

REGLAS DEL GYM RACKET



INTERNATIONAL FEDERATION
OF GYM RACKET

ES-RU001V1-19
SPANISH



INTERNATIONAL FEDERATION OF GYM RACKET

El Comité de Competición supervisa continuamente el juego y, cuando lo considere oportuno, propondrá cambios necesarios para ser aprobados por la Asamblea General, que es el órgano que tiene la máxima autoridad para realizar cambios en las Reglas

PREÁMBULO

La Federación Internacional de Gym Racket (I.F.G.R.) es el organismo rector mundial para el deporte del Gym Racket. La I.F.G.R. es una organización sin ánimo de lucro cuyo objetivo es promover todas las formas de Gym Racket mundialmente.

I.F.G.R. Establece las reglas oficiales para las competiciones.

ZONA DE JUEGO

El área de juego incluye la cancha y una zona libre a su alrededor. Debe ser rectangular y simétrica.

LA CANCHA

El área de juego es un rectángulo de 18 m de largo por 9 m de ancho rodeado por una zona libre con un mínimo de 2 m alrededor. Debe ser dividido en dos partes iguales por una red. El espacio de juego libre medirá un mínimo de 7 m de altura desde la superficie de juego.

LA RED

La red debe tener las siguientes características: 9,5 m de largo y 1 m de altura, con una malla cuadrada de 4,5 cm como mínimo.

La red está suspendida por una cuerda o cable metálico y los extremos están unidos a dos postes laterales. La altura en el punto medio de la red es de 1.85 m.

LAS LÍNEAS

Las líneas pintadas en el suelo serán de color contrastado con un mínimo de 5 cm de ancho.

LAS PELOTAS

La pelota oficial para el juego de Gym Racket de la I.F.G.R. tendrá las siguientes características:

La pelota debe ser una esfera de goma con una superficie exterior uniforme en color amarillo y rojo. Su diámetro debe medir entre 6.35 y 6.50 cm y su peso entre 38 y 40 g (ej. Artengo 710).

LAS RAQUETAS

Las raquetas usadas por el deporte del Gym Racket:

- La longitud máxima de la raqueta, cabeza y mango no debe exceder los 50 cm.
- Ancho máximo: 30 cm
- Sin cuerdas
- Superficie plana con un indeterminado número de agujeros

REGLA N. 1 – PUNTUACIÓN

Puntuación estándar de un juego:

0 (love), 15, 30, 40 y juego.

Si los dos han ganado tres puntos la puntuación se denomina "Iguales" (Deuce),

Después de "Iguales" (Deuce), el siguiente punto se denomina "Ventaja" (Advantage). Si el mismo equipo gana el siguiente punto gana el "Juego".

Si el equipo contrario gana el siguiente punto, la puntuación es de nuevo "Iguales" (Deuce). Un equipo necesita ganar dos puntos consecutivos después de "Iguales" (Deuce) para ganar el "Juego".

La organización puede elegir entre set de 7 o 9 juegos.

El ganador del equipo lo determina el equipo que anote 7 (o 9) * juegos con un margen de al menos 2 juegos. Un tie-break se juega en 6 (o 8) * juegos todos.

* Dependiendo de si el set es de 7 o 9 juegos.

REGLA N. 2 - TIE BREAK

Para la puntuación del tie break o desempate se utilizará la numeración. "cero", "1", "2", "3", etc.

La pareja que primero gana siete puntos con una ventaja de dos puntos gana el juego. Si el resultado llega a seis puntos iguales, el juego continuará hasta vencer con dos de ventaja y por lo tanto gana el "juego" y el "set".

El jugador que tenga el turno de servicio, será el que servirá el primer punto en el desempate. A continuación, cada jugador servirá dos puntos en orden de servicio establecido previamente a ese juego, hasta la finalización del desempate.

Los jugadores cambian de lado después de cada cuatro puntos.

* Dependiendo de si el set es de 7 o 9 juegos.

REGLA N. 3 - SERVICIO Y RESTO

Los jugadores estarán situados en lados opuestos de la red, el jugador o pareja que primero golpea la pelota es denominado jugador o pareja servidora y la otra restadora.

REGLA N. 4 - ELECCIÓN DE LADO Y ORDEN DE SERVICIO

La elección del lado de campo y orden de servicio, o de resto será decidido por sorteo.

El ganador del sorteo puede escoger una de las siguientes opciones:

1. Opción de Servicio: Servir primero o restar primero.
2. Opción lado de campo: Escoger el lado para empezar a jugar.

El perdedor del sorteo puede escoger la opción restante, por ejemplo, de qué lado quiere comenzar a jugar si el oponente elige la opción de servicio.

REGLA N. 5 - CAMBIO DE LADO

Los jugadores deben cambiar de lado después del 1er, 3er y cada juego impar subsiguiente en el set.

En el desempate (tie break) los jugadores cambiarán de lado de campo cada 4 puntos.

En caso de error en el cambio de lado en el orden correcto, la corrección debe hacerse tan pronto como se descubra el error. Todos los puntos ganados antes de que se descubriera el error son válidos.

REGLA N. 6 - EL SERVICIO

El servicio podrá ser ejecutado por el servidor en cualquier posición del campo, detrás de la línea de fondo, que dirigirá la pelota al campo contrario.

El servicio se realizará lanzando una pelota al aire por debajo o encima de la cabeza, excepto en dobles mixtos que el jugador siempre servirá lanzado la pelota por debajo de la cintura, las jugadoras no tendrán esta obligación.

El jugador servidor que infrinja esta norma perderá el punto.

Si la pelota toca la cinta de la red y pasa al campo contrario no constituye una falta, y por tanto el juego prosigue.

Los jugadores restadores estarán colocados en cualquier posición de su campo, estarán en posición de espera y podrán realizar suaves movimientos, pero no podrán desplazarse hasta la red ni intentar bloquear el servicio hasta que el jugador sacador haya impactado con la raqueta la pelota.

REGLA N. 7 - FALTA EN EL SERVICIO

La falta en el servicio ocurre cuando:

- El jugador servidor no toca la pelota cuando intente golpearla.
- La pelota servida toca el poste de la red o cualquier accesorio de la pista.
- La pelota toca al compañero del servidor o cualquier cosa lleve o utilice.
- El jugador servidor pisa la línea de fondo mientras lo ejecuta (falta de pie).

REGLA N. 8 – ORDEN SERVICIO

Cada jugador alternará el orden de servicio, siguiendo el orden preestablecido inicialmente en el sorteo. El incumplimiento será sancionado con la pérdida de un punto del juego.

REGLA N. 9 – CAMBIO DE LADO DE LA PISTA

Los jugadores deberán cambiar de lado cada juego impar.

REGLA N. 10 – ADJUDICACIÓN DEL PUNTO

- Cada vez que la pelota toca el suelo en el lado propio de la cancha, se le otorga el punto al equipo contrario.
- Si un jugador envía el balón fuera de los límites del campo de juego, pierde el punto.
- Una bola que toca las líneas delimitadas se considera "in".
- Si un jugador molesta intencionalmente a los oponentes mientras golpea la pelota, pierde el punto.
- El retorno del servicio se considera "bueno" y es efectivo si la pelota golpea la red, siempre que pase sobre ella y toque el suelo dentro de la cancha.
- No es legal cruzar al lado opuesto de la cancha mientras el punto está en juego.

REGLA N. 11 – DECISIONES OFICIALES

En un partido donde se nombra un árbitro, sus decisiones son definitivas.

REGLA N. 12 – DIRECTORES DE TORNEO Y ARBITROS

Todas las competiciones oficiales deben ser controladas por un Director de Torneo I.F.G.R.; todos los Oficiales y Árbitros participantes deben tener una licencia específica y estarán inscritos en un Registro oficial. La federación organizará los seminarios y cursos oficiales.

Comité de Competición, 30 enero 2019

Gym Racket Court



