el campo, o
 - b) El campo, en cuyo caso la otra pareja elegirá el derecho a servir o restar, o
 - c) Solicitar a sus contrarios que elijan primero.
- Una vez decidido orden de saque y campo ambas parejas le comunicarán al árbitro o veedor quien va a ser el primer sacador y el primer recibidor.

Caso 1: ¿Tienen ambas parejas derecho a una nueva elección si se detiene el calentamiento y los jugadores abandonan la pista?

Decisión: Sí. El resultado del sorteo original se mantiene, pero ambas parejas pueden hacer nuevas elecciones.

5. CAMBIOS DE CAMPO

- Las parejas cambiarán de campo cuando la suma de los juegos de cada set sea número impar.
- En el "tie break" los jugadores cambiarán de campo cada 6 tantos.
- Si se comete un error y no se produce el cambio de campo, los jugadores corregirán dicha situación tan pronto como sea descubierto el error, siguiendo el orden correcto.
- Todos los tantos contados antes de advertirse el error son válidos.
- En el caso en que al percibirse del error se hubiese ya realizado un primer servicio en falta solo se tendrá derecho a un servicio más.

Caso 1: Al final de un set tenemos un descanso de 120 segundos. Para iniciar el siguiente set ¿tenemos que cambiar de campo? Decisión: Si la suma del número de juegos del set finalizado es impar, SI. En caso de que sea par, NO.

Caso 2: Al finalizar el primer juego de cada set, debemos cambiar de campo. ¿Tenemos derecho a descanso?

Decisión: NO, no hay descanso.

6. EL SAQUE O SERVICIO

- Todos los puntos se inician con el saque.
- Si el primer saque es fallido se dispondrá de una segunda oportunidad.
- El saque debe efectuarse de la siguiente manera:
 - a) El que lo ejecute (el servidor) deberá estar en el momento de inicio del servicio con ambos pies detrás de la línea de saque, entre la prolongación imaginaria de la línea central de saque y la pared lateral (Recuadro de Saque) y que los mismos permanezcan en ese espacio hasta que la pelota sea golpeada.
 - b) El servidor dejará picar la pelota en el suelo para efectuar el saque, dentro del recuadro de saque en que se encuentre.
 - c) El servidor queda obligado a no tocar con los pies la línea de saque, ni la línea imaginaria continuación de la línea central.
 - d) En el momento de golpear la pelota en el saque, esta deberá estar a la altura o por debajo de la cintura,
 - e) El jugador debe tener al menos un pie en contacto con el suelo.
 - f) La pelota golpeada deberá pasar por encima de la red hacia el recuadro de recepción de saque situado en el otro campo, en línea diagonal, haciendo que el primer pique se produzca en dicho recuadro, que incluye las líneas que lo delimitan,
 - g) En primer lugar realizará el servicio sobre el recuadro de recepción de saque que esté situado a su izquierda y, terminado el punto, el siguiente servicio sobre el de su derecha, procediendo a partir de este momento alternativamente.
 - h) Al sacar, el jugador no podrá caminar, correr o saltar.
 - i) Se estimará que el jugador no ha cambiado de posición aunque realice pequeños movimientos con los pies que no afecte a la posición adoptada inicialmente.
 - j) En el momento de impactar la pelota o en un intento fallido con intención de golpearla, el saque se considerará efectuado.
 - k) Si un saque es ejecutado inadvertidamente desde el recuadro de saque no correspondiente, el error de posición deberá ser corregido tan pronto como se descubra. Todos los tantos obtenidos en tal situación son válidos, pero si ha habido una sola falta de saque antes de apercibirse, esta debe ser tenida en cuenta.
 - l) La pareja que tenga el derecho a servir en el primer juego de cada set, decidirá cual de los componentes de la misma comenzará a servir.

- m) A su vez, al terminar el primer juego, la pareja que ha venido devolviendo pasará a sacar eligiendo el jugador que debe hacerlo y así alternativamente durante todos los juegos de un set.
- n) Una vez establecido el orden de servicio, este no puede ser alterado hasta el comienzo del siguiente set.
- ñ) Si un jugador saca fuera de su turno, el que hubiera tenido que sacar debe hacerlo en cuanto se descubra el error. Todos los tantos contados antes de advertirse el error son válidos, pero si ha habido una sola falta de saque antes de apercibirse, ésta no debe ser tenida en cuenta.
- o) En el caso de que antes de apercibirse del error se haya terminado el juego, el orden de saque permanecerá tal como ha sido alterado, hasta la finalización del set.
- p) El sacador no efectuará el servicio hasta que el que recibe no esté preparado. No obstante, el receptor se adaptará al ritmo razonable del sacador y estará listo para recibir el servicio cuando el sacador lo esté para efectuarlo.
- q) No se podrá alegar no haber estado listo para recibir un servicio si se ha intentado devolverlo.
- r) Si se demuestra que el receptor no estaba preparado, tampoco se podrá cantar falta. *Caso 1: ¿A que altura máxima podrá impactar la pelota un jugador que flexione las piernas en el momento del saque?*

Decisión: A la que en ese momento esté situada su cintura o por debajo de ella.

7. FALTA DE SERVICIO:

El servicio será falta si:

- a) El servidor infringe lo dispuesto en la Regla 6. El Saque o Servicio. Puntos indicados
- b) El servidor falla la pelota totalmente al intentar golpearla.
- c) La pelota pica fuera del recuadro de recepción de saque, que incluye las líneas que lo delimitan (las líneas son buenas).
- d) La pelota golpea al servidor, a su compañero o cualquier objeto que lleven consigo.
- e) La pelota pica en el recuadro de recepción de saque contrario y toca la malla metálica que delimita el campo antes del segundo pique.
- f) La pelota pica en el recuadro de recepción de saque contrario y sale directamente por la puerta en una pista sin zona de seguridad y juego exterior.

Caso 1: He sacado y la pelota, antes de picar por primera vez en el suelo, ha tocado alguna de las paredes de mi campo o la malla metálica o un foco, pero pasa la red y bota en el recuadro de recepción de saque contrario.

¿Es bueno el saque? Decisión: NO, es falta.

Caso 2: Saco de globo y la pelota después de picar en el recuadro de recepción de saque contrario sale directamente de la pista por encima de la malla.

¿Es falta? Decisión: NO

8. EL RECEPTOR O DEVOLUCIÓN DE SAQUE

- a) El jugador que recibe deberá esperar a que la pelota pique dentro de su recuadro de recepción de saque y golpearla antes de que pique en el suelo por segunda vez.
- b) La pareja que recibe el saque en el primer juego de cada set decidirá cuál de sus dos integrantes comenzará a recibir, y dicho jugador continuará recibiendo el primer servicio de cada juego hasta la terminación del set.
- c) Cada jugador recibirá durante el juego alternativamente el saque y una vez que el orden haya sido decidido, no podrá ser alterado durante ese set o tie-break pero sí lo podrá hacer al principio de un nuevo set.
- d) Si durante un juego o tie-break, el orden de recepción es alterado por la pareja que devuelve el servicio, deberá continuarse de esta forma hasta el final del juego o tie-break en el que se ha producido la equivocación. En los juegos siguientes de aquel set, la pareja adoptará la colocación escogida al iniciar el mismo.

- e) Si al jugador que recibe o a su compañero les golpeará la pelota o la tocarán con la paleta antes de que hubiera picado, se considerará tanto del jugador al servicio.

Caso 1: En el caso de las canchas donde se encuentran algunas con picos verticales en la unión de la pared y la malla, es decir la pared y la malla no están claramente en el mismo plano, cuando la pelota dé en la "esquina" o "pico", el saque sólo se considerará válido si, tras picar en el suelo y dar en el mencionado "pico", saliera oblicuamente en dirección al que recibe, poniendo como límite el rebasar la línea imaginaria que discurre desde el pico hasta el otro pico.

Caso 2: Si la pelota picara dos veces seguidas dentro del recuadro de recepción de saque del que recibe, aunque entre los dos botes hubiese tocado la pared, el saque se considerará tanto para el servidor.

Caso 3: El jugador que recibe en ningún caso puede volear la pelota incluso aunque se encontrara fuera del recuadro de recepción de saque.

9. REPETICION DEL SAQUE O "LET" DE SERVICIO

El servicio se repetirá (let) si:

- La pelota toca la red o los postes que la sujetan (si estos están dentro del área de juego) y luego cae en el área de servicio del receptor, siempre y cuando no toque la malla metálica antes del segundo pique.
- La pelota después de tocar la red o los postes (si estos están dentro del área de juego) golpea a cualquier oponente o artículo que porten o lleven puesto.
- Se efectúa cuando el receptor no está preparado (Regla 6).
- Si el "let" se produjera en el primer servicio, este deberá repetirse. Si se produjera en el segundo servicio, el que saca tendrá derecho sólo a un saque más.

Caso: Pongo la pelota en juego, toca la red y el primer pique lo hace en el cuadro de recepción que corresponde y el segundo, saliendo por la puerta, fuera de la pista.

¿Se considera "let" o falta?

Decisión: Será "let" si se puede jugar la pelota fuera de la pista en caso contrario es falta.

10. REPETICIÓN DE UN PUNTO O "LET"

Un punto en disputa es "let" si:

- La pelota se rompe durante el juego.
- Cualquier elemento extraño al partido que se está jugando invade el espacio de la pista.
- En general, cualquier interrupción del juego debida a situaciones imprevistas y ajenas a los jugadores.
- El jugador que durante el juego considere que se ha producido una de las situaciones que el reglamento califica como "let", deberá hacerlo saber de inmediato al Árbitro, Veedor o Coordinador presente, no dejar que el punto en disputa continúe.
- Si lo permitiera perderá el derecho a hacerlo posteriormente. Efectuada la petición de "let" le corresponde al Árbitro decidir si es procedente, si no lo fuese el peticionario perdería el punto.

Caso: Si he cometido una falta en el primer servicio y he iniciado el punto con el segundo servicio, ¿que pasa si durante ese punto se canta un "let"?

Decisión: Se repite el punto con derecho a dos servicios.

11. INTERFERENCIA

Se considera interferencia cuando un jugador comete una acción, ya sea deliberada o involuntaria, que moleste a su contrincante para la ejecución de un golpe, el Árbitro, veedor o Coordinador, en el primer caso, concederá el tanto al contrincante y en el segundo ordenará la repetición del tanto, "let", cuando el jugador que haya molestado lo haya ganado.

12. PELOTA EN JUEGO

La pelota será golpeada alternativamente por cada una de las parejas. La pelota estará en juego desde el momento en que se efectúe un servicio válido hasta que se cante "let" o el tanto quede decidido.

Si la pelota en juego golpea cualquiera de los elementos de la pista después de haber picado sobre el suelo del campo que corresponda, permanecerá en juego y deberá ser devuelta antes de que pique en el suelo por segunda vez. Se consideran elementos de la pista a las caras internas de las paredes, la malla metálica que cierra la pista, el suelo, la red y los postes de la red. El bastidor que enmarca las mallas electrosoldadas se considera a todos los efectos como malla metálica.

13. PUNTO PERDIDO

Una pareja perderá el tanto:

- a) Si un jugador de la pareja, su paleta o cualquier objeto que lleve consigo, toca alguna parte de la red, incluidos los postes, o el terreno de la parte del campo contrario, incluida la malla metálica, mientras la pelota esté en juego.

Juego autorizado fuera de la pista . A partir de los 0.92 metros, y sólo en el caso de que esté autorizado el juego fuera de la pista, el poste vertical medianero entre puertas se considera zona neutral para los cuatro jugadores, pudiendo estos tocarlo o agarrarse a él.

- b) Si la pelota pica por segunda vez en su campo antes de ser devuelta.

- c) Cuando la pelota, después de picar en el campo propio correctamente, salga por encima de los límites superiores (perímetro exterior) de la cancha (fondo y lateral) o por la puerta.

Juego autorizado fuera de la cancha . Cuando la pelota, después de picar en el campo propio correctamente, salga por encima de la pared del fondo de la cancha. Si saliera por encima de la pared lateral o por la puerta se pierde el tanto cuando pique en el suelo por segunda vez o toque un elemento externo ajeno a la cancha.

- d) Si devuelve la pelota antes de que ésta haya sobrepasado la red.

- e) Si un jugador devuelve la pelota, bien directamente o golpeando primero en las paredes de su campo de tal forma que, sin picar previamente, golpee cualquiera de las paredes del campo contrario, la malla metálica o algún objeto ajeno a la cancha que no esté situado sobre el suelo del campo contrario.

- f) Si un jugador devuelve la pelota, bien directamente o golpeando primero en las paredes de su campo de tal forma que pegue en la red o en sus postes y después, directamente en cualquiera de las paredes del campo contrario, o en la malla metálica o en algún objeto ajeno a la pista que no esté situado sobre el suelo del campo contrario.

- g) Si un jugador golpea dos veces seguidas la pelota (doble toque).

- h) Si después de golpear la pelota uno de los miembros de la pareja ésta toca al propio jugador, a su compañero o a cualquier objeto que lleven consigo.

- i) Si la pelota impacta en cualquiera de los componentes de la pareja o de su vestimenta, excepto la paleta, después de haber sido golpeada por uno de los jugadores contrarios.

- j) Si un jugador golpea la pelota y esta toca alguna de las mallas metálicas o terreno de su propio campo o en algún objeto ajeno a la cancha que este situado sobre el suelo del campo propio.

- k) Si toca la pelota, lanzando contra ella la paleta.

- l) Si salta por encima de la red mientras el punto está en juego.

- m) Al devolver la pelota sólo un jugador podrá golpearla. Si ambos jugadores de la pareja, ya sea simultáneamente o consecutivamente golpean la pelota, perderán el punto.

NOTA: No se considera doble toque cuando dos jugadores intentan golpear la pelota simultáneamente pero sólo uno la golpea y el otro golpea la paleta de su compañero.

- n) Si el jugador que golpea la pelota dentro de la cancha lo hace con uno o los dos pies fuera del terreno de juego, salvo que esté autorizado el *Juego fuera de la cancha* .

- o) El jugador comete falta en su segundo saque.

Caso : ¿Qué ocurre si la pelota después de picar en mi campo correctamente no sale de la cancha por pegar en la red suplementaria que se pone en algunas ocasiones por encima de la malla reglamentaria? Decisión: Has perdido el punto.

14. DEVOLUCIÓN CORRECTA

La devolución será correcta:

- a) Si después de golpeada la pelota es voleada por cualquiera de los jugadores de la pareja contraria o les da en el cuerpo o en alguna parte de la ropa o en la propia paleta.
- b) Si la pelota después de golpeada pica directamente en campo contrario o impacta primero en una de las paredes del campo propio y a continuación pica directamente en el campo contrario.
- c) Si la pelota pica en el campo contrario y después toca la malla metálica o alguna de las paredes.
- d) Si como consecuencia de la dirección y la fuerza del golpe, la pelota pica en el campo contrario y se sale de los límites de la pista, o pega en el techo o en los focos de la iluminación, o en cualquier objeto ajeno a los elementos de la cancha.
- e) Si la pelota toca la red o sus postes, y después bota en el campo contrario.
- f) Si la pelota en juego impacta en algún objeto situado en el suelo del campo contrario y que sea ajeno a ese mismo juego (por ejemplo otra pelota).
- g) Si la pelota tras picar en el campo propio retorna al campo del que la lanzó y es golpeada en campo contrario, siempre y cuando, el jugador o alguna parte de su ropa o la paleta no haya tocado la red, sus postes o el campo de los contrarios y la pelota cumpla lo indicado en los puntos anteriores.
- h) Si se "acuchara" o se empuja la pelota se considerará correcta la devolución siempre que el jugador no la haya golpeado dos veces, el impacto se efectúe durante un mismo movimiento y no varíe sustancialmente la salida natural de la pelota.
- i) Si la pelota devuelta pica en campo contrario en el ángulo (esquina) formado por una de las paredes y el suelo, se considerará devolución correcta. (La pelota familiarmente denominada "huevo" es buena).
- j) *Juego autorizado fuera de la pista* . Si la pelota se golpea desde fuera de la pista la devolución será válida si se cumple lo indicado en los puntos anteriores de esta Regla.

Caso : Según el punto f) si la pelota pica sobre un objeto que esté sobre el suelo del campo contrario la devolución es correcta, pero además ¿he ganado el punto?

Decisión: No, el juego continúa.

15. PUNTO GANADO:

- a) Si la pelota tras picar en el campo contrario, se saliera de la pista por algún hueco o desperfecto de la red metálica o bien se quedara enganchada en ésta.
- b) Si la pelota tras picar en el campo contrario, se quedara inmóvil en la superficie horizontal plana de un muro.

16. JUEGO AUTORIZADO FUERA DE LA CANCHA

Los jugadores están autorizados a salir de la pista y estando fuera golpear la pelota siempre que la CANCHA cumpla las condiciones establecidas para estos casos, con su correspondiente zona de seguridad y pasillo de juego exterior.

17 .SUSTITUCIÓN DE PELOTAS EN CASO DE TORNEOS INTERNACIONALES.

La **ACCP** en cada competición deben anunciar por adelantado lo siguiente:

- a) la marca y el modelo de pelotas a utilizar;
- b) el número de pelotas a utilizar en el juego (2 ó 3);
- c) el cambio de pelotas estipulado, si lo hubiese.

Los cambios de pelotas, si los hubiese, se pueden hacer escogiendo una de las siguientes alternativas para cada partido:

1. Después de un número determinado impar de juegos (partidos a cinco set).
2. Cuando una pelota se pierda, se rompa, o por cualquier otra circunstancia se deteriorase lo suficiente para diferenciarse de las otras el Coordinador o veedor, supervisará que la que se reponga esté en las mismas condiciones que las que se encuentran en juego. De no ser así, cambiará el juego completo de pelotas.

AUTORIDADES OFICIALES

- El Coordinador del club local es el representante de la **ACCP**, por lo tanto deberá actuar en forma imparcial y aplicando el reglamento, solucionando todos los inconvenientes que se produzcan.
- No deberá opinar sobre si una pelota fue buena o no, solo deberá llevar a los cuatro jugadores a resolver la situación, volviendo a jugarse la pelota, el parcial o el set, si así lo resolviera.
- De estar presente un veedor, este tomara las decisiones pertinentes, no como árbitro, si no aplicando el reglamento.
- De estar presente los dos coordinadores, ambos deberán encontrar una solución, sin formar parte de la discusión, actuando imparcial y formalmente.

NORMAS DE VESTIMENTA Y CONDUCTA

PUNTUALIDAD

1. Los partidos se sucederán sin demora en los horarios anunciados de juego.
2. El horario de los partidos se deberá publicar con el tiempo suficiente, siendo obligación del coordinador y del jugador informarse del mismo.
3. El orden de juego no podrá ser cambiado.

INDUMENTARIA

- El jugador deberá presentarse a jugar con ropa y calzado deportivo adecuados,
- no permitiéndose MUSCULOSAS en los caballeros.
- ni trajes de baño.
- NI JUGAR CON JEAN LARGOS
- ZAPATOS
- NI CAMISETAS DE CLUBES DE FÚTBOL O DE SELECCIONES, Quedan exceptuadas aquellos que representen al club que compite (ej.: Velez Sarsfield. De no poseer otra remera deberá darla vuelta, para que no se distinga el club.
- En caso de no cumplirlo será advertido de la falta, debiendo subsanarla, si no lo hiciese será sancionado.
- En los torneos por equipos se recomienda que los jugadores lleven la vestimenta del club, que representan, aunque esto no es obligatorio.
- Los jugadores pueden utilizar el calzado, vestimenta, y paletas que deseen, siempre que sean reglamentarias.

IDENTIDAD

- Durante el año 2009 se habilitarán los carné de afiliados obligatorios para poder jugar un partido
- Los participantes deberán acreditar, cuando así lo solicite el Coordinador o los jugadores rivales, su identidad, edad y en general cualquier otra circunstancia directamente relacionada con la

competición, mediante la presentación del documento. De no poseerlo, deberán concurrir para demostrar su identidad a la revancha o al club rival.

CONDUCTA Y DISCIPLINA

Todo jugador deberá comportarse en forma cortés y educada durante todo el tiempo que permanezca en el ámbito de cualquier competición, aunque no esté participando en ella, respetando a cualquier persona que se encuentre en la misma.

Cualquier acto de indisciplina, será sancionado.

El público, los coordinadores, profesores, al igual que los jugadores, deberán comportarse adecuadamente, teniendo en cuenta que las sanciones que la **ACCP** pudiera aplicar a aquellos en algún partido se acumularán a las que pudieran recibir los jugadores.

ABANDONO DE JUEGO, FIN DE UN PARTIDO.

- El jugador, o jugadores, no podrán dejar la cancha durante un partido, incluido el peloteo, sin la autorización del árbitro, veedor, coordinador o los propios rivales en ese orden..
- Entendiéndose por Área de Juego la cancha específicamente hablando. Los que lo hicieran perderán instantáneamente los puntos.
- En encuentros de ida y vuelta será sancionado el jugador que abandone un encuentro, al momento de estar definido el mismo por la suma de set. **TODOS LOS ENCUENTROS DEBEN TERMINARSE**, demostrando caballerosidad y sapiencia de buen perdedor.

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">• EL JUGADOR QUE CRUZA LA RED, PARA EL LADO DE LOS CONTRARIOS, AL HACERLO DA POR FINALIZADO EL PARTIDO RECIBIENDO DOS FECHAS DE SUSPENSIÓN, SANCIÓN AGRAVADA SI EXISTIERA ALGUNA AGRESIÓN FÍSICA. |
|--|

SOBRE SITUACIONES EN LAS QUE NO HAY ACUERDO:

- **Ante una diferencia de criterios, en la que se discute si una pelota fue buena o no, se deberán seguir los siguientes pasos:**
- Si la duda es total y continúa sin solución, aunque perjudique al que cree que fue buena, se deberá hacer vuelta. Si la discusión continuara sin acuerdo, se deberá volver el game a 0 y jugarlo nuevamente.
- Si una de las parejas se opone a seguir el juego, será advertida que perderá por abandono, dándole 5 minutos. Luego se dará por terminado el encuentro.
- **Ante una diferencia de criterios, en la que se discute el resultado, se deberán seguir los siguientes pasos:**
- Se deberá controlar punto por punto hacia atrás, hasta encontrar un acuerdo. Ej.: Saca primero "A" fue punto del equipo verde, 1 a 0; saca "B", fue punto del rojo, 1 a 1; saca el jugador "C" no hay acuerdo, se debe volver a ese 1 a 1 y seguir.

De no existir acuerdo y negarse una pareja a continuar, se le darán 5 minutos, luego de los cuales se considerará abandono y pérdida del encuentro

CONSEJOS E INSTRUCCIONES

- Cada pareja de jugadores podrá recibir consejos e instrucciones durante un partido a un técnico/profesor/compañero debidamente acreditado, **ESTO QUIERE DECIR QUE SE DEBE AVISAR CON ANTERIORIDAD**, caso contrario no será tenido en cuenta y se sancionará, siempre que se produzcan en los tiempos de descanso.

- Si alguien desde fuera de la cancha diera indicaciones, será invitado a dejar las instalaciones, siendo sancionado por la **ACC**.