



## **Asamblea General 30/11/10. Riviera Maya.**

### ***Punto 14 del Orden del Día. Reglamento de Juego – FIP.***

#### ***Rev.2. Aplicación 01/01/2011.***

#### **La Pista – Accesos – Pág. 12**

##### ***Dice:***

Los accesos a la pista están situados en los dos laterales o en uno solo y en cada uno de los laterales son simétricos en relación con el centro de los mismos. Podrán existir una o dos aberturas por lateral, con o sin puerta (ver Regla 16. Juego autorizado fuera de la pista).

##### ***Debe decir:***

Los accesos a la pista están situados en los dos laterales o en uno solo y en cada uno de los laterales son simétricos en relación con el centro de los mismos. Podrán existir una o dos aberturas por lateral, con o sin puerta (ver Regla 16. Juego autorizado fuera de la pista). **Si en una pista en que los huecos de acceso no tuvieran puertas, se hubiera montado sobre el suelo, en la parte inferior de los huecos, algún tipo de barra, metálica o de otro material, para reforzamiento de la estructura, se deberá entender que forma parte de la misma a todos los efectos reglamentarios. En el caso de que tal barra no existiera esa zona en la vertical de la estructura se considerará interior de la pista, con independencia de que tenga una línea pintada sobre ella.**

#### **Regla 1. Puntuación en un juego – Métodos de puntuación alternativos – Tanteo en un Juego.**

##### ***Dice:***

Método de tanteo “sin ventaja”. (Punto de Oro)  
Se puede utilizar este método de puntuación alternativo.  
Un juego se puntúa de la siguiente manera con el tanteo del sacador cantado en primer lugar:

- Ningún punto - “nada”
- Primer punto - “15”
- Segundo punto - “30”
- Tercer punto - “40”
- Cuarto punto - “juego”

##### ***Debe decir:***

Método de tanteo “sin ventaja” (Punto de oro)  
Se puede utilizar este método de puntuación alternativo.



Un juego se puntúa de la siguiente manera con el tanteo del sacador cantado en primer lugar:

Ningún punto – “Cero”

Primer punto - “15”

Segundo punto - “30”

Tercer punto - “40”

Cuarto punto - “juego”

### **Regla 6. El Saque o Servicio.**

Incluir en esta regla un plano de la Pista resaltando el Recuadro de Saque y el Recuadro de Recepción.

### **Regla 17. Sustitución de Pelotas.**

#### ***Dice:***

Cuando una pelota se pierda, se rompa, o por cualquier otra circunstancia se deteriorase lo suficiente para diferenciarse de las otras el Árbitro 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.

#### ***Debe decir:***

Cuando una pelota se pierda, se rompa, o por cualquier otra circunstancia se deteriorase lo suficiente para diferenciarse de las otras el Árbitro 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. **Debe exigirse que se disponga de dos pelotas por lo menos para poder iniciar el punto.**