



Reglas oficiales de LiteBall

El propósito de este reglamento es proporcionar a los jugadores de LiteBall las reglas necesarias para el juego recreativo, la liga organizada, la competición y los torneos.

Contenido:

- 1 - EL JUEGO
- 2 - CAMPO Y EQUIPAMIENTO
- 3 - DEFINICIONES
- 4 - LA PELOTA
- 5 - LA RAQUETA
- 6 - LA ZONA DE NO VOLEA (NVZ) EN DOBLES
- 7 - EL SAQUE
- 8 - NO LET EN EL SAQUE
- 9 - ELECCIÓN DE LADOS Y DEL SAQUE
- 10 - ORDEN DEL SAQUE
- 11 - SERVIDOR Y RECEPCIONISTA
- 12 - CAMBIO DE LADOS
- 13 - LA PELOTA EN JUEGO
- 14 - PUNTOS EN UN PARTIDO
- 15 - PUNTOS EN UN SET
- 16 - PUNTOS EN UN JUEGO
- 17 - REGLAS DE LAS LÍNEAS
- 18 - REGLAS DE FALTAS
- 19 - JUEGO CONTINUO
- 20 - OTRAS REGLAS

1 - EL JUEGO

El LiteBall es un deporte de raqueta que se juega con una pelota específica de LiteBall con presión reducida, en un campo de 6,10 metros de ancho y 13,41 metros de largo con una red de tipo tenis. El campo se divide en mitades de servicio a la derecha/par y a la izquierda/impar, así como en zonas de no voleo.

La pelota se sirve en diagonal por encima de la red hasta el área de recepción del adversario utilizando un movimiento aprobado. La pelota se golpea de un lado al otro de la red hasta que un jugador no la devuelva de acuerdo con las reglas. Los puntos se marcan exactamente como en el tenis. El LiteBall puede jugarse en individuales o en dobles.

Características únicas:

- **Regla de los dos rebotes:** Después de haber servido la pelota, cada lado debe realizar un golpe después de que la pelota haya rebotado antes de poder volearla.

- **Zona de no voleo (NVZ):** En Dobles, la Zona de No Volea (ZNV) es un área que se extiende 2,13 metros desde la red a cada lado, dentro de la cual un jugador no puede golpear la pelota de volea.

Un jugador en silla de ruedas puede permitir que la pelota bote dos veces antes de devolverla. El segundo bote puede producirse en cualquier lugar de la superficie de juego.

- **Regla del servicio único:** Se permite un solo servicio por punto. El servidor deja caer la pelota desde la altura máxima de la cadera y la golpea antes de que toque el suelo.

2 - CAMPO Y EQUIPAMIENTO

2.A. Especificaciones del campo. Las dimensiones y medidas estándar de la pista de LiteBall son las utilizadas para Pickleball.

2.A.1. El campo es un rectángulo de 6,10 metros de ancho y 13,41 metros de largo para partidos individuales y dobles.

2.A.2. Las medidas del campo se toman hasta el exterior de las líneas del perímetro y de la zona de no voleo. Todas las líneas deben tener un ancho de 5,08 cm y ser del mismo color, contrastando claramente con el color de la superficie de juego.

2.A.3. La superficie de juego mínima es de 9,14 metros de ancho por 18,29 metros de largo. El margen perimetral de 3,05 metros mide 12,19 metros por 19,51 metros.

2.A.4. (Silla de ruedas): La superficie de juego recomendada para el juego en silla de ruedas es de 13,41 metros de ancho por 22,55 metros de largo. El tamaño para el juego en silla de ruedas en un campo de “estadio” es de 15,24 metros de ancho por 24,38 metros de largo.

2.B. Líneas y zonas. Las líneas y zonas del campo estándar de LiteBall se explican a continuación.

2.B.1. Líneas de fondo. Las líneas paralelas a la red en cada extremo del campo.

2.B.2. Líneas laterales. Las líneas perpendiculares a la red a cada lado del campo.

2.B.3. Zona de no voleo (NVZ). La zona del campo, específica para cada equipo, a cada lado de la red, está delimitada por una línea entre las dos líneas laterales (línea de no voleo), paralela a la red y a 2,13 metros de ésta. Todas las líneas NVZ son parte de la NVZ.

2.B.4. Zona de servicio. La zona más allá de la NVZ a ambos lados de la línea central, que incluye la línea central, la línea lateral y la línea de fondo.

2.B.5. Línea central. La línea que atraviesa el centro del campo a cada lado de la red y se extiende desde la NVZ hasta la línea de fondo, separando los campos pares e impares.

2.B.6. Campo derecho/par. La zona de servicio del lado derecho del campo cuando se mira hacia la red.

2.B.7. Campo izquierdo/impar. La zona de servicio del lado izquierdo del campo cuando se está frente a la red.

2.C. Especificaciones de la red.

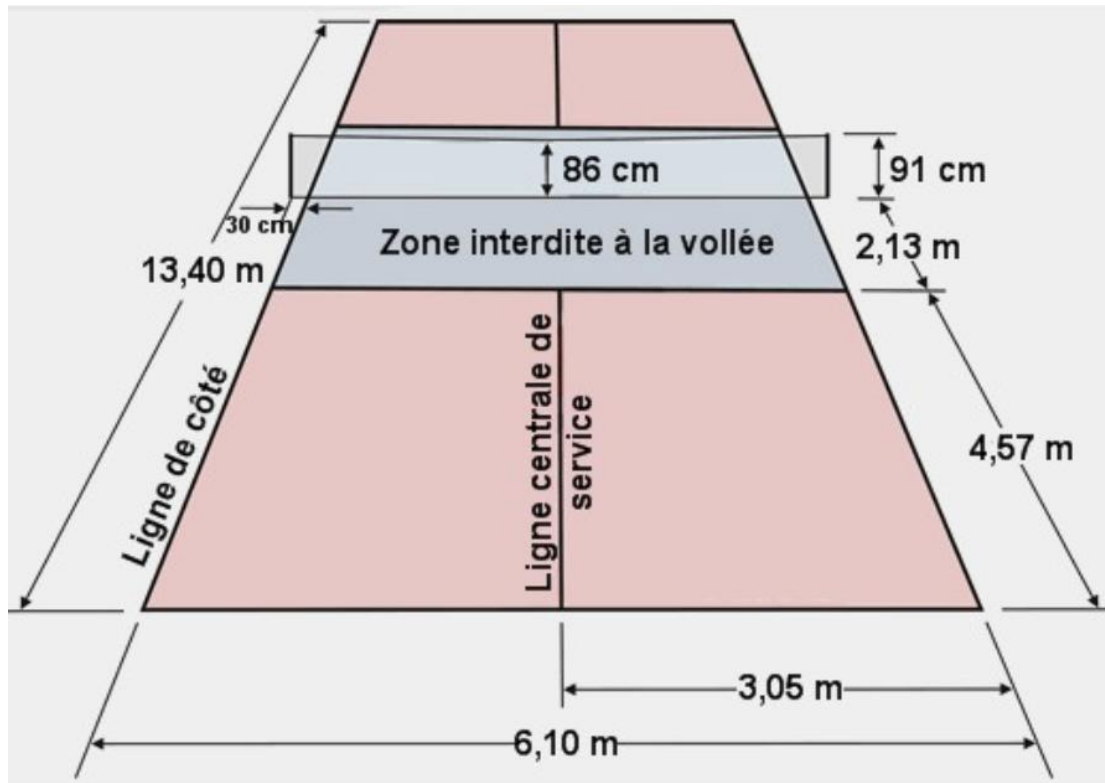
2.C.1. Material. La red puede estar hecha de cualquier material de malla que no permita el paso de una pelota a través de ella.

2.C.2. Postes. Los postes de la red deben medir 6,71 m desde el interior de un poste hasta el interior del otro poste. El diámetro máximo del poste debe ser de 7,62 cm.

2.C.3. Longitud. La longitud de la red debe ser de al menos 6,63 m de un poste a otro. La altura de la red es de 86 cm en el centro del campo y de 91 cm frente a cada línea lateral.

2.C.4. Borde. La parte superior de la red debe estar bordeada con una cinta de 5,08 cm de ancho sobre un cordón o cable que pase a través de la cinta. El cordón que atraviesa el borde debe descansar sobre el cordón o cable.

2.C.5. Correa central y altura. Se recomienda una correa central para la red permanente y debe colocarse en el centro de la red para permitir un ajuste fácil a la exigencia de 86 cm en el centro. La parte superior debe tener una altura de 91 cm en las líneas laterales.



3 - DEFINICIONES

3.A.1. Golpe. Golpear la pelota de manera que no rebote en la raqueta, sino que sea enviada por la cara de la raqueta.

3.A.2. Entrenamiento. Comunicación de cualquier información, incluyendo verbal, no verbal y electrónica, proveniente de alguien que no sea un jugador o un equipo, que un jugador o un equipo pueda utilizar para obtener una ventaja o ayudar a evitar una infracción de las reglas.

3.A.3. Campo. El área dentro de las dimensiones exteriores de las líneas de fondo y las líneas laterales.

3.A.4. Campo opuesto. El campo diagonalmente opuesto al campo desde el cual se golpeó la pelota por última vez.

3.A.5. Distracción. Acciones físicas de un jugador que "no son comunes en el juego" y que, según el árbitro, pueden interferir con la capacidad o concentración del adversario para golpear la pelota. Los ejemplos incluyen, pero no se limitan a, hacer ruidos fuertes, caminar fuerte, agitar la raqueta de manera distractiva o interferir

de cualquier otra manera con la concentración del adversario o su capacidad para golpear la pelota.

3.A.6. Doble rebote. Cuando la pelota rebota dos veces en un lado antes de ser devuelta.

3.A.7. Doble golpe. Golpear la pelota dos veces antes de devolverla.

3.A.8. Golpe de fondo. Un golpe a la pelota después de que esta haya rebotado.

3.A.9. Extensión imaginaria. Término utilizado para describir hasta dónde se extendería una línea si se proyectara más allá de su punto final actual.

3.A.10. Campo izquierdo/impar. La zona de servicio del lado izquierdo del campo, cuando se está frente a la red. El servidor inicial en dobles o el servidor en individuales debe colocarse en el lado izquierdo/impar del campo cuando su puntuación es impar.

3.A.11. Apelación de línea. Palabra(s) fuerte(s) pronunciada(s) por un jugador o jueces de línea para indicar al árbitro y/o a los jugadores que una pelota en juego no ha tocado la zona requerida del campo. La palabra preferida para indicar una apelación de línea es "OUT". Señales manuales distintivas pueden usarse en conjunto con una apelación de línea. Palabras como "ancho", "largo", "no", "profundo" también son aceptables.

3.A.12. Zona de no voleo (NVZ). El área de 2,13 metros por 6,10 metros adyacente a la red y específica al extremo del campo de cada equipo con respecto a las faltas de la NVZ. Todas las líneas delimitan la NVZ. La NVZ es bidimensional y no se eleva por encima de la superficie de juego.

3.A.13. Cabeza de la raqueta. La raqueta, excluyendo el mango.

3.A.14. Objeto permanente. Cualquier objeto en o cerca del campo, incluyendo cualquier cosa que cuelgue sobre el campo, que pueda interferir con el juego. Los objetos permanentes incluyen el techo, las paredes, las vallas, las luminarias, los postes de la red, los pies de los postes de la red, las gradas y los asientos para los espectadores, el árbitro, los jueces de línea, los espectadores cuando están en sus posiciones designadas y cualquier otro objeto alrededor y por encima del campo.

3.A.15. Plano de la red. Los planos verticales imaginarios de todos los lados que se extienden más allá del sistema de la red.

3.A.16. Superficie de juego. El campo y la zona circundante designada para el juego.

3.A.17. Receptor. Jugador que se coloca diagonalmente frente al servidor para devolver el servicio. Según la puntuación del equipo.

3.A.18. Repetición. Cualquier acción que se repite por cualquier razón sin que se otorgue un punto o un cambio de servidor.

3.A.19. Campo derecho/par. La zona de servicio del lado derecho del campo, cuando se está frente a la red. El servidor inicial en dobles o el servidor en individuales debe colocarse en el lado derecho/par cuando su puntuación es igual.

3.A.20. Servidor. El jugador que comienza un intercambio realizando un único servicio para cada punto en cada lado del campo.

3.A.21. Campo de servicio. La zona a cada lado de la línea central, que incluye la línea central, la línea lateral y la línea de fondo, excluyendo la NVZ.

3.A.22. Zona de servicio. La zona detrás de la línea de fondo y sobre y entre las extensiones imaginarias de la línea central del campo y de cada línea lateral.

3.A.23. Volea. Un golpe a la pelota en el aire antes de que la pelota rebote.

4 - LA BOLA

La bola oficial para las competiciones y torneos de LiteBall es la bola Prodigie Liteball Pro1 aprobada por la World LiteBall Federation (WLBF)

5 - LA RAQUETA

Las raquetas oficiales para las competiciones y torneos de LiteBall son las raquetas Prodigie aprobadas por la World LiteBall Federation (WLBF). Las raquetas deben cumplir con todos los criterios siguientes:

5.A.1. La superficie de golpeo, definida como el área plana de la cabeza de la raqueta delimitada por el borde interior del marco o por agujeros de 9mm a 13 mm de diámetro, no debe exceder 26 cm de longitud y 24 cm de ancho.

5.A.2. La raqueta no debe exceder 46 cm de longitud desde el extremo del mango hasta la punta de la cabeza de la raqueta. La cabeza de la raqueta no debe exceder 24 cm de ancho. Su peso óptimo recomendado es de 350 gramos +/- 10 gramos.

5.A.3. La distancia del perfil entre las dos superficies de golpeo (espesor) debe ser constante a 32 mm.

6 - REGLAS DE LA ZONA DE NO VOLEO (NVZ)

Definición

La Zona de No Volea (ZNV) se aplica únicamente en Dobles. Las siguientes disposiciones se aplican exclusivamente a los partidos de Dobles.

La Zona de No Volea (ZNV) es el área delimitada a ambos lados de la red en la que está prohibido ejecutar un golpe de volea.

Prohibición de entrar en la ZNV después de una volea

Un jugador que ejecute una volea no podrá, en ningún momento antes de que finalice el punto, tocar la ZNV con ninguna parte de su cuerpo, la raqueta, la ropa o cualquier objeto en contacto con él.

Finalización del punto

El punto se considera finalizado únicamente en los siguientes casos:

- a) La pelota cruza completamente fuera de los límites de la pista.
- b) La pelota bota dos veces consecutivas en el mismo lado de la pista.
- c) Un jugador comete una falta (pelota en la red, fuera de límites, ejecución incorrecta, falta de pie, etc.).

6.A. Todas las voleas deben iniciarse fuera de la zona de no voleo. Para un jugador en silla de ruedas, las ruedas delanteras (las más pequeñas) pueden tocar la zona de no voleo durante una volea.

6.B. Es una falta si el jugador que realiza la volea o cualquier cosa que esté en contacto con el jugador que realiza la volea toca la zona de no voleo durante el movimiento de la volea. Para un jugador en silla de ruedas, las ruedas delanteras (las más pequeñas) pueden tocar la zona de no voleo.

6.B.1. El movimiento de la volea incluye el impulso, el seguimiento y el impulso de la acción.

6.B.2. Si la raqueta toca la zona de no voleo durante el movimiento de la volea, antes o después del contacto con la pelota, es una falta.

6.C. Durante el movimiento de la volea, es una falta si el impulso del jugador que realiza la volea hace que el jugador entre en contacto con cualquier cosa que toque la zona de no voleo, incluyendo el compañero. Para un jugador en silla de ruedas, las ruedas delanteras (las más pequeñas) pueden tocar la zona de no voleo.

6.D. Si un jugador ha tocado la zona de no voleo por cualquier razón, ese jugador no puede realizar una volea de retorno hasta que ambos pies hayan hecho contacto con la superficie de juego completamente fuera de la zona de no voleo. Una maniobra como pararse en la zona de no voleo, saltar para golpear una volea y luego aterrizar fuera de la zona de no voleo es una falta. Si las ruedas traseras de una silla de ruedas han tocado la zona de no voleo por cualquier razón, el jugador en silla de ruedas no puede realizar una volea de retorno hasta que ambas ruedas traseras hayan hecho contacto con la superficie de juego fuera de la zona de no voleo.

6.E. Un jugador puede entrar en la zona de no voleo en cualquier momento, excepto cuando dicho jugador realiza una volea.

6.F. Un jugador puede entrar en la zona de no voleo antes o después de devolver cualquier pelota que haya rebotado.

6.G. Un jugador puede permanecer en la zona de no voleo para devolver una pelota que haya rebotado. No hay infracción si un jugador no abandona la zona de no voleo después de golpear una pelota que haya rebotado.

6.H. No hay infracción si un jugador devuelve la pelota mientras su compañero está de pie en la zona de no voleo.

7 - EL SERVICIO

7.A.1. El marcador debe ser anunciada antes de que la pelota sea servida.

7.A.2. En el momento en que la pelota es servida:

7.A.2.a. Ninguno de los pies del servidor puede tocar la pista sobre o dentro de la línea de fondo.

7.A.2.b. Ninguno de los pies del servidor puede tocar fuera de las extensiones imaginarias de la línea lateral o central.

7.A.2.c. (En silla de ruedas) Las dos ruedas traseras deben estar sobre la superficie de juego detrás de la línea de fondo y no pueden tocar la pista sobre o dentro de la línea de fondo ni fuera de las extensiones imaginarias de la línea lateral o de la línea central.

7.A.3. El saque puede realizarse con un movimiento de derecha o de revés.

7.A.4. Cuando la pelota es golpeada, el sacador puede darle un efecto cortado o liftado.

7.A.5. El contacto con la pelota no debe efectuarse por encima de la cintura.

7.A.6. Colocación. El servidor debe servir en el cuadro de servicio correcto (el cuadro diagonal opuesto al servidor). El servicio debe pasar por encima de la NVZ y sus líneas. El servicio puede aterrizar en cualquier otra línea del cuadro de servicio.

7.A.7. Si el servicio pasa la red y luego toca al receptor o al compañero del receptor, es un punto para el equipo que sirve.

7.A.8. El saque debe efectuarse con una pelota en caída; la pelota debe ser golpeada antes del bote con un movimiento de derecha o de revés, sin ninguna otra restricción, es decir, las restricciones de colocación de la pelota y de la raqueta en las reglas. La pelota se suelta sin ningún movimiento de lanzamiento hacia el suelo y se golpea antes del bote, por debajo de la cintura.

7.B. Posiciones de los jugadores.

7.B.1. Servidor y receptor. El servidor y el receptor correctos y sus posiciones son determinados por el marcador y las posiciones iniciales de los jugadores en el juego.

7.B.2. Al inicio de cada juego, el servidor inicial comienza el servicio desde el lado del campo dictado por el marcador.

7.B.3. Después de cada punto, el servidor alterna el servicio desde el lado derecho/par y el lado izquierdo/impar del campo.

7.B.4. Posiciones de la pareja. En dobles, no hay restricciones sobre la posición de las parejas de servidor y receptor siempre que estén del lado de la red de su equipo. Pueden posicionarse dentro o fuera del campo.

8 - NO LET EN EL SERVICIO

Una pelota servida que toca la red o la banda y continúa sobre la red está en juego. El saque debe pasar sobre la NVZ y sus líneas. Si la pelota servida toca la red o la banda y rebota dentro de los límites de la NVZ, se pierde el punto.

9 - ELECCIÓN DE LADOS Y DEL SERVICIO

La elección de los lados y del derecho a ser servidor o receptor en el primer juego se decidirá por sorteo antes del inicio del calentamiento. El jugador o el equipo que gane el sorteo puede elegir:

A. Ser el servidor o el receptor en el primer juego del partido, en cuyo caso el adversario elegirá el lado del campo para el primer juego del partido; o

B. El lado del campo para el primer juego del partido, en cuyo caso el adversario elegirá si quiere ser el servidor o el receptor para el primer juego del partido; o

C. Que sea el adversario quien haga una de las elecciones anteriores.

10 - ORDEN DE SERVICIO

Al final de cada juego, el(los) receptor(es) se convertirá(n) en el(los) servidor(es) y el(los) servidor(es) se convertirá(n) en el(los) receptor(es) del juego siguiente. En el juego de dobles, el equipo que deba servir en el primer juego de cada set decidirá qué miembro de ese equipo lo hará en ese juego. De manera similar, antes de que comience el segundo juego, sus adversarios decidirán qué jugador realizará el servicio en ese juego. El compañero del jugador que sirvió en el primer juego realizará el servicio en el tercer juego y el compañero del jugador que sirvió en el segundo juego lo hará en el cuarto. Esta rotación continuará hasta el final del set.

11 - SERVIDOR Y RECEPTOR

El servidor no ejecutará el saque hasta que el(los) receptor(es) esté(n) preparado(s). Sin embargo, el(los) receptor(es) deberá(n) mantener un ritmo razonable de juego y estar preparado(s) para recibir el saque cuando el servidor esté listo para ejecutarlo.

Se considerará que un receptor está preparado para jugar si intenta devolver el saque.

En individuales, el restador señalará que no está preparado levantando el brazo.

En dobles, el restador o su compañero podrán señalar que el equipo receptor no está preparado levantando el brazo. Mientras uno de los dos jugadores tenga el brazo levantado, el saque no podrá ejecutarse.

Tan pronto como ninguno de los dos jugadores tenga el brazo levantado, se considerará que el equipo receptor está preparado y el servidor podrá iniciar su movimiento de saque.

Una vez iniciado el movimiento de saque, no se aceptará ninguna solicitud de repetición del saque ni del punto por causa de falta de preparación.

12 - CAMBIO DE LADOS

El jugador/el equipo cambiará(n) de lado al final del primer, del tercer y de los juegos impares siguientes de cada set.

13 - LA PELOTA EN JUEGO

A menos que se anuncie una falta o un let, la pelota está en juego desde el momento en que el servidor realiza el único servicio y permanece en juego hasta que se decida el punto.

14 - PUNTOS EN UN PARTIDO

Un partido puede jugarse al mejor de tres sets (un jugador o un equipo debe ganar dos sets para ganar el partido) o al mejor de cinco sets (un jugador o un equipo debe ganar tres sets para ganar el partido). La elección del formato dependerá del acuerdo entre los jugadores, del tiempo disponible o de las reglas del torneo.

15 - PUNTOS EN UN SET

El marcador en un set se determinará utilizando el método del "Set con muerte súbita" (Tie Break). El primer jugador o equipo en ganar seis juegos ganará el "set", siempre que tenga un margen de dos juegos sobre el adversario. Si el marcador llega a seis juegos iguales para ambos, se jugará un tie-break.

En caso de empate en el número de sets, se jugará un juego de muerte súbita (Tie Break) para decidir el partido. Este juego de muerte súbita reemplaza al set decisivo final. El jugador o equipo que gane los primeros diez puntos ganará el tie-break y el partido, siempre que la diferencia con el(los) adversario(s) sea de dos puntos.

16 - PUNTOS EN UN JUEGO

En ausencia de un árbitro, el marcador del partido debe ser anunciado por el sacador antes del comienzo de cada punto.

16. A.1. Juego normal con 1 Ventaja Única y Punto Decisivo.

En un juego normal, los puntos se marcan de la siguiente manera, y el punto siempre es anunciado por el sacador que realiza el saque primero:

Ningún punto: "0"

Primer punto: "15"

Segundo punto: "30"

Tercer punto: "40"

Cuarto punto: "Juego"

- Si cada jugador o equipo gana tres puntos, el marcador es "Igual".
- Después del "Igual", el siguiente punto se anota como "Ventaja" para el jugador o equipo que lo gane.
- Si el mismo jugador o equipo gana el siguiente punto, entonces gana el "Juego".
- En caso contrario los dos jugadores o equipos vuelven al "Igual".
- En este caso se juega el "LitePoint", un punto decisivo.
- El jugador o equipo elige el lado para realizar el servicio único del "LitePoint".
- El jugador o equipo que gane el "LitePoint" gana el Juego.

16.A.2. Juego decisivo. Durante el juego decisivo, los puntos se anuncian como "cero", "1", "2", "3", etc.

El primer jugador o equipo en alcanzar siete puntos gana el "juego" y el "set", siempre que tenga una ventaja de dos puntos sobre el oponente. Si es necesario, el juego decisivo continuará hasta que se obtenga esta ventaja. El jugador que debe sacar será el sacador del primer punto del juego decisivo. Los dos siguientes puntos serán sacados por el oponente o el jugador del equipo contrario que deba sacar a continuación. Luego, cada jugador o equipo sacará alternativamente dos puntos consecutivos hasta el final del juego decisivo (en dobles, la rotación del saque dentro de cada equipo continuará en el mismo orden mantenido durante el set). El jugador o equipo que debe sacar primero en el juego decisivo será el receptor en el primer juego del set siguiente.

17 - REGLAS DE LAS LÍNEAS

17.A. Una pelota servida que sale de la zona de no volea y aterriza dentro del campo de servicio correcto o en una línea de ese campo se considera adentro.

17.B. Excepto en el saque, cualquier pelota en juego que aterrice dentro del campo o toque una línea del campo se considera adentro.

17.C. Una pelota que entra en contacto con la superficie de juego completamente fuera del campo se considera "fuera".

17.D. Código de ética para las decisiones de líneas. El LiteBall se juega según reglas específicas.

También requiere un código de ética para las responsabilidades de toma de decisiones de líneas cuando son realizadas por los jugadores.

18 - REGLAS DE FALTAS

Se declarará una falta por las siguientes razones:

18.A. Si el saque o el retorno del saque no rebota antes de ser golpeado.

18.B. Golpear la pelota del lado de la red del jugador sin que la pelota pase al lado del oponente.

18.C. Golpear la pelota por debajo de la red o entre la red y el poste de la red.

18.D. El hecho de que un jugador no golpee la pelota antes de que rebote dos veces en el campo del jugador receptor.

18.E. Que un jugador, la ropa de un jugador o la raqueta de un jugador entre en contacto con el sistema de red, los postes de la red o el campo del oponente cuando la pelota está en juego.

18.F. Una pelota en juego que entra en contacto con un objeto permanente antes de rebotar en el campo.

18.G. Violación de las reglas de la zona de no volea.

19 - JUEGO CONTINUO

En principio, el juego debería ser continuo, desde el comienzo del partido (cuando se realiza el primer saque) hasta el final.

19.A.1. Entre cada punto, se permite una pausa máxima de veinte (20) segundos.

19.A.2. Cuando el jugador/equipo cambia de lado al final de un juego, se permite una pausa máxima de noventa (90) segundos. Sin embargo, después del primer juego de cada set y durante un juego decisivo, el juego será continuo y los equipos de dobles cambiarán de lado sin ninguna pausa.

19.A.3. Al final de cada set, habrá una pausa máxima de ciento veinte (120) segundos. El tiempo máximo comienza al final de un punto y termina al comienzo del saque del siguiente punto.

19.A.4. El tiempo de calentamiento será de un máximo de cinco (5) minutos, a menos que los organizadores del partido decidan lo contrario.

20 - OTRAS REGLAS

20.A. Cambio de mano. Se permite cambiar la raqueta de mano en cualquier momento.

20.B. Golpes con dos manos. Se permiten los golpes con dos manos.

20.C. Pelota rota. En presencia de un árbitro, los jugadores pueden llamar al árbitro antes de que se realice el saque para determinar si una pelota está rota.

20.D. Objetos en la pista. Si un objeto que un jugador lleva consigo o tenía consigo cae en su lado de la pista, a menos que el objeto caiga en la zona de no volea como resultado de una volea, la pelota sigue en juego incluso si golpea el objeto.

20.E. Plano de red. Cruzar el plano de la red antes de golpear la pelota es una falta. Después de golpear la pelota, un jugador o cualquier objeto que lleve consigo puede cruzar el plano de la red. El jugador no puede tocar ninguna parte del sistema de red, el campo del oponente o el oponente mientras la pelota esté en juego.

20.F. Excepción. Si la pelota rebota en el campo del jugador receptor con suficiente efecto o ayuda del viento para volver por encima de la red, el jugador receptor puede cruzar el plano de la red (por encima, por debajo o alrededor del poste de la red) para golpear la pelota. Es una falta si el jugador receptor (o cualquier objeto que lleve el jugador receptor) cruza el plano de la red antes de que la pelota haya cruzado nuevamente el plano de la red hacia el lado del oponente. Es una falta si el jugador toca el sistema de red, el campo del oponente o el oponente mientras la pelota aún está en juego.

20.G. Distracciones. Los jugadores no podrán distraer deliberadamente a un adversario cuando este se disponga a jugar o esté jugando la pelota. Las comunicaciones normales entre compañeros están permitidas. No obstante, cualquier grito, palabra, gesto o comportamiento que pueda interferir o dificultar la ejecución de un golpe por parte de un adversario podrá ser considerado una distracción y sancionado por el árbitro.

20.H. Pelota que toca la red. Una pelota que entra en contacto con la red, el cable de la red o la cuerda entre los postes de la red sigue en juego. La red y los cables o cuerdas que la sostienen se colocan (en su mayor parte) sobre el campo. Por lo tanto, si la pelota golpea la parte superior de la red o toca el cable o la cuerda superior de la red y cae dentro de los límites, sigue en juego.

20.I. Contorno del poste de la red. Se permite que un jugador contorne el poste de la red y cruce la línea imaginaria de extensión de la red después de golpear la pelota, siempre y cuando el jugador o cualquier elemento que lleve o transporte no toque el campo del oponente. Si el jugador contorna el poste de la red y cruza la línea imaginaria de extensión de la red pero no toca la pelota, se declara una falta.

20.J. Pelota rebotada sobre la red. Si un jugador golpea la pelota sobre la red hacia el campo del oponente y luego la pelota

rebota sobre la red y rebota una segunda vez sin ser tocada por el oponente, el jugador que golpeó gana el punto.

20.K. Golpes alrededor del poste de la red. Se permite a un jugador devolver la pelota alrededor del poste de la red.

20.L. Posesión de la raqueta. Un jugador debe tener la posesión de la raqueta cuando entra en contacto con la pelota. Violaciones de esta regla son consideradas faltas.

Documento elaborado por Charles Rey –
Fundador del LiteBall y aprobado por la
World LiteBall Federation (WLBF).

Registrado en INPI N° DSO2024007780

Página web oficial: www.liteball.club

Idiomas Oficiales: Español - Inglés - Francés

© 2026 All Rights Reserved