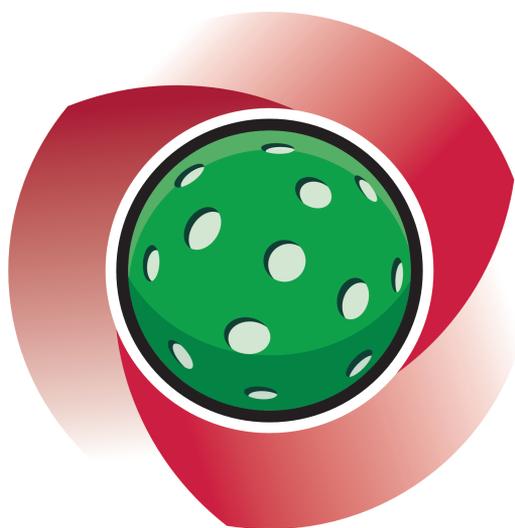




GLOBAL PICKLEBALL  
FEDERATION

# 2024 Official RULEBOOK



**FEDERACIÓN MEXICANA  
DE PICKLEBALL®**

# CAMBIOS SIGNIFICATIVOS EN LAS REGLAS PARA 2024

## **Corrección de Errores de Servidor, Receptor y Posición del Jugador (4.B.9)**

Se eliminan las faltas por errores de servidor incorrecto, receptor incorrecto y errores de posición del jugador. El árbitro corregirá cualquier error de jugador de este tipo antes de llamar al puntaje. La Regla 4.B.9 es el texto principal de la regla. Varias otras reglas se han modificado o eliminado para correlacionarlas con este cambio.

## **Red Colgante (2.C.6/11.L.5.b)**

La Regla 2.C.6 pedía una repetición cuando una pelota pasa sobre la red y golpea una red que está colgada en el suelo (excepto en un saque), pero solo si el árbitro determinaba que la pelota fue afectada por la red colgante. Esta regla, y la Regla 11.L.5.b para redes temporales, ahora piden una repetición sin calificación. Ahora no se requiere una determinación de que la pelota fue afectada por la red colgante en el juego arbitrado o no arbitrado.

## **Atrapar o Llevar la Pelota en la Paleta (7.L)**

La Regla 7.L ahora considera atrapar o llevar una pelota en la paleta como una falta sin tener que determinar que la atrapada o llevada fue hecha deliberadamente.

## **Conceder una secuencia (13.E.4/13.E.5)**

La Regla 13.E.5 pide una repetición cuando un jugador anula en su detrimento la decisión de 'adentro' de un juez de línea como 'fuera'. El jugador o equipo ahora puede elegir conceder la secuencia a su oponente si determinan que no hubieran podido devolver la pelota 'fuera'.

De manera similar, la Regla 13.E.4 pide una repetición cuando el árbitro anula la decisión de 'adentro' de un juez de línea como 'fuera'. El jugador o equipo que se benefició de la decisión del árbitro ahora puede elegir conceder la secuencia a su oponente si determinan que no hubieran podido devolver la pelota 'fuera'.

### **Tiempo de descanso Médico (10.B.2.c)**

Ahora se permite a un jugador usar tiempos muertos estándar disponibles después de que haya expirado el tiempo de descanso médico de 15 minutos para permitir más tiempo antes de que el jugador deba retirarse del partido.

**NOTA relacionada con los tiempos muertos por descanso médico.** El Caso 5-23 en el Libro de Casos de USAP establece cómo y cuándo un jugador puede rescindir un tiempo muerto médico solicitado y que no se cobraría al jugador. La decisión se ha revisado para requerir que el tiempo muerto médico solicitado sea imputado al jugador.

### **Especificaciones de la Paleta (2.E.2/2.E.5.a/2.E.5.c)**

Se han actualizado las especificaciones de la paleta para abordar la nueva y emergente tecnología y características de la paleta, y para aclarar las alteraciones que los jugadores pueden hacer a las paletas certificadas.

### **Mini-Singles (12.0)**

Mini-singles es actualmente un formato aprobado. Las reglas específicas que rigen los mini-singles ahora están incorporadas en el Reglamento.

# ÍNDICE

SECCIÓN 1. EL JUEGO .....	6
Sección 2 – CANCHA Y EQUIPAMIENTO.....	8
SECCIÓN 3 - DEFINICIONES.....	14
SECTION 4 – EL SAQUE, SECUENCIA DEL SAQUE Y .....	19
REGLAS DE PUNTUACIÓN .....	19
SECCIÓN 5 – REGLAS DE SELECCIÓN DE SERVICIO Y LADOS .....	28
SECCIÓN 6 – REGLAS DE DECISIONS DE LÍNEA.....	30
SECCIÓN 7 – REGLAS DE FALTAS.....	33
SECCIÓN 8 – REGLAS DE BOLA MUERTA.....	35
SECCIÓN 9 – REGLAS DE LA ZONA DE NO VOLEA.....	36
SECCIÓN 10 – REGLAS DE TIEMPO DE DESCANSO.....	38
SECCIÓN 11 – OTRAS REGLAS .....	42
SECCIÓN 12. POLÍTICAS DE TORNEOS OFICIALES.....	46
SECCIÓN 13. GESTIÓN DE TORNEOS Y ARBITRAJE.....	53
Anexo.....	64
ÍNDICE.....	67
NOTAS.....	73

## SECCIÓN 1. EL JUEGO

El pickleball es un deporte de paleta que se juega utilizando una pelota especial perforada en una cancha de 20 pies (6.10 metros) por 44 pies (13.41 metros) con una red tipo tenis. La cancha está dividida en los campos de servicio derecho/par e izquierdo/ímpar y las zonas de no volea (ver Figura 2-1).

La pelota se sirve diagonalmente sobre la red hacia el campo receptor del oponente utilizando un movimiento aprobado. La pelota se golpea de ida y vuelta sobre la red hasta que un jugador no logra devolver la pelota de acuerdo con las reglas.

Los puntos se anotan solo por el lado que sirve cuando el sacador o el equipo del sacador gana la secuencia, o el lado opuesto comete una falta. El sacador continúa sirviendo, alternando los campos de servicio, hasta que el lado que sirve pierde la secuencia o comete una falta.

Normalmente, el primer lado que anota 11 puntos y lidera con al menos una ventaja de 2 puntos gana.

El pickleball se puede jugar en modalidad individual o dobles.

### Los Jugadores

El pickleball es un juego que requiere cooperación y cortesía. Un sentido de juego limpio al darle al oponente el beneficio de cualquier duda es esencial para mantener los principios subyacentes del juego: diversión y competencia. Para lograr esto.

- Todos los puntos jugados se tratan de la misma manera, independientemente de su importancia; el primer punto del partido es tan importante como el "punto de partido", que es el punto que asegura la victoria en el partido.
- Cualquiera de los compañeros en dobles puede hacer decisiones, especialmente decisiones de línea; no hay lugar en el juego para que un compañero le diga a otro, "esa fue mi decisión, no la tuya".
- Las decisiones inmediatas eliminan la "opción de dos oportunidades". Por ejemplo, un jugador no puede reclamar un obstáculo por una pelota que rueda en la cancha después de golpear una pelota "fuera"; al optar por golpear la pelota, renuncian a la posibilidad de invocar un obstáculo.

- Los jugadores se esfuerzan por cooperar cuando se enfrentan a una situación no cubierta por el libro de reglas. Los resultados posibles pueden ser una repetición, permitir que la secuencia se mantenga o, en casos extremos, pedir a un árbitro que resuelva una disputa.
- Cuando sea posible, las reglas se ajustan a las necesidades de los jugadores con diversas capacidades especiales.
- Los jugadores evitan usar ropa que se asemeje mucho al color de la pelota.
- Los jugadores no deben cuestionar o comentar sobre la decisión de un oponente, aunque cualquier jugador puede apelar una decisión de línea que finalice la secuencia al árbitro antes de que ocurra el próximo saque.

## Características Únicas

Regla de los Dos Botes. Después de que se sirve la pelota, cada lado debe esperar que la pelota pique antes de volearla.

Zona de No Volea (ZNV). Un área que se extiende 7 pies (2.13 metros) desde la red en cada lado, dentro de la cual a un jugador no se le permite golpear la pelota sin que primero rebote. Específicamente, toda la cancha desde la red hasta la línea de fondo es igual y se puede usar libremente para todo el juego con una excepción. la volea. Los primeros siete pies, la zona de no volea, no se pueden usar para volear.

**(Jugadores en Silla de Ruedas).** Los jugadores que utilizan sillas de ruedas pueden permitir que la pelota rebote dos veces antes de devolverla. El segundo bote puede estar en cualquier lugar de la superficie de juego, que incluye el área circundante a la cancha.

## Sección 2 – CANCHA Y EQUIPAMIENTO

2.A. Especificaciones de la Cancha. Las dimensiones y medidas para la cancha estándar de pickleball son.

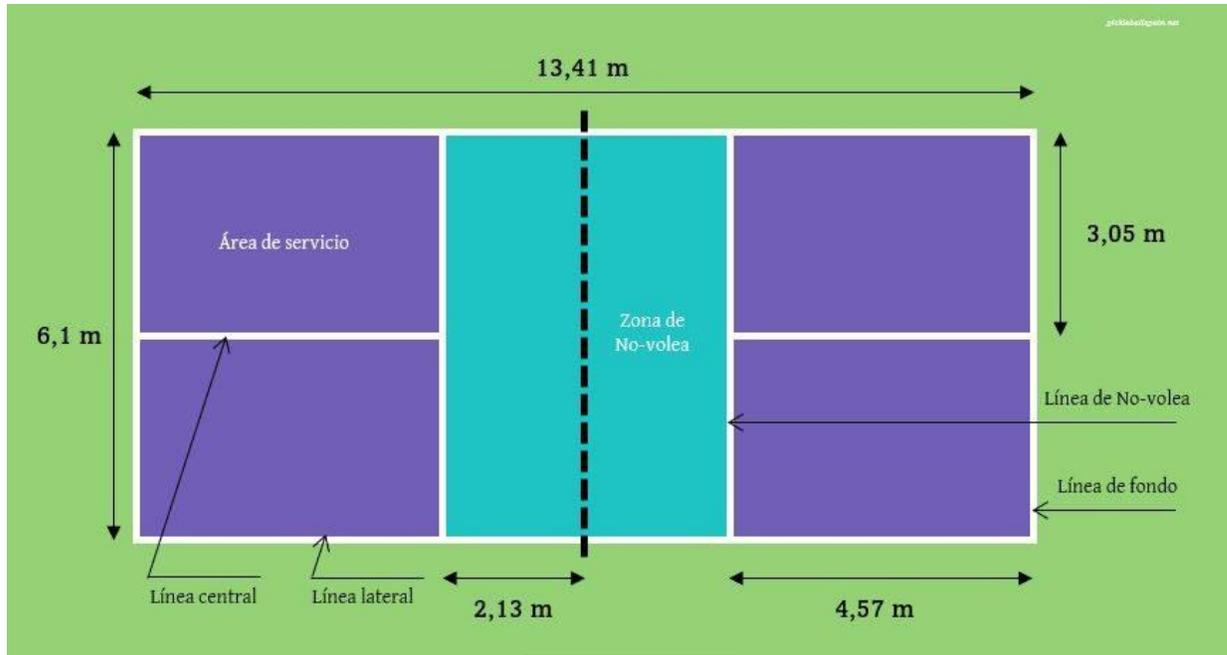


Figura 2- 1

- 2.A.1. La cancha será un rectángulo que mide 20 pies (6.10 metros) de ancho y 44 pies (13.41 metros) de largo tanto para partidos individuales como dobles. (Ver Figura 2-1.)
- 2.A.2. Las medidas de la cancha se realizarán en el exterior de las líneas del perímetro y de la zona de no volea. Todas las líneas deben tener un ancho de 2 pulgadas (5.08 cm) y ser del mismo color, contrastando claramente con el color de la superficie de juego.
- 2.A.3. El área mínima de superficie de juego mide 30 pies (9.14 metros) de ancho y 60 pies (18.29 metros) de largo. Un margen circundante de 10 pies (3.05 metros) mide 40 pies (12.19 m) por 64 pies (19.51 m). Otras recomendaciones para las dimensiones de la superficie de juego son.

Propósito	Ancho – pies (metros)	Largo – pies (metros)
Nueva construcción	34 (10.36 m)	64 (19.5 m)
Juego de torneo	34 (10.36 m)	64 (19.5 m)
Juego en silla de ruedas	44 (13.41 m)	74 (22.56 m)
Cancha de estadio	50 (15.24 m)	80 (24.38 m)

2.A.4. **(Silla de Ruedas)** El área de juego recomendada para el juego en silla de ruedas es de 44 pies (13.41 m) de ancho y 74 pies (22.55 m) de largo. El tamaño para el juego en silla de ruedas en una cancha de estadio es de 50 pies (15.24 m) de ancho por 80 pies (24.38 m) de largo.

**2.B. Líneas y Áreas.** Las líneas y áreas de la cancha estándar de pickleball se explican a continuación. (Ver Figura 2-1.)

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

2.B.2. Líneas laterales. Las líneas perpendiculares a la red en cada lado de la cancha.

2.B.3. Zona de No Volea (ZNV). El área de la cancha, específica para cada equipo, a ambos lados de la red limitada por una línea entre las dos líneas laterales (línea de zona de no volea) paralela a la red y a 7 pies (2.13 m) de la red. Todas las líneas de ZNV forman parte de la ZNV.

2.B.4. Campo de servicio. El área más allá de la ZNV en ambos lados de la línea central, incluyendo la línea central, línea lateral y línea de fondo.

2.B.5. Línea central. La línea en el centro de la cancha a ambos lados de la red que se extiende desde la ZNV hasta la línea de fondo separando los campos de servicio par e impar.

2.B.6. Campo Derecho/Par. El área de servicio en el lado derecho de la cancha cuando se está frente a la red.

2.B.7. Campo Izquierdo/Impar. El área de servicio en el lado izquierdo de la cancha 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 tela de malla que no permita que una pelota pase a través de ella.

2.C.2. Postes. Los postes de la red deben estar a 22 pies +/- 0.0 pulgadas (6.71 m) desde el interior de un poste hasta el interior del otro poste. El diámetro máximo del poste de la red debe ser de 3 pulgadas (7.62 cm).

- 2.C.3. **Tamaño.** La longitud de la red debe ser de al menos 21 pies y 9 pulgadas (6.63 m) extendiéndose de un poste a otro. La altura de la red desde el borde inferior hasta el superior debe ser de al menos 30 pulgadas.
- 2.C.4. **Borde.** La parte superior de la red debe estar ribeteada con una cinta blanca de 2 pulgadas (5.08 cm) sobre un cordón o cable que atraviesa el ribete. Este ribete debe descansar sobre el cordón o cable.
- 2.C.5. **Correa Central y Altura.** Se recomienda una correa central para una red permanente y debe colocarse en el centro de la red para permitir un ajuste fácil al requisito de 34 pulgadas (86.36 cm) en el centro. La parte superior debe tener una altura de 36 pulgadas (91.44 cm) en las líneas laterales.
- 2.C.6. **Red que Cuelga.** Excepto en el saque, se repetirá el punto si la pelota pasa sobre la red y golpea una red que cuelga en el suelo.



**FIGURA 2.2**

La pelota representada a la izquierda, con agujeros más grandes, se utiliza comúnmente para juegos en interiores, y la pelota representada a la derecha se utiliza comúnmente para juegos al aire libre. Los colores pueden variar. Sin embargo, todas las pelotas aprobadas son aceptables para juegos en interiores o exteriores. La lista completa de pelotas aprobadas se encuentra en el sitio web de USA PICKLEBALL.

## **2.D. Especificaciones de la Pelota.**

- 2.D.1. **Diseño.** La pelota debe tener un mínimo de 26 a un máximo de 40 agujeros circulares, con espaciado de los agujeros y diseño general de la pelota que cumpla con las características de vuelo. La pelota debe tener impreso o grabado en la superficie el nombre o logotipo del fabricante o proveedor.

- 2.D.2. Aprobación. El director del torneo elegirá la pelota del torneo. La pelota seleccionada para jugar en cualquier torneo respaldado por USA PICKLEBALL debe estar nombrada en la lista oficial de pelotas aprobadas publicada en el sitio web de USA PICKLEBALL. USA Pickleball.org.
- 2.D.3. Construcción. La pelota debe estar hecha de un material duradero moldeado con una superficie lisa y sin texturas. La pelota será de un solo color uniforme, excepto por marcas de identificación. La pelota puede tener una ligera cresta en la costura, siempre y cuando no interfiera significativamente.

## **2.E. Especificaciones de la Paleta.**

- 2.E.1. Material. La paleta debe estar hecha de cualquier material considerado seguro y no prohibido por estas reglas. La paleta debe estar hecha de material rígido, no compresible, que cumpla con los criterios ubicados en el sitio web de USA PICKLEBALL.
- 2.E.2. Superficie. La superficie de golpeo de la paleta no debe contener delaminación o desprendimientos, agujeros, grietas, texturas rugosas o indentaciones que rompan la piel o superficie de la paleta, ni objetos o características que permitan a un jugador imprimir un giro excesivo a la pelota..
- 2.E.2.a. Reflexión. La superficie de golpeo de la paleta no debe ser adversamente reflectante, de manera que tenga el potencial de afectar negativamente la visión del oponente(s).
- 2.E.3. Tamaño. La longitud y anchura combinadas, incluyendo cualquier protector de borde y tapa del mango, no deben exceder las 24 pulgadas (60.96 cm). La longitud de la paleta no puede exceder las 17 pulgadas (43.18 cm). No hay restricción en el grosor de la paleta.
- 2.E.4. Peso. No hay restricción en el peso de la paleta.
- 2.E.5. Alteraciones. Las paletas modificadas deben cumplir con todas las especificaciones.
- 2.E.5.a. Además, los jugadores pueden realizar modificaciones o mejoras en la pala, como agregar pesos al sistema de peso integrado proporcionado por el fabricante original, ajustar el tamaño del mango mediante inserciones, utilizar envolturas de mango, empuñaduras intercambiables proporcionadas por

el fabricante original, reemplazar caras de pala originales con aprobación del fabricante y añadir calcomanías y/o otras marcas de identificación en la cara de la pala. En todas estas alteraciones, se espera que los elementos utilizados cumplan con las normas y aprobaciones correspondientes.

2.E.5.b. Las calcomanías y la cinta no pueden extenderse más de 1.0 pulgada (2.54 cm) por encima de la parte superior del agarre ni más de 0.5 pulgadas (1.27 cm) dentro del borde exterior de una paleta o, si hay un protector de borde, 0.5 pulgadas dentro del protector de borde.

2.E.5.c. Las únicas marcas manuscritas permitidas con bolígrafo en la superficie de juego de la paleta deben ser únicamente con fines de identificación (nombre, firma, teléfono, dirección de correo electrónico). No se permiten gráficos postventa en una paleta fabricada comercialmente.

#### 2.E.6. Características Prohibidas de la Superficie y Características Mecánicas.

2.E.6.a. Pintura antideslizante o cualquier pintura texturizada con arena, partículas de goma, o cualquier material que cause un giro adicional.

2.E.6.b. Goma y goma sintética.

2.E.6.c. Características de papel de lija.

2.E.6.d. Partes móviles que puedan aumentar el impulso de la cabeza.

2.E.7. Designación del Modelo. La paleta debe tener una marca y modelo claramente marcados proporcionados por el fabricante, o un número de modelo en la paleta. La información de la marca y el modelo puede mostrarse en la paleta mediante una calcomanía proporcionada por el fabricante.

#### 2.F. Aprobación y Autorización del Equipamiento.

2.F.1. Lista de Paletas Aprobadas por USA PICKLEBALL - Los jugadores son responsables de confirmar que la paleta que están utilizando para el partido está aprobada y se encuentra listada como "Aprobada" en la Lista de Paletas Aprobadas por USA PICKLEBALL. Las listas de equipos

aprobados pueden estar publicadas en el sitio web de USA PICKLEBALL. USA Pickleball.org.

2.F.1.a. **Violación.** Si en algún momento durante el torneo se determina que un jugador está usando una paleta que viola alguna de las especificaciones de la paleta o no está incluida en la Lista de Paletas Aprobadas de USA PICKLEBALL como "Aprobada", se aplican las siguientes penalizaciones.

2.F.1.a.1. Si la violación se identifica antes de que comience el partido, el jugador puede cambiar a una paleta listada como "Aprobada" en la Lista de Paletas Aprobadas por USA PICKLEBALL sin penalización.

2.F.1.a.2. Si la violación se identifica después de que haya comenzado el partido, el jugador o equipo solamente pierde el partido que se está jugando.

2.F.1.a.3. Si la violación se descubre después de que la hoja de puntuación ha sido devuelta al escritorio de operaciones del torneo, los resultados del partido se mantienen.

## **2.G. Indumentaria.**

2.G.1. **Seguridad y Distracción.** Se puede requerir que un jugador cambie su indumentaria si es inapropiada, incluyendo aquella que se asemeje al color de la pelota.

2.G.2. **Representaciones.** Gráficos, insignias, imágenes y escritos en la ropa deben ser de buen gusto.

2.G.3. **Calzado.** Los zapatos deben tener suelas que no marquen ni dañen la superficie de juego de la cancha.

2.G.4. **Infracción.** El director del torneo tiene la autoridad para hacer cumplir cambios en la vestimenta. Si el director del torneo impone un cambio en la vestimenta, no se contará como tiempo fuera. Si el jugador se niega a cumplir con las reglas de vestimenta, el director del torneo puede declarar una pérdida del partido.

## SECCIÓN 3 - DEFINICIONES

### 3.A. Definiciones.

- 3.A.1. Pelota en Juego. El período durante el cual se juega una secuencia, desde el golpe de la pelota para realizar el saque hasta que la pelota queda muerta. (Ver también 3.A.20 "Pelota Viva")
- 3.A.2. Arrastre. Golpear la pelota de tal manera que no rebote lejos de la pala, sino que se lleve a lo largo de la cara de la pala.
- 3.A.3. Entrenamiento. Comunicación de cualquier información, incluyendo verbal, no verbal y electrónica, de alguien que no sea el compañero de juego de un jugador, que un jugador o equipo puede utilizar para obtener una ventaja o ayudarles a evitar una violación de las reglas.
- 3.A.4. Cancha. El área dentro de las dimensiones exteriores de las líneas de base y laterales.
- 3.A.5. Cruzado. La cancha diagonalmente opuesta a la cancha desde la cual se golpeó la pelota por última vez.
- 3.A.6. Pelota Muerta. Una pelota que ya no está en juego.
- 3.A.7. Distracción. Acciones físicas por parte de un jugador que 'no son comunes en el juego' y que, a juicio del árbitro, pueden interferir con la capacidad o concentración del oponente para golpear la pelota. Ejemplos incluyen, pero no se limitan a, hacer ruidos fuertes, golpear los pies, agitar la pala de manera distractora o interferir de alguna manera con la concentración o habilidad del oponente para golpear la pelota.
- 3.A.8. Doble Rebote. Cuando la pelota rebota dos veces en un lado antes de ser devuelta.
- 3.A.9. Doble Golpe. Golpear la pelota dos veces antes de ser devuelta.
- 3.A.10. Expulsión. Una violación de comportamiento tan flagrante que merece la expulsión del torneo por parte del director del torneo. El jugador puede quedarse en el lugar, pero ya no puede jugar en ningún partido.
- 3.A.11. Exclusión. Una violación de comportamiento tan flagrante que el director del torneo prohíbe al jugador jugar en cualquier cuadro actual

y futuro del torneo. Además, el jugador debe abandonar inmediatamente el lugar y no regresar por el resto del torneo.

- 3.A.12. Falta. Una violación de las reglas que resulta en una pelota muerta y/o el final de la secuencia.
- 3.A.13. Primer Sacador. En dobles, el jugador que debe sacar desde el lado derecho/cuadro de servicio par después de un cambio de lado, según la puntuación del equipo.
- 3.A.14. Forfait. Una violación de comportamiento flagrante o una combinación de advertencias técnicas y/o faltas técnicas que resultan en que se le otorgue un juego o partido al oponente.
- 3.A.15. Golpe de Fondo. Un golpe de la pelota después de que ha rebotado.
- 3.A.16. Obstáculo. Cualquier elemento u ocurrencia transitoria no causada por un jugador que afecta negativamente el juego, excluyendo objetos permanentes. Ejemplos incluyen, pero no se limitan a, pelotas, insectos voladores, material extraño, jugadores u oficiales en otra cancha que, en opinión del árbitro, afectaron la capacidad de un jugador para jugar la pelota.
- 3.A.17. Extensión Imaginaria. Un término utilizado para describir dónde se extendería una línea si se proyectara más allá de su punto final actual. Los jugadores y árbitros deben proyectar dónde se extendería la línea si no estuviera limitada a los límites del área de juego.
- 3.A.18. Cancha Izquierda/cuadro de servicio impar. El área de servicio en el lado izquierdo de la cancha, mirando hacia la red. El sacador inicial en dobles o el sacador individual debe colocarse en el lado izquierdo/impar de la cancha cuando su puntuación es impar.
- 3.A.19. Decisión de Línea. Una palabra (s) pronunciada en voz alta por un jugador o juez de línea para indicar al árbitro y/o jugadores que una pelota viva no ha aterrizado en el espacio de la cancha requerido. La palabra preferida para indicar una decisión de línea es "¡Fuera!". Se pueden usar señales manuales distintivas junto con una decisión de línea. También son aceptables palabras como "ancho", "largo", "no" o "profundo".
- 3.A.20. Pelota Viva. El momento en que el árbitro o el sacador (o el compañero del sacador según la regla 4.D.1) comienza a llamar la puntuación. (Ver también 3.A.1 "Pelota en Juego")

- 3.A.21. Inercia. La inercia es una propiedad de un cuerpo en movimiento, como un jugador ejecutando una volea, que hace que el jugador continúe en movimiento después de golpear la pelota. El acto de volear produce una inercia que termina cuando el jugador recupera el equilibrio y control de su movimiento o deja de moverse hacia la zona de no volea.
- 3.A.22. Zona de No Volea (ZNV) - El área de 7 pies por 20 pies adyacente a la red y específica para el final de la cancha de cada equipo en relación con las faltas de la ZNV. Todas las líneas que delimitan la ZNV forman parte de la ZNV. La ZNV es bidimensional y no se eleva por encima de la superficie de juego. (Ver Figura 2-1 y Sección 2.B.3.)
- 3.A.23. Equipo de Oficiales - Personal bajo el liderazgo del árbitro principal del Torneo dentro o fuera de la superficie de juego, incluyendo árbitro principal y secundario, árbitro de seguimiento, árbitro de reproducción en video y jueces de línea.
- 3.A.24. Ajustes del Agarre de la Pala. Dispositivos no mecánicos que cambian el tamaño del agarre o estabilizan la mano en el agarre.
- 3.A.25. Cabeza de la Pala. La pala, excluyendo el mango.
- 3.A.26. Objeto Permanente. Cualquier objeto en o cerca de la cancha, incluyendo aquellos que cuelgan sobre la cancha, que pueda interferir con el juego. Los objetos permanentes incluyen el techo, las paredes, cercas, accesorios de iluminación, postes de la red, patas de los postes de la red, gradas y asientos para espectadores, el árbitro, los jueces de línea, espectadores cuando están en sus posiciones reconocidas y todos los demás objetos alrededor y por encima de la cancha.
- 3.A.27. Plano de la Red. Los planos imaginarios verticales en todos los lados que se extienden más allá del sistema de red.
- 3.A.28. Superficie de Juego. La cancha y el área circundante designada para jugar.
- 3.A.29. Palabrotas. Palabras, frases o gestos obscenos, comunes o inusuales, que normalmente se consideran inapropiados en "compañía educada" o alrededor de niños. Típicamente incluyen palabras de cuatro letras usadas como expletivos o intensificadores verbales.

- 3.A.30. Sucesión de jugadas (rally). Juego continuo que ocurre después del saque y antes de una falta.
- 3.A.31. Receptor. El jugador que se coloca diagonalmente opuesto al servidor para devolver el saque. Dependiendo de la puntuación del equipo, el jugador que devuelve el saque puede no ser el receptor correcto.
- 3.A.32. Repetición. Cualquier sucesión de jugadas (rally) que se reinicia por cualquier motivo sin la adjudicación de un punto o un cambio de servidor.
- 3.A.33. Retiro. La decisión de un jugador/equipo que detiene el partido y otorga el partido al oponente.
- 3.A.34. Cancha Derecha/Par. El área de servicio en el lado derecho de la cancha, mirando hacia la red. El sacador inicial en dobles o el sacador individual debe colocarse en la cancha derecha/par cuando su puntuación es par.
- 3.A.35. Segundo Saque. En dobles, un término utilizado para describir la condición cuando un equipo sacador pierde el primero de sus dos saques asignados.
- 3.A.36. Segundo Sacador. En dobles, el compañero del primer sacador. El segundo sacador sirve después de que el primer sacador pierde el saque.
- 3.A.37. Saque. El golpe inicial de la pelota con la pala para iniciar la secuencia.
- 3.A.38. Sacador. El jugador que inicia una secuencia. Dependiendo de la puntuación del equipo, es posible que el jugador que sirve no sea el sacador correcto.
- 3.A.39. Cuadro de Servicio. El área a cada lado de la línea central, incluyendo la línea central, línea lateral y línea de fondo, excluyendo la ZNV.
- 3.A.40. Área de Saque. El área detrás de la línea de fondo y entre las extensiones imaginarias de la línea central y cada línea lateral.
- 3.A.41. Cambio de Lado. La concesión del saque al equipo contrario después de que un jugador individual o un equipo de dobles pierde su saque.
- 3.A.42. Sacador Inicial. Para cada equipo de dobles, el jugador designado para servir primero al comienzo del juego. En el juego de dobles del torneo,

el sacador inicial debe llevar una forma de identificación visible determinada por el director del torneo.

- 3.A.43. Falta Técnica. La evaluación del árbitro de una violación de comportamiento que resulta en la eliminación de un punto del marcador del equipo infractor, a menos que su puntuación sea cero, en cuyo caso se añadirá un punto al marcador del lado contrario. Se emitirá una falta técnica si ya se ha dado una advertencia técnica y se justifica una segunda advertencia técnica; o cuando sea justificado por la acción de un jugador o equipo, según el juicio del árbitro.
- 3.A.44. Advertencia Técnica. La advertencia del árbitro sobre una violación de comportamiento dada a un jugador o equipo. No se otorgan ni se restan puntos por una advertencia técnica.
- 3.A.45. Advertencia Verbal. La advertencia del árbitro sobre una violación de comportamiento. Se puede dar una sola advertencia verbal a cada equipo una vez por partido.
- 3.A.46. Volea. Durante una secuencia, un golpe de la pelota en el aire antes de que la pelota haya rebotado.
- 3.A.47. Jugador en Silla de Ruedas. Cualquier persona, con o sin discapacidad, que juega el juego en una silla de ruedas. La silla de ruedas se considera parte del cuerpo del jugador. Esto puede ser un jugador con discapacidad o cualquier persona que quiera jugar en una silla de ruedas.
- 3.A.48. Retiro. La solicitud de un jugador/equipo de ser retirado de cualquier juego próximo en un cuadro especificado.

## SECTION 4 – EL SAQUE, SECUENCIA DEL SAQUE Y REGLAS DE PUNTUACIÓN

### 4.A. Saque.

- 4.A.1. Se debe decir todo el marcador antes de realizar el saque.
- 4.A.2. Colocación. El servidor debe realizar el saque hacia el servicio correcto (el lado diagonalmente opuesto al servidor). El saque puede pasar o tocar la red y debe pasar la zona de no volea (ZNV) y las líneas de la ZNV. El saque puede aterrizar en cualquier otra línea del campo de servicio.
- 4.A.3. Si el saque pasa la red o toca la red al cruzar y luego toca al receptor o al compañero del receptor, es un punto para el equipo que sirve.
- 4.A.4. En el momento en que se realiza el saque.
  - 4.A.4.a. Al menos un pie debe estar en la superficie de juego detrás de la línea de fondo.
  - 4.A.4.b. Ninguno de los pies del servidor puede tocar el campo en o dentro de la línea de base.
  - 4.A.4.c. Ninguno de los pies del servidor puede tocar la superficie de juego fuera de la extensión imaginaria de la línea lateral o central.
  - 4.A.4.d. (Silla de ruedas) Ambas ruedas traseras deben estar en la superficie de juego detrás de la línea de fondo y no pueden tocar el campo en o dentro de la línea de base o fuera de las extensiones imaginarias de la línea lateral o central.
- 4.A.5. El saque debe hacerse con una sola mano soltando la pelota. Si bien se espera cierta rotación natural de la pelota durante cualquier liberación de la mano, el servidor no debe impartir manipulación o giro a la pelota con ninguna parte del cuerpo inmediatamente antes del saque. Excepciones. Cualquier jugador puede usar su paleta para realizar el saque de soltura (ver Regla 4.A.8.a). Un jugador que solo tiene el uso de una mano también puede usar su paleta para soltar la pelota y realizar el saque de volea.

- 4.A.6. En partidos con árbitro, la liberación de la pelota por parte del servidor debe ser visible para el árbitro y para el receptor. En partidos sin árbitro, la liberación de la pelota por parte del servidor debe ser visible para el receptor. No hay falta si la liberación no es visible para el árbitro o el receptor.
- 4.A.7. **El Saque de Volea.** El saque de volea se realiza golpeando la pelota sin hacerla botar en la superficie de juego y puede hacerse con un movimiento de derecha o revés. Un saque de volea adecuado incluye los siguientes elementos.
- 4.A.7.a. El brazo del servidor debe moverse en un arco ascendente en el momento en que se golpea la pelota con la paleta. (Ver Figura 4-3.)
- 4.A.7.b. El punto más alto de la paleta no debe estar por encima de la parte más alta de la muñeca (donde se dobla la articulación de la muñeca) cuando la paleta golpea la pelota. (Ver Figuras 4-1 y 4-2)



Figura 4- 1 Saque legal

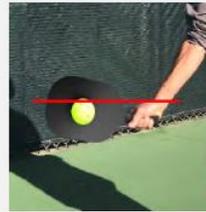


Figura 4- 2 Saque ilegal



Figura 4- 3 Saque legal

- 4.A.7.c. El contacto con la pelota no debe realizarse por encima de la cintura. (Ver Figuras 4-1 y 4-3 arriba)

- 4.A.8. **El saque de caída.** El saque de caída se realiza golpeando la pelota después de que rebota en la superficie de juego y puede hacerse tanto con un movimiento de derecha como de revés. No hay restricciones en cuántas veces la pelota puede rebotar ni dónde puede hacerlo en la superficie de juego. Un saque de caída apropiado incluye los siguientes elementos.
- 4.A.8.a. El servidor debe soltar la pelota con una sola mano o dejarla caer desde cualquier altura natural (sin ayuda) del lado de la pala.
  - 4.A.8.b. La pelota no debe ser propulsada (lanzada) hacia abajo ni lanzada o golpeada hacia arriba con la pala.
  - 4.A.8.c. Las restricciones en el Saque de Volea en la Regla 4.A.7 no se aplican al saque de caída.
- 4.A.9. **Repetición o falta.** En partidos con árbitro, el árbitro puede pedir una repetición si no está seguro de que se hayan cumplido uno o más requisitos del saque. La repetición debe ser decisión antes de la devolución del saque. El árbitro deberá llamar a una falta si está seguro de que no se ha cumplido uno o más requisitos del saque, excepto la Regla 4.A.6. En partidos sin árbitro, si el receptor determina que se ha impartido manipulación o giro antes del saque, o que la soltura de la pelota no es visible, el receptor puede pedir una repetición antes de la devolución del saque. En partidos sin árbitro, el receptor no tiene autoridad para pedir repeticiones o faltas por violaciones en el movimiento del saque.
- 4.A.9.a. Los recursos para violaciones en el movimiento del saque son los siguientes.

	JUEGO CON ÁRBITRO		JUEGO SIN ÁRBITRO
	Árbitro no está seguro de la violación	Árbitro está seguro de la violación	El receptor determina la violación.
<b>SAQUE DE VOLEA</b>			
4.A.7.a. Sin arco ascendente	REPETIR	FALTA	NADA
4.A.7.b. Cabeza de la paleta sobre la muñeca	REPETIR	FALTA	NADA
4.A.7.c. Contacto por encima de la cintura	REPETIR	FALTA	NADA
4.A.5. Giro impartido	REPETIR	FALTA	REPETIR
4.A.6. Lanzamiento no visible	REPETIR	REPETIR	REPETIR
<b>SERVICIO DE SAQUE</b>			
4.A.8.a. El saque no se realiza únicamente con una mano o desde la cara de la paleta, ni desde una altura no asistida	REPETIR	FALTA	NADA
4.A.8.b. La pelota es impulsada hacia arriba o hacia abajo.	REPETIR	FALTA	NADA
4.A.5. Se imprime giro.	REPETIR	FALTA	REPETIR
4.A.6. Liberación no visible.	REPETIR	REPETIR	REPETIR

## 4.B. Posiciones de los Jugadores.

- 4.B.1. Servidor y Receptor. El servidor y el receptor correctos y sus posiciones se determinan según la puntuación y las posiciones iniciales de los jugadores en el juego.
- 4.B.2. Al inicio de cada juego, el servidor inicial comienza el saque desde el lado de la pista dictado por la puntuación.
- 4.B.3. Cada jugador servirá hasta que se pierda una secuencia o se declare una falta contra el jugador o el equipo.
- 4.B.4. Mientras el servidor mantenga su saque, después de cada punto, el servidor alternará entre servir desde los lados derecho/par e izquierdo/impar de la pista.
- 4.B.5. Individuales.
  - 4.B.5.a. Si la puntuación del servidor es par (0, 2, 4 ...), el saque debe realizarse desde el área de saque derecho/par y ser recibido en el servicio derecho/par por el oponente.
  - 4.B.5.b. Si la puntuación del servidor es impar (1, 3, 5 ...), el saque debe realizarse desde el área de saque izquierdo/impar y ser recibido en el servicio izquierdo/impar por el oponente.
  - 4.B.5.c. Después de que el servidor pierde la secuencia o comete una falta, se producirá un cambio de lado y el servicio se otorgará al oponente.
- 4.B.6. Dobles. Ambos jugadores de un equipo servirán antes de que se declare un cambio de lado, excepto al comienzo de cada juego, cuando solo el servidor inicial servirá. Por lo tanto, el servidor inicial de cada juego está designado como "Segundo Servidor" para fines de puntuación, ya que se producirá un cambio de lado una vez que se pierda una secuencia o se cometa una falta por parte del equipo que sirve y el servicio se otorga al equipo contrario.
  - 4.B.6.a. Al iniciar cada cambio de lado, el saque comienza en el área de saque derecho/par.
  - 4.B.6.b. Cuando la puntuación del equipo es par (0, 2, 4 ...), la posición correcta del servidor inicial del equipo está en el área de saque derecho/par. Cuando la puntuación del equipo es

impar (1, 3, 5 ...), la posición correcta del servidor inicial está en el campo izquierdo/impar.

- 4.B.6.c. Después de cada cambio de lado, el saque comienza con el jugador correctamente posicionado en el lado derecho/par de la pista según la puntuación del equipo. Este jugador es conocido como "Primer Servidor" y el compañero como "Segundo Servidor".
- 4.B.6.d. El Primer Servidor realizará el saque, alternando los lados de servicio después de cada punto ganado, hasta que se pierda una secuencia o el equipo del servidor cometa una falta.
- 4.B.6.e. Después de que el equipo del Primer Servidor pierda una secuencia o cometa una falta, el Segundo Servidor realizará el saque desde la posición correcta y alternará las posiciones de saque mientras el equipo que sirve continúe ganando puntos.
- 4.B.7. Posiciones de los Compañeros. En dobles, con excepción del servidor (ver 4.A.4), no hay restricciones en la posición de ningún jugador, siempre y cuando todos los jugadores estén en el lado correspondiente de la red de su equipo. Pueden estar posicionados dentro o fuera de la pista. El servidor correcto debe realizar el saque desde el lado correcto, y el receptor correcto debe recibir el saque.
- 4.B.8. Antes de que ocurra el saque, cualquier jugador puede preguntar al árbitro sobre la puntuación, quién es el servidor o receptor correcto o si algún jugador está en una posición incorrecta. Una pregunta genérica como "¿Estoy bien?"
- 4.B.9. El árbitro confirmará y corregirá, si es necesario, que todos los jugadores estén en la posición correcta y que el servidor correcto tenga la pelota antes de llamar la puntuación.
  - 4.B.9.a. Si el árbitro o un jugador detiene una secuencia en progreso para identificar correctamente un error de jugador/posición, la secuencia se repetirá. Si un jugador detiene una secuencia e identifica incorrectamente un error de jugador/posición, es una falta del jugador que detuvo la secuencia. Si el árbitro detiene una secuencia en progreso e identifica incorrectamente un error de jugador/posición, la secuencia se repetirá.

4.B.9.b. Si se identifica un error de jugador/posición después de que la secuencia haya concluido, la secuencia se mantendrá.

**4.C. Disposición.** Cualquier jugador puede indicar "no listo" antes de que se llame el marcador.

4.C.1. Se debe utilizar una de las siguientes señales para indicar "no listo".  
1) levantar la paleta sobre la cabeza, 2) levantar la mano que no sostiene la paleta sobre la cabeza, 3) voltear completamente la espalda hacia la red.

4.C.2. Después de que se haya llamado el marcador, las señales de "no listo" se ignorarán, a menos que haya un obstáculo. Un jugador o equipo fuera de posición no se considera un obstáculo.

**4.D. Llamado del marcador.** El marcador se llamará después de que el servidor y el receptor estén (o deberían estar) en posición y todos los jugadores estén (o deberían estar) listos para jugar.

4.D.1. En partidas no oficiadas, normalmente el servidor llama el marcador, pero el compañero del servidor puede llamar el marcador si el servidor no puede hacerlo. La persona que llama el marcador no cambiará durante el juego a menos que haya una discapacidad vocal.

**4.E. Regla de los 10 segundos.** Una vez que se ha llamado el marcador, se permite al servidor 10 segundos para servir la pelota.

4.E.1. Si el servidor excede los 10 segundos para servir, se declarará una falta.

4.E.2. Después de que se haya llamado el marcador, si el equipo que sirve cambia de canchas de servicio, el árbitro detendrá el juego, permitirá que todos los jugadores se reposicionen y luego volverá a llamar el marcador para reiniciar la cuenta de los 10 segundos. En un partido no oficial, el servidor permitirá la misma reposición y volverá a llamar el marcador para reiniciar la cuenta de los 10 segundos.

**4.F. Puntuación.** Un jugador individual o un equipo de dobles solo anotan puntos al servir. También se pueden otorgar puntos cuando se llaman faltas técnicas contra el lado contrario y su marcador es 0.

**4.G. Puntos.** Se anota un punto al servir la pelota y ganar la secuencia.

**4.H. Ganar el juego.** El primer lado que anota el punto ganador gana.

- 4.I. Decisión del marcador en partidas individuales.** La secuencia adecuada para llamar el marcador es la puntuación del servidor y luego la puntuación del receptor como dos números. (p. ej., "uno - cero").
- 4.J. Decisión del marcador en partidas de dobles.** La puntuación se llama con tres números en partidas de dobles. La secuencia adecuada para llamar el marcador es. la puntuación del equipo que sirve - la puntuación del equipo que recibe - el número del servidor (uno o dos), (p. ej., "cero - uno - uno"). Para empezar cada juego, la puntuación se llamará "cero - cero - dos".
- 4.K. Decisión incorrecta del marcador.** Si se llama una puntuación incorrecta, el árbitro o cualquier jugador pueden detener el juego antes del saque de devolución para corregir el marcador. La secuencia se repetirá con la puntuación correcta decisión. Después del saque de devolución, el juego continuará hasta el final de la secuencia y la corrección del marcador se hará antes del próximo saque. Después del saque de devolución, un jugador que detenga el juego para identificar o solicitar una corrección de puntuación habrá cometido una falta y perderá la secuencia. Un jugador que detenga el juego en cualquier momento para identificar o solicitar una corrección de puntuación cuando la puntuación fue decisión correctamente habrá cometido una falta y perderá la secuencia.
- 4.L. Faltas por posiciones del pie en el saque.** Durante el saque, cuando se golpea la pelota, los pies del servidor deben.
- 4.L.1. No tocar el área fuera de la extensión imaginaria de la línea lateral.
  - 4.L.2. No tocar el área del lado incorrecto de la extensión imaginaria de la línea central.
  - 4.L.3. No tocar la cancha, incluida la línea de base.
- 4.M. Faltas del saque.** Durante el servicio, es una falta del servidor que resulta en pérdida del saque sí.
- 4.M.1. La pelota servida toca cualquier objeto permanente antes de tocar el suelo.
  - 4.M.2. La pelota servida toca al servidor o a su compañero, o cualquier cosa que el servidor o su compañero lleven puestos o estén sosteniendo.
  - 4.M.3. La pelota servida aterriza en la zona de no volean, que incluye las líneas de la ZNV (Zona de No Volean)
  - 4.M.4. La pelota servida aterriza fuera de la cancha de servicio.

- 4.M.5. La pelota servida golpea la red y aterriza dentro de la zona de no volea.
  - 4.M.6. La pelota servida golpea la red y aterriza fuera de la cancha de servicio.
  - 4.M.7. El servidor utiliza un saque ilegal al realizar el saque de volea (como se explica en la Regla 4.A.7) o el saque de soltura (como se explica en la Regla 4.A.8).
  - 4.M.8. El servidor o su compañero pide un tiempo muerto después de que se ha realizado el saque.
  - 4.M.9. El servidor golpea la pelota para realizar el saque mientras se está llamando la puntuación.
  - 4.M.10. El servidor viola cualquiera de las reglas enumeradas en la Regla 4.A.4.
- 4.N. Fallos del receptor.** Es una falta contra el equipo receptor que resulta en un punto para el servidor sí.
- 4.N.1. El receptor o su compañero es tocado o interfiere con el vuelo de la pelota antes de que bote.
  - 4.N.2. El receptor o su compañero solicita un tiempo muerto después de que se ha producido el saque.

## SECCIÓN 5 – REGLAS DE SELECCIÓN DE SERVICIO Y LADOS

### 5.A. Selección de Extremo, Saque, Recepción o Diferir.

- 5.A.1. Cualquier método justo se utilizará para determinar qué jugador o equipo tiene la primera opción de: elegir posición, sacar, recibir o postergar (por ejemplo, un 1 o 2 escrito en la parte posterior de la hoja de puntuación, lanzar una moneda). Si el ganador elige sacar o recibir primero, el perdedor elige la posición de inicio. Si el ganador elige la posición de inicio, el perdedor elige sacar o recibir. Una vez que se ha hecho una elección, no se puede cambiar..
- 5.A.2. En dobles, los equipos pueden cambiar al servidor inicial entre juegos y deben informar al árbitro. En partidos no oficiales, el equipo debe comunicar a los oponentes si ha habido un cambio en el servidor inicial. El jugador designado como servidor inicial para el juego será aquel que esté identificado de manera correspondiente. No se aplicará falta ni sanción por no realizar estas notificaciones. Una vez iniciado un juego, si el árbitro observa un cambio en el servidor inicial, lo registrará en la hoja de puntuación después de que se haya completado el intercambio de golpes..
- 5.A.3. En dobles, los servidores iniciales deben llevar visible la identificación asignada por el director del torneo.

### 5.B. Cambio de lados.

- 5.B.1. Los equipos intercambian lados y servicio inicial al finalizar cada juego.
- 5.B.2. Se permiten dos minutos entre juegos. Si ambos equipos están de acuerdo, el juego puede reanudarse antes. Se utilizará la Regla 10.A.5 para continuar el juego.
- 5.B.3. En un partido que consta de tres juegos, con la necesidad de ganar dos de ellos hasta llegar a 11 puntos cada uno, en el juego tres, los equipos cambiarán de lados cuando el primer equipo alcance una puntuación de 6. El saque permanecerá con el jugador que lo tiene. Excepción: Si el primer juego de dicho partido se perdió debido a una llegada tardía, los equipos no cambiarán de lados durante el juego tres.

- 5.B.4. En un juego a 15 puntos, los equipos cambiarán de lados cuando el primer equipo alcance una puntuación de 8. El servicio permanece con el jugador que tiene el saque.
- 5.B.5. En un juego a 21 puntos, los equipos cambiarán de lados cuando el primer equipo alcance una puntuación de 11. El servicio permanece con el jugador que tiene el saque.
- 5.B.6. Tiempo de cambio de lados. Se permite un minuto para cambiar de lados durante un juego. Se utilizará la Regla 10.A.5 para continuar el juego.
- 5.B.7. Después de anotar el punto que marca el cambio de lados, una falta técnica que resulte en la pérdida de un punto para el equipo que está sirviendo no tendrá impacto en la conclusión del cambio de lados.
- 5.B.8. En un encuentro de cinco juegos, donde se requiere ganar tres de ellos hasta llegar a 11 puntos, en el quinto juego, los equipos cambiarán de lados al alcanzar el primer equipo una puntuación de 6. El servicio permanecerá con el jugador que está sirviendo.
- 5.B.9. Si el cambio de lados no se lleva a cabo según las Reglas 5.B.3, 5.B.4, 5.B.5 o 5.B.8, el cambio de lados se realizará tan pronto como se perciba el error. No se considera una falta por parte de ninguno de los equipos, el marcador no se ve afectado y el saque permanece con el jugador que está sirviendo..

## SECCIÓN 6 – REGLAS DE DECISIONS DE LÍNEA

- 6.A. Una pelota servida que sobrepasa la zona de no volea y sus líneas y aterriza en el servicio correcto o en cualquier línea de servicio correcta está dentro. Cualquier otra pelota en juego que aterrice en la cancha o toque cualquier línea de la cancha está dentro.
- 6.B. Una pelota que contacta con la superficie de juego completamente fuera de la cancha está "fuera". Una pelota servida que aterriza en la zona de no volea del oponente, incluyendo las líneas de la zona de no volea, está "fuera".
- 6.C. **Código de Ética para las Decisiones de Línea.** El pickleball se juega de acuerdo con reglas específicas. También requiere un código de ética para las responsabilidades de las decisiones de línea cuando son realizadas por los jugadores.

Las responsabilidades de los jugadores en cuanto a las decisiones sobre las líneas difieren de las asignadas a los árbitros o jueces de línea. Los oficiales toman decisiones imparciales teniendo en cuenta los intereses de todos los jugadores. Cuando a un jugador se le asigna la tarea de decidir sobre las líneas, se espera que busque la precisión y opere bajo el principio de resolver todas las decisiones cuestionables a favor del oponente.

Los elementos básicos son.

- 6.C.1. Los jugadores son responsables de efectuar las decisiones sobre las líneas en su lado de la cancha (excluyendo servicios cortos y faltas en la posición de saque, si son dictaminadas por un árbitro). Si un jugador realiza una primera resolución de línea y luego solicita la opinión del oponente o del árbitro, la decisión clara de "dentro" o "fuera" hecha por el oponente o el árbitro prevalecerá. Si no es posible tomar una decisión clara, se mantendrá la resolución inicial de línea realizada por el jugador. Además, una elección hecha por el oponente puede ser apelada al árbitro para obtener una resolución final de "dentro" o "fuera".
- 6.C.2. La única decisión de línea de los jugadores es la línea central en el saque en partidos que tienen jueces de línea.
- 6.C.3. El oponente se beneficia de la duda en las decisiones sobre las líneas. Cualquier pelota que no pueda ser declarada "fuera" se considerará "dentro". Un jugador no puede solicitar repetición debido a que la pelota no fue vista o existe incertidumbre. No obstante, un jugador que no puede llegar a una conclusión puede apelar al árbitro para

que la realice, si no vio claramente dónde aterrizó la pelota. Si el árbitro no puede llegar a una conclusión, la pelota se considera "dentro". Es importante destacar que en el momento en que el jugador o equipo receptor apela al árbitro, pierden el derecho de realizar cualquier conclusión posterior de "dentro" o "fuera" durante esa sucesión de jugadas (rally).

- 6.C.4. No se debe consultar a los espectadores sobre ninguna decisión de línea.
- 6.C.5. Un jugador/equipo puede pedir la opinión del oponente para hacer la decisión de línea en el extremo de la cancha del jugador. Si se solicita y el oponente hace una decisión clara de "dentro" o "fuera", debe ser aceptada. Si los oponentes no pueden hacer una decisión clara de "dentro" o "fuera", entonces se considerará que la pelota está "dentro" para el equipo receptor. En el momento en que el jugador/equipo receptor solicita la opinión del oponente, pierden su derecho de hacer cualquier decisión posterior de "dentro" o "fuera" para esa sucesión de jugadas (rally). El jugador/equipo receptor también puede apelar al árbitro para hacer una decisión clara. Si el árbitro no puede hacer una decisión clara, prevalecerá el resultado de la decisión del oponente.
- 6.C.6. Los jugadores no deben llamar "fuera" a una pelota a menos que puedan ver claramente un espacio entre la línea y la pelota al caer al suelo.
- 6.C.7. Todas las decisiones de "fuera" deben hacerse antes de que la pelota sea golpeada por el oponente o antes de que la pelota esté muerta.
- 6.C.8. En el juego de dobles, si un jugador llama la pelota "fuera" y el compañero la llama "dentro", existe la duda y la decisión del equipo será "dentro". Cualquier jugador puede apelar una decisión al árbitro. Si el árbitro no vio la pelota, se considerará que la pelota está dentro.
- 6.C.9. Las decisiones de "fuera" deben señalarse rápidamente con voz y/o señal manual (como se describe en la Regla 13.E.2).
- 6.C.10. Mientras la pelota está en el aire, si un jugador grita "fuera", "no", "rebota", o cualquier otra palabra para comunicarse con su compañero que la pelota puede estar fuera, se considerará comunicación del jugador solamente y no se considerará una decisión de línea.

- 6.C.11. Una decisión de "fuera" hecha después de que la pelota rebota es una decisión de línea. La pelota está muerta y el juego se detendrá. Si, al apelar, el árbitro anula cualquier tipo de decisión de "fuera", será una falta del jugador o equipo que hizo la decisión de "fuera". Excepción. Si el partido tiene jueces de línea, los jueces de línea de la línea de fondo y las líneas laterales son responsables de la decisión. (Ver Regla 13.E.2)
- 6.C.12. Después de la finalización de una secuencia, los jugadores pueden anular la decisión de línea de un compañero, la decisión de línea de un equipo arbitral o la decisión de "dentro" del oponente a su propia desventaja.

## SECCIÓN 7 – REGLAS DE FALTAS

Se declarará una falta (y la consiguiente bola muerta) en los siguientes casos.

- 7.A. Si el saque o el retorno de saque no rebota, antes de ser golpeada la pelota.
- 7.B. Golpear la pelota en el lado propio de la red sin que la pelota cruce al lado del oponente. Nota. La pelota está muerta y la falta ocurre en el momento en que la pelota toca el suelo.
- 7.C. Golpear la pelota debajo de la red o entre la red y el poste de la red.
- 7.D. Una pelota golpeada por un jugador que primero aterriza fuera de los límites o en su propio lado de la cancha.
- 7.E. Error de un jugador en posición al no devolver la pelota antes de que esta rebote dos veces en el campo del jugador que recibe, y error de un jugador que utiliza una silla de ruedas al no devolver la pelota antes de que rebote tres veces.
- 7.F. Violación de las reglas de la Sección 4, Sección 9 y Sección 11.
- 7.G. Un jugador, la vestimenta de un jugador o la pala de un jugador que entra en contacto con el sistema de red, los postes de la red o la cancha del oponente cuando la pelota está en juego.
- 7.H. Después del saque, si la pelota entra en contacto con un jugador o con cualquier cosa que el jugador lleve o sostenga, excepto la pala o las manos del jugador en contacto con la pala y debajo de la muñeca. Si el jugador está cambiando de manos con ambas manos en la pala o intenta un golpe de dos manos y una mano es golpeada por debajo de la muñeca, siempre y cuando la mano del jugador esté en contacto con la pala, la pelota sigue en juego. La falta es del jugador golpeado por la pelota.
- 7.I. Si un jugador detiene una pelota en juego antes de que se vuelva muerta (por ejemplo, al atrapar o detener una pelota en vuelo antes de que toque la superficie de juego), se considera una falta y la responsabilidad recae en el jugador que detuvo la pelota. Excepción: Consulte la Regla 4.B.9.a.
- 7.J. Después del saque, una pelota que entra en contacto con cualquier objeto permanente antes de rebotar en la cancha.
- 7.K. Una vez que la pelota está en juego, un jugador golpea la pelota antes de que cruce completamente el plano de la red.

- 7.L. Un jugador que lleva o atrapa deliberadamente la pelota en la pala durante el saque o durante una secuencia.
- 7.M. Una obstrucción decisión por un jugador que el árbitro determine como inválida.
- 7.N. En partidos no arbitrados, los jugadores pueden llevar una pelota adicional (o más) siempre que la(s) pelota(s) se lleve(n) de manera que no sea visible para su(s) oponente(s) durante el juego. Si una pelota adicional que un jugador llevaba cae en la superficie de juego durante el juego, se declarará una falta.

## SECCIÓN 8 – REGLAS DE BOLA MUERTA

- 8.A.** Cualquier acción que detenga el juego resultará en una bola muerta.
- 8.B.** Una falta decisión por un árbitro o jugador, o una falta cometida por un jugador, resultará en una bola muerta.
- 8.C.** Un obstáculo llamado por el árbitro o el jugador resultará en una pelota muerta. El árbitro determinará si el obstáculo llamado por el jugador fue válido. Un obstáculo válido según el árbitro o un obstáculo llamado en un juego no arbitrado resultará en una repetición del punto.
- 8.D.** Una pelota en juego que entra en contacto con un objeto permanente después de rebotar en la cancha del oponente resultará en una bola muerta. El jugador que golpeó la pelota ganará la secuencia.
- 8.E.** Aparte de las violaciones de la zona de no volea, una falta solo puede cometerse cuando la pelota está viva. La penalización por una falta (excepto las faltas en la zona de no volea) se aplica normalmente en el momento en que se identifica (por ejemplo, jugador/posición incorrectos, distracciones, dobles botes, etc.), pero también puede aplicarse en cualquier momento antes de que ocurra el próximo saque.

## SECCIÓN 9 – REGLAS DE LA ZONA DE NO VOLEA

- 9.A.** Todas las voleas deben iniciarse fuera de la zona de no volea. Para los jugadores que utilizan sillas de ruedas, las ruedas delanteras (más pequeñas) pueden tocar la zona de no volea durante una volea.
- 9.B.** Es una falta si el jugador que volea o cualquier cosa que tenga contacto con el jugador que volea al realizar una volea toca la zona de no volea. Para los jugadores que utilizan sillas de ruedas, las ruedas delanteras (más pequeñas) pueden tocar la zona de no volea.
- 9.B.1. La acción de volear la pelota incluye el swing, el seguimiento y el impulso de la acción.
- 9.B.2. Si la pala toca la zona de no volea durante el movimiento de volea, antes o después de hacer contacto con la pelota, es una falta.
- 9.C.** Durante la acción de volea, es una falta si el impulso del jugador que volea hace que el jugador entre en contacto con cualquier cosa que esté tocando la zona de no volea, incluido el compañero de juego. Para los jugadores que utilizan sillas de ruedas, las ruedas delanteras (más pequeñas) pueden tocar la zona de no volea.
- 9.C.1. Es una falta incluso si la pelota se vuelve muerta antes de que el jugador entre en contacto con la zona de no volea.
- 9.D.** Si un jugador ha tocado la zona de no volea por cualquier motivo, ese jugador no puede volear un retorno hasta que ambos pies hayan hecho contacto con la superficie de juego completamente fuera de la zona de no volea. Una maniobra como estar dentro de la zona de no volea, saltar para golpear una volea y luego aterrizar fuera de la zona de no volea es una falta. Si las ruedas traseras de una silla de ruedas han tocado la zona de no volea por cualquier motivo, el jugador que utiliza la silla de ruedas no puede volear un retorno hasta que ambas ruedas traseras hayan hecho contacto con la superficie de juego fuera de la zona de no volea.
- 9.E.** Un jugador puede entrar en la zona de no volea en cualquier momento, excepto cuando está voleando la pelota.
- 9.F.** Un jugador puede entrar en la zona de no volea antes o después de devolver cualquier pelota que haya rebotado.

- 9.G.** Un jugador puede permanecer dentro de la zona de no volea para devolver una pelota que ha rebotado. No hay violación si un jugador no sale de la zona de no volea después de golpear una pelota que ha rebotado.
- 9.H.** No hay violación si un jugador devuelve la pelota mientras su compañero está parado en la zona de no volea.

## SECCIÓN 10 – REGLAS DE TIEMPO DE DESCANSO

- 10.A. Tiempo de Descanso Estándar.** Un jugador o equipo tiene derecho a dos tiempos de descanso para juegos de 11 o 15 puntos y tres tiempos de descanso para un juego de 21 puntos.
- 10.A.1. Cada período de tiempo de descanso puede durar hasta 1 minuto.
  - 10.A.2. El juego puede reanudarse antes si todos los jugadores están listos.
  - 10.A.3. Si un equipo tiene tiempo de descanso restante, cualquier jugador de ese equipo puede solicitar un tiempo de descanso antes de que ocurra el próximo saque.
  - 10.A.4. Antes de que ocurra el saque, si un equipo solicita un tiempo de descanso y no le queda ninguno, no se penalizará.
  - 10.A.5. El árbitro anunciará cuando queden 15 segundos. Al final del período de tiempo de descanso, el árbitro llamará "¡tiempo dentro!" y luego dirá la puntuación cuando todos los jugadores estén (o deban estar) listos para jugar.
- 10.B. Tiempo médico.** Un jugador que necesite atención médica durante un partido debe solicitar un tiempo médico al árbitro. Una vez solicitado el tiempo médico, se seguirán las siguientes pautas:
- 10.B.1. El árbitro deberá convocar de inmediato al personal médico presente en el lugar o al director del torneo si no hay personal médico, para evaluar la situación y brindar la atención médica adecuada.
    - 10.B.1.a. Cuando el personal médico o el director del torneo lleguen, el árbitro iniciará el temporizador de 15 minutos.
  - 10.B.2. Si el personal médico o el director del torneo, si no hay personal médico, determinan que existe una condición médica válida, entonces ese jugador tendrá un máximo de 15 minutos para el tiempo médico.
    - 10.B.2.a. El tiempo debe ser continuo y no debe exceder los 15 minutos. Si se brinda tratamiento médico fuera de la cancha en otro lugar del recinto, el tiempo para transportar al jugador de ida y vuelta desde el lugar fuera de la cancha se excluye del período de 15 minutos.

- 10.B.2.b. Si el jugador utiliza menos de 15 minutos, el tiempo restante se pierde y no se otorgará tiempo médico adicional al jugador durante el partido.
- 10.B.2.c. Si el jugador no puede reanudar el juego después del período de tiempo médico de 15 minutos, se sentenciará su retiro. El jugador puede usar sus tiempos muertos regulares disponibles después de que haya expirado el tiempo médico para permitir más tiempo antes de que se retire el partido.

10.B.3. Si el personal médico o el director del torneo, si no hay personal médico, determinan que no hay una condición médica válida, al jugador o al equipo se le cobrará un tiempo muerto estándar, si está disponible, y se le dará una advertencia técnica.

- 10.B.3.a. Si no está disponible un tiempo muerto estándar, se emitirá una falta técnica.
- 10.B.3.b. El tiempo médico ya no está disponible para ese jugador durante ese partido.
- 10.B.3.c. A un jugador solo se le puede conceder un tiempo médico solicitado por el jugador por partido.

10.B.4. La Regla 10.A.5 se utilizará para continuar el juego.

10.B.5. Presencia de sangre. Si hay sangre presente en un jugador o en la cancha, el juego no puede reanudarse hasta que se haya controlado el sangrado y se haya eliminado la sangre de la ropa y la cancha.

- 10.B.5.a. Los problemas relacionados únicamente con la limpieza o el control de la sangre se considerarán un tiempo muerto del árbitro.
- 10.B.5.b. La Regla 10.A.5 se utilizará para continuar el juego.

10.C. **Juego Continuo.** El juego debe ser continuo, aunque se permite a los jugadores tomar rápidamente una bebida o secarse entre los puntos siempre que, a juicio del árbitro, el flujo del juego no se vea afectado negativamente. El árbitro anunciará la puntuación cuando se deba reanudar el juego.

**10.D. Tiempo de Descanso para Equipamiento.** Se espera que los jugadores mantengan toda la vestimenta y el equipo en condiciones de juego. Si el árbitro determina que es necesario cambiar o ajustar el equipo para una continuación justa y segura del partido, el árbitro puede otorgar un tiempo de descanso para el equipo de duración razonable. Se utilizará la Regla 10.A.5 para continuar el juego. En partidos no arbitrados, los jugadores llegarán a un acuerdo razonable entre ellos para las fallas en el equipo.

10.D.1. Los ajustes de vestimenta y equipo que se puedan realizar rápidamente están permitidos entre puntos (por ejemplo, atarse los cordones, limpiar gafas, ajustar el sombrero).

**10.E. Tiempo entre Juegos.** El tiempo estándar entre juegos es de dos minutos. Se utilizará la Regla 10.A.5 para continuar el juego.

10.E.1. Entre los juegos de un partido, los jugadores pueden tomar uno o ambos tiempos de descanso de su próximo juego. Los jugadores deben informar al árbitro, o a sus oponentes si no hay árbitro. Si un equipo vuelve a jugar antes de que haya comenzado uno (o ambos) de los tiempos de descanso solicitados, el equipo retiene el o los tiempos de descanso para el próximo juego. Se utilizarán los dos minutos normales entre los juegos antes de cualquier tiempo de descanso asignado al equipo.

**10.F. Tiempo entre Partidos.** El tiempo estándar entre partidos es de 10 minutos. Si todos los jugadores están listos para jugar antes de los 10 minutos, el partido puede comenzar antes.

10.F.1. En una final con un juego de desempate. Si el ganador del cuadro de perdedores derrota al ganador del cuadro de ganadores, entonces se debe jugar un juego de desempate a 15 puntos. El tiempo estándar entre el partido de campeonato y el juego de desempate es de 10 minutos.

**10.G. Juegos Suspendidos.** Un juego suspendido debido a circunstancias excepcionales se reanudará con el mismo sacador, puntuación y tiempos de descanso restantes que cuando se interrumpió.

## 10.H. Otras Reglas de Tiempo de Descanso.

- 10.H.1. Antes de un Partido o Entre Juegos. Ni los tiempos de descanso médicos ni los regulares se pueden tomar antes de que comience un partido. Un partido no puede comenzar hasta que todos los jugadores estén presentes y se llame la puntuación inicial. Los tiempos de descanso pueden utilizarse antes del comienzo del segundo y sucesivos juegos en un partido con varios juegos.
- 10.H.2. Circunstancias Excepcionales. El árbitro puede llamar a un tiempo fuera del árbitro para abordar circunstancias excepcionales que puedan requerir una interrupción prolongada del juego.
  - 10.H.2.a. En aras de la seguridad, si el árbitro determina que existe una posible situación médica (por ejemplo, agotamiento por calor, golpe de calor, etc.) y el jugador no puede o se niega a solicitar un tiempo médico, el árbitro está autorizado a llamar a un tiempo fuera del árbitro y convocar al personal médico o al director del torneo. Los tiempos de descanso médicos solicitados por el árbitro no se cobrarán al jugador.
  - 10.H.2.b. El sangrado activo se abordará de acuerdo con la Regla 10.B.5.
  - 10.H.2.c. Se eliminarán o limpiarán las sustancias extrañas en la cancha, como escombros, agua u otros líquidos.
  - 10.H.2.d. Se utilizará la Regla 10.A.5 para reanudar el juego.

## SECCIÓN 11 – OTRAS REGLAS

- 11.A. Golpes Dobles.** Las pelotas pueden golpearse dos veces, pero esto debe ocurrir durante un golpe no intencional, continuo y en una dirección por un solo jugador. Si el golpe realizado durante el saque o durante una secuencia no es deliberadamente continuo, no va en una sola dirección o la pelota es golpeada por un segundo jugador, es una falta.
- 11.B. Cambio de Manos.** Una paleta puede cambiarse de mano en cualquier momento.
- 11.C. Golpes de Dos Manos.** Se permiten los golpes de dos manos.
- 11.D. Tiro Perdido.** Un jugador que golpea la pelota y la pierde completamente al intentar golpearla no crea una pelota muerta. La pelota sigue en juego hasta que bota dos veces o hasta que ocurra cualquier otra falta.
- 11.E. Pelota Rota o Agrietada.** Si algún jugador sospecha que la pelota está o se agrietó después del saque, el juego debe continuar hasta el final de la secuencia. En partidos con árbitro, los jugadores pueden apelar al árbitro antes del próximo saque para determinar si la pelota está degradada, blanda, rota o agrietada. Si, según el criterio del árbitro, una pelota rota o agrietada afectó el resultado de una secuencia, el árbitro pedirá una repetición con una pelota de reemplazo. Si ambos equipos están de acuerdo en que la pelota está degradada o blanda, se reemplazará la pelota, pero no habrá repetición de la secuencia anterior. En partidos sin árbitro, si ambos equipos están de acuerdo, los jugadores pueden reemplazar una pelota degradada, blanda, rota o agrietada antes del próximo saque. Solo en el caso de una pelota agrietada, si los jugadores están de acuerdo en que la pelota agrietada afectó la secuencia anterior, se realiza un repetición. Si los jugadores no están de acuerdo en que una pelota agrietada afectó el resultado de la secuencia anterior, la secuencia anterior se mantiene como se jugó.
- 11.F. Lesión Durante la secuencia.** La secuencia continúa hasta su conclusión a pesar de una lesión de cualquiera de los jugadores.
- 11.G. Problema de Equipamiento del Jugador.** Una secuencia no se detendrá si un jugador pierde o rompe una paleta o pierde un objeto, a menos que la acción resulte en una falta.
- 11.H. Objetos en la Pista.** Si algún objeto que un jugador lleva o llevaba aterriza en su extremo de la cancha, a menos que el objeto aterrice en la zona de no volea como resultado de una volea, la pelota sigue en juego incluso si golpea el objeto.

**11.I. Plano de la Red.** Cruzar la línea imaginaria de la red, antes de golpear la pelota, es una falta. Después de golpear la pelota, un jugador o cualquier cosa que el jugador lleve o lleve puesta puede cruzar la línea imaginaria de la red. El jugador no puede tocar ninguna parte del sistema de red, la cancha del oponente o el oponente mientras la pelota aún está en juego.

11.I.1. Excepción. Si la pelota rebota en la cancha del jugador que recibe con suficiente efecto o ayuda del viento para que regrese al otro lado de la red, el jugador que recibe puede cruzar la línea imaginaria de la red (por encima, por debajo o alrededor del poste de la red) para golpear la pelota. Es una falta si el jugador que recibe (o cualquier cosa que el jugador que recibe lleve puesto o cargue) cruce la línea imaginaria de la red antes de que la pelota haya cruzado primero de regreso, sobre la línea imaginaria de la red, hacia el lado del oponente. Es una falta si el jugador toca el sistema de red, la cancha del oponente o el oponente mientras la pelota aún está en juego.

**11.J. Distracciones.** Los jugadores no pueden distraer a un oponente cuando este está a punto de jugar la pelota. Si, según el criterio del árbitro, ha ocurrido una distracción, el árbitro llamará inmediatamente una falta al equipo infractor.

**11.K. Postes de la Red.** Los postes de la red (incluyendo ruedas conectadas, brazos, cable de red o cuerda en la parte superior del poste de la red, u otra estructura de soporte) se colocan fuera de los límites.

11.K.1. Es una falta si un jugador entra en contacto con el poste de la red mientras la pelota está en juego.

11.K.2. Una pelota que entra en contacto con el poste de la red resulta en una pelota muerta y el equipo que golpeó la pelota pierde la secuencia.

**11.L. Red.**

11.L.1. Si la pelota golpea la parte superior de la red o el cable o cuerda superior de la red que se encuentra entre el poste de la red y la red, y cae dentro del área de juego, permanece en juego.

11.L.2. Si la pelota viaja entre la red y el poste de la red, es una falta contra el jugador que golpea.

- 11.L.3. Se permite a un jugador pasar alrededor del poste de la red y cruzar la línea imaginaria de extensión de la red después de golpear la pelota, siempre y cuando el jugador o cualquier cosa que el jugador lleve puesta o cargue no toque la cancha del oponente. Si el jugador pasa alrededor del poste de la red y cruza la línea imaginaria de la red pero no hace contacto con la pelota, se declarará una falta.
- 11.L.4. Si un jugador golpea la pelota por encima de la red hacia la cancha del oponente, y luego la pelota rebota de nuevo sobre la red y bota una segunda vez sin ser tocada por el oponente, el jugador que golpea gana la secuencia.
- 11.L.5. Para sistemas de red con una barra horizontal o una base central, o ambas.
- 11.L.5.a. Antes de pasar sobre la red, si la pelota golpea la barra horizontal o la base central, es una falta.
- 11.L.5.b. Excepto en el saque, se repetirá el punto si la pelota pasa sobre la red y.
- golpea la base central
  - golpea alguna parte de la barra horizontal
  - la pelota queda atrapada entre la red y la barra horizontal
  - golpea una red deflectora
  - golpea una red que cuelga en el suelo
- Excepto en el saque, si la pelota pasa sobre la red, rebota en la cancha y luego realiza cualquiera de las acciones enumeradas anteriormente, se repetirá el punto.
- 11.L.5.c. En el saque, si la pelota golpea la barra horizontal o la base central o queda atrapada entre la red y la barra horizontal después de pasar sobre la red, es una falta.
- 11.L.5.d. Cualquier mal funcionamiento de un sistema de red durante el juego se considerará un obstáculo.

**11.M. Tiros Alrededor del Poste de la Red.** Un jugador puede devolver la pelota alrededor del exterior del poste de la red.

11.M.1. La pelota no necesita regresar sobre la red.

11.M.2. No hay restricción en la altura del retorno, lo que significa que un jugador puede devolver la pelota alrededor del poste de la red por debajo de la altura de la red.

**11.N. Una Paleta.** Un jugador no debe usar ni llevar más de una paleta durante una secuencia. Una violación de esta regla es una falta.

**11.O. Posesión de la Paleta.** Un jugador debe tener posesión de la paleta cuando la paleta hace contacto con la pelota. Una violación de esta regla es una falta (Excepción, ver Regla 11.H).

**11.P. Equipamiento Electrónico.** Los jugadores no deben usar ni llevar ningún tipo de auriculares o audífonos durante el juego de competición. Excepción. Se permiten los audífonos recetados o necesarios.

## SECCIÓN 12. POLÍTICAS DE TORNEOS OFICIALES

### 12.A. Categorías de Eventos.

Hombres. Individuales y Dobles

Mujeres. Individuales y Dobles

Mixtos. Dobles

Silla de Ruedas. Individuales y Dobles

12.A.1. En eventos descritos por género, solo se permitirá la participación de miembros de ese género en ese evento.

12.A.2. Dobles mixtos. Un equipo de dobles mixtos constará de un jugador masculino y uno femenino.

12.A.3. Los jugadores que usan sillas de ruedas pueden jugar en Dobles Masculinos, Dobles Femeninos o Dobles Mixtos con compañeros de pie o dobles en silla de ruedas.

**12.B. Opciones de Puntuación del Torneo.** La opción de puntuación recomendada para el torneo es la mejor de dos de tres juegos a 11 puntos, ganar por dos puntos. Otras opciones incluyen. la mejor de tres de cinco juegos a 11 puntos, un juego a 15 o un juego a 21. Todos los formatos ganan por dos puntos. Las categorías de todos contra todos (*round robin*) también pueden usar un juego a 11, ganar por dos puntos, si la categoría tiene seis o más equipos.

**12.C. Formatos de Torneo.** Hay cinco formatos de torneo que se pueden usar. El formato particular suele ser la elección del patrocinador del torneo o del director del torneo.

12.C.1. **Eliminación Simple con Consolación.** El primer jugador/equipo en anotar el punto ganador del partido con al menos dos puntos de margen gana. Los perdedores de todas las rondas van a una categoría de consolación jugando por la medalla de bronce/tercer lugar y son eliminados después de una segunda pérdida. Los dos últimos jugadores/equipos en la categoría de ganadores juegan por las medallas de oro/primer lugar y plata/segundo lugar.

- 12.C.2. **Categoría de Jugadores Pro y Senior Pro. Eliminación Simple Sin Consolación.** El primer jugador/equipo en anotar el punto ganador del partido con al menos dos puntos de margen gana. Los dos últimos jugadores/equipos en la categoría de ganadores juegan por las medallas de oro/primer y plata/segundo lugar. La determinación del puesto final de los jugadores/equipos restantes queda a discreción de los funcionarios del torneo.
- 12.C.3. **Doble Eliminación.** El primer jugador/equipo en anotar el punto ganador del partido con al menos dos puntos de margen gana. Una derrota pondrá al perdedor en la categoría de consolación. Los jugadores/equipos son eliminados después de una derrota en la categoría de consolación. El ganador de la categoría de consolación jugará contra el ganador de la categoría de ganadores por el campeonato. Si el ganador de la categoría de consolación vence al ganador de la categoría de ganadores, entonces se debe jugar un partido de desempate a 15 puntos para determinar las medallas de oro/primer y plata/segundo lugar. El perdedor de la final de la categoría de consolación recibirá la medalla de bronce/tercer lugar.
- 12.C.4. **Todos contra todos (*round robin*).** Todos los jugadores/equipos juegan entre sí. Los juegos pueden utilizar cualquiera de las opciones de puntuación de torneo aprobadas. (Ver Regla 12.B.) El ganador se determina según el número de partidos ganados. Si dos o más equipos están empatados, los empates se romperán de acuerdo con las reglas que van desde 12.C.4.a. hasta 12.C.4.e. Una vez que se haya roto un empate, cualquier empate subsiguiente en la categoría se romperá volviendo a 12.C.4.a. y continuando a través de cada desempate sucesivo hasta que se determine un ganador.
- 12.C.4.a. Los jugadores/equipos que se han retirado de la tabla de competición (*bracket*) no son elegibles para ser considerados en caso de empate. Cualquier jugador/equipo que se haya retirado de la tabla de competición solo tendrá en cuenta su historial de partidos ganados. (por ejemplo, el Equipo A tiene 3 victorias, el Equipo B tiene 3 victorias y el Equipo C tiene 3 victorias. Sin embargo, el Equipo C se retiró de su último partido. Debido a que el Equipo C se retiró de un partido en su tabla de competición, solo se considerarán sus 3 victorias en su posición final y no serán considerados para ningún desempate adicional. El Equipo A venció al Equipo B en su enfrentamiento directo, por lo tanto, al Equipo A se le otorga el primer lugar, al Equipo B

se le otorga el segundo lugar y al Equipo C se le otorga el tercer lugar).

12.C.4.b. Primer desempate: partidos ganados en enfrentamientos directos entre los equipos empatados.

12.C.4.c. Segundo desempate: diferencial de puntos de todos los juegos jugados. (por ejemplo, el Equipo A ganó el Partido 1 11-8, 11-4, lo que les daría un diferencial de puntos de +10. Luego, el Equipo A gana el segundo partido 11-9, 2-11, 11-6. Para esta ronda, tendrían un diferencial de puntos de -2. Esto les daría un total para el día de +8.).

12.C.4.d. Tercer desempate: diferencial de puntos en enfrentamientos directos.

12.C.4.e. Cuarto desempate: diferencial de puntos contra el siguiente jugador/equipo de mayor posición (por ejemplo, si los jugadores/equipos están empatados en segundo lugar, usar diferenciales de puntos contra el equipo en primer lugar).

12.C.5. **Fase de Grupos.** Los participantes se dividen en dos o más grupos de jugadores. Cada grupo juega un todos contra todos para determinar los clasificados que avanzan a un playoff de eliminación simple o doble.

12.C.6. **Juegos No-Grupo.** Los participantes se clasifican según los resultados del todos contra todos y juegan un formato de eliminación simple o doble de dos de tres juegos a 11, un juego a 15 o un juego a 21. Cada formato requiere un margen de victoria de dos puntos.

12.D. **Sorteos y Sembrados.** Un comité de sorteo y siembra será designado por el Director del Torneo para clasificar a los jugadores y equipos y establecer un sorteo justo para cada evento.

12.E. **Aviso de Partidos.** Es responsabilidad de cada jugador revisar los horarios publicados para determinar la hora y el lugar de cada partido. Si se realiza algún cambio en el horario después de la publicación inicial, el Director del Torneo o su representante designado notificará a los jugadores sobre los cambios.

12.F. **Retiros.**

- 12.F.1. Después de que se haya anunciado la puntuación inicial para iniciar el partido, la única opción disponible para que un jugador/equipo interrumpa el juego hasta su finalización es el retiro.
- 12.F.2. Durante un partido, si un jugador/equipo no puede continuar de inmediato después de que haya expirado el período de tiempo de descanso médico de 15 minutos, se impondrá un retiro.
- 12.F.3. El jugador/equipo debe realizar una solicitud de retiro durante el partido, ya sea al árbitro o al jugador/equipo oponente.
- 12.F.4. El jugador/equipo que solicita un retiro durante un partido, o un jugador/equipo al que se le ha impuesto un Forfeit basado en reglas, tendrá todas las puntuaciones reportadas según las pautas en la sección de Puntuación de retiro (ver Regla 12.H.1).
- 12.F.4.a. Si corresponde, un jugador/equipo todavía es elegible para el próximo partido en el mismo cuadro después de elegir la opción de retiro para un partido anterior.
- 12.F.4.b. Un jugador/equipo puede solicitar un retiro para cualquier próximo partido en el cuadro especificado.

#### **12.G. Abandonos.**

- 12.G.1. Un jugador/equipo puede solicitar ser retirado de cualquier cuadro programado que no haya sido iniciado por personal de operaciones del torneo.
- 12.G.2. Si un jugador/equipo ha completado algún partido, el jugador/equipo puede solicitar ser retirado de todos los próximos partidos en ese cuadro. La solicitud debe hacerse antes de que se anuncie la puntuación inicial para comenzar su próximo partido.
- 12.G.3. El jugador/equipo debe hacer su solicitud de Abandono al Director del Torneo, Árbitro Principal o al personal del mostrador de operaciones.
- 12.G.4. El jugador/equipo abandonado será eliminado de cualquier participación futura en el cuadro especificado.
- 12.G.5. El jugador/equipo abandonado tendrá todas las puntuaciones reportadas según las pautas en la sección de Puntuación de Abandono. (Ver Regla 12.I.).

## 12.H. Abandonos (forfait), Expulsiones, Deserciones y Pautas de Puntuación por Retiro

12.H.1. Las puntuaciones reales del juego en el momento del retiro se informarán para el jugador/equipo que se retira. A los oponentes se les otorgarán todos los puntos necesarios para la finalización adecuada del partido, asegurando un margen de victoria de dos puntos. Por ejemplo, en el Juego 1 de un partido de dos de tres juegos, un equipo con 10 puntos se retira cuando la puntuación es 10-5. Las puntuaciones finales se registrarán como:

"12-10, 11-0"

Las puntuaciones del partido después de un abandono basado en reglas, expulsión o deserción del jugador se informarán como:

Formato de dos de tres juegos: "11-0, 11-0"

Formato de tres de cinco juegos: "11-0, 11-0, 11-0"

Formato de 15 o 21 puntos: "15-0" o "21-0"

12.H.2. Si un jugador/equipo elige la opción de retiro o se impone un abandono para el partido (y no se elige la opción de retiro), el jugador/equipo puede continuar compitiendo en cualquier partido futuro.

12.H.3. Todas las puntuaciones de partidos completados previamente, antes de una expulsión, abandono o un retiro del jugador, se conservarán.

## 12.I. Pautas de Puntuación de Retiro para Partidos Restantes

12.I.1. Formato de dos de tres juegos: "0-0, 0-0"

Formato de tres de cinco juegos: "0-0, 0-0, 0-0"

Formato de un juego a 15 puntos: "0-0"

Formato de un juego a 21 puntos: "0-0"

12.I.2. Las puntuaciones de todos los partidos completados antes de la solicitud de retiro se conservarán.

**12.J. Mínimo de Dos Partidos.** En todos los torneos sancionados por USA PICKLEBALL, cada participante tendrá derecho a participar en un mínimo de dos partidos programados por evento inscrito.

Excepción: los eventos de eliminación simple sin consolación garantizan solo 1 partido por evento.

**12.K. Programación de Partidos.** A un jugador no se le permite ingresar a múltiples eventos programados para el mismo día con un marco de tiempo que se superponga.

**12.L. Juego de Dobles.** Un equipo de dobles estará compuesto por dos jugadores que cumplan con los requisitos de clasificación para participar en una división de juego en particular.

12.L.1. En un evento basado en la clasificación de habilidades, el jugador de mayor clasificación determina el nivel de habilidad del equipo. En un evento para adultos (de 19 años en adelante) basado en grupos de edad, la edad más baja de los miembros del equipo determinará la clasificación de edad del equipo. Los jugadores pueden jugar en una división más joven a menos que lo prohíban las reglas de la National Senior Games Association.

12.L.2. Los juniors (de 18 años o menos) pueden ingresar a cualquier evento junior para el cual estén calificados por edad. Si no hay disponible o no recibe suficientes participantes en un evento junior, o con el permiso del director del torneo, los juniors pueden jugar como adultos en eventos de 19 años o más.

**12.M. Cambio de Compañero.** El cambio de compañero puede hacerse antes del partido de primera ronda, con el consentimiento del director del torneo, si el cambio se debe a lesión, enfermedad o circunstancias fuera del control del jugador.

12.M.1. En ningún caso se puede realizar un cambio de compañero después de que los compañeros hayan comenzado a jugar en equipo.

**12.N. Cambios de Cancha.** En los torneos sancionados por USA PICKLEBALL, el Director del Torneo o su designado puede decidir un cambio de cancha después de la finalización de cualquier juego de torneo si dicho cambio mejorará las condiciones para los espectadores o para jugar.

**12.O. Mini-Singles.** Mini-Singles se juega según las mismas reglas que el singles, excepto según se indique aquí.

12.O.1. La Cancha: Mini-Singles se juega en una cancha estándar de pickleball.

12.0.1.a. Se proporcionará una línea adicional que extienda la línea central de la cancha a través de cada zona de no volea. El color de esta línea no es necesario que sea el mismo que el de otras líneas de la cancha.

12.0.1.b. Solo una de las dos canchas en el extremo de un jugador está "en juego" durante una sucesión de jugadas (rally). La cancha que está en juego se determina por la posición requerida del jugador según su puntuación (es decir, la cancha derecha (par) o la cancha izquierda (impar)).

#### 12.0.2. Posiciones de los Jugadores

12.0.2.a. La posición de cada jugador se determina por su puntuación individual. Esto se aplica en todo momento, ya sea que el jugador esté sirviendo o recibiendo.

12.0.2.b. Cuando la puntuación de un jugador es par, el jugador juega desde la cancha derecha (par) y esa es la cancha que está en juego en ese extremo. Cuando la puntuación del jugador es impar, el jugador juega desde la cancha izquierda (impar) y esa es la cancha que está en juego en ese extremo.

#### 12.0.3 Límite de las Canchas en Juego

12.0.3.a. El tiro de cada jugador debe aterrizar dentro de los límites de la cancha del oponente que está en juego.

12.0.3.b. La línea de base y la línea lateral externa determinan dos de las tres fronteras de la cancha en juego.

12.0.3.c. Debido a que solo una de las canchas en un extremo está en juego durante una sucesión de jugadas (rally) (es decir, ya sea la cancha derecha (par) o la cancha izquierda (impar)), la línea central de la cancha, incluida la parte que se extiende a través de la zona de no volea, sirve como la otra línea lateral de la cancha en juego.

## SECCIÓN 13. GESTIÓN DE TORNEOS Y ARBITRAJE

**13.A. Director del torneo.** Un director del torneo es responsable del torneo. Es responsabilidad del director del torneo designar a los árbitros y sus áreas de responsabilidad.

13.A.1. Un jugador puede apelar cualquier decisión arbitral al director del torneo o a su designado. Sin embargo, el director del torneo retiene la autoridad final de toma de decisiones siguiendo la regla aplicable en el Reglamento Oficial.

13.A.2. En todos los torneos respaldados por USA PICKLEBALL, el director del torneo proporcionará algún método para identificar al servidor inicial de cada equipo para cada juego. Esta identificación debe ser visible para todos en la cancha durante el juego. La negativa a usar esta identificación resultará en la pérdida del partido.

13.A.3. El director del torneo debe asegurarse de que el apoyo planificado (por ejemplo, primeros auxilios, voluntarios del torneo, etc.) esté disponible.

13.A.4. El director del torneo tiene la autoridad para expulsar a cualquier jugador del torneo por mala conducta.

**13.B. Sesión informativa del Torneo.** Antes del torneo, el director del torneo deberá informar a los jugadores y árbitros sobre cualquier característica única, condiciones locales anormales o peligros asociados con las canchas. Las sesiones informativas pueden incluir, pero no se limitan a, distancias no uniformes en las canchas (como la distancia desde la línea de fondo hasta la cerca o barrera trasera), techos bajos, existencia de salientes, reparaciones en la cancha o daños que puedan afectar el juego de la pelota. Si es posible, los jugadores deben ser notificados por escrito como parte de las instrucciones previas al torneo.

13.B.1. El director del torneo no puede implementar ni imponer ninguna regla que no esté proporcionada en el Reglamento Oficial de USA Pickleball. Si el director del torneo desea una excepción a alguna regla debido a limitaciones físicas de la cancha o condiciones locales, el director de arbitraje de USA Pickleball debe otorgar el permiso antes del torneo.

**13.C. Funciones del Árbitro.** El árbitro es responsable de todas las decisiones relacionadas con los procedimientos y juicios durante el partido. Los jugadores pueden apelar cualquier decisión del árbitro al director del torneo o a su designado.

13.C.1. El árbitro se encarga de llamar infracciones en la zona de no volea, así como de identificar saques cortos y sancionar faltas por pisar la línea durante el saque.

13.C.2. Si los jugadores o jueces de línea efectúan las decisiones de las líneas y hay una decisión disputada, los jugadores pueden solicitar que el árbitro determine la decisión de la línea. Si el árbitro no puede tomar la decisión sobre la línea, la decisión del jugador o juez de línea prevalecerá. Si los compañeros de dobles apelan una decisión de línea en la que no están de acuerdo y el árbitro no puede tomar la decisión, la pelota se declarará "dentro". Nota: Un jugador puede optar por anular una decisión de línea en su contra (consulte la Regla 6.C.12).

13.C.2.a. No se debe consultar a los espectadores sobre ninguna decisión.

13.C.3. Antes de que comience cada partido, el árbitro debe.

13.C.3.a. Verificar la preparación de la cancha con respecto a limpieza, iluminación, altura de la red, marcas en la cancha y peligros.

13.C.3.b. Verificar la disponibilidad y adecuación de los materiales necesarios para el partido, como pelotas, hojas de puntuación, lápices y el dispositivo de temporización (cronómetro).

13.C.4. Antes de que comience cada partido, el árbitro debe reunirse con los jugadores en la cancha para:

13.C.4.a. Inspeccionar las paletas en busca de irregularidades.

13.C.4.b. Señalar modificaciones de reglas aprobadas, anomalías en la cancha y condiciones de la cancha no estándar que podrían ser problemas de seguridad potenciales, incluidas, entre otras, reparaciones o fracturas/roturas en la cancha, distancias diferentes desde

las líneas de fondo hasta las cercas traseras y espectadores y sus asientos.

13.C.4.c. Instruir a los jugadores sobre las responsabilidades de las decisiones de línea del árbitro, los jueces de línea y los jugadores. Nota. Este requisito puede cumplirse con las instrucciones previas al partido proporcionadas por el director del torneo.

13.C.4.d. Utilizar cualquier método justo para determinar la selección inicial de extremo, saque, recepción o diferimiento.

13.C.4.e. Asegurarse de que los servidores iniciales de cada equipo lleven la identificación oficial. La negativa a llevar la identificación resultará en la pérdida del partido.

13.C.5. Durante el partido, el árbitro debe.

13.C.5.a. Verificar nuevamente la altura y posición de la red si esta se ve afectada.

13.C.5.b. Llamar el puntaje para comenzar cada racha. Llamar el puntaje indica a cada lado que el juego está listo para reanudarse.

13.C.5.c. Llamar "punto" después de que se otorgue cada punto.

13.C.5.d. Anotar adecuadamente la hoja de puntuación después de cada racha o cuando se pida un tiempo muerto.

13.C.5.e. En los partidos de dobles, llamar "segundo saque" (o "segundo servicio") después de que el equipo del primer servidor pierda la racha.

13.C.5.f. Llamar "cambio de lado" cuando sea apropiado.

13.C.5.g. Hacer cumplir los procedimientos de tiempo muerto. (Ver Sección 10.)

13.C.5.h. Mantener la conducta de los jugadores. En los torneos de USA PICKLEBALL, el árbitro tiene el poder de dar advertencias verbales, advertencias técnicas, faltas técnicas y de declarar la pérdida de un juego o partido

basándose en una combinación definida de advertencias técnicas y/o faltas técnicas. El árbitro también puede recomendar una expulsión al director del torneo.

### **13.D. Responsabilidades de los Jugadores en las Decisiones de Línea y Falta.**

#### **13.D.1. Juego No Arbitrado.**

- 13.D.1.a. Con el ánimo de un buen espíritu deportivo, se espera que los jugadores llamen cualquier tipo de falta por sí mismos tan pronto como se cometa o se detecte. La decisión de falta debe hacerse antes de que ocurra el próximo saque.
- 13.D.1.b. Los jugadores llaman todas las líneas en su extremo de la cancha, incluidas las faltas de zona de no volea y de pie de servicio.
- 13.D.1.c. Los jugadores pueden llamar faltas de zona de no volea y por pisar la línea durante el saque en el extremo de la cancha del oponente. Si hay alguna discrepancia entre los jugadores sobre la falta por pisar la línea durante el saque, se repetirá el punto.
- 13.D.1.d. Para partidos no oficiales, si un jugador cree que un oponente ha cometido cualquier tipo de falta que no sea una falta de servicio o en la zona de no volea, como se indica en la Sección 7 - Reglas de Faltas, pueden mencionar la falta específica al oponente(s), pero no tienen autoridad para hacer cumplir la falta. La decisión final sobre la resolución de la falta corresponde al jugador que presuntamente cometió la falta..

#### **13.D.2. Juego Arbitrado.**

- 13.D.2.a. Los jugadores llaman la línea de fondo, la línea lateral y la línea central de servicio en su extremo de la cancha.
- 13.D.2.b. Con el ánimo de un buen espíritu deportivo, se espera que los jugadores llamen faltas por sí mismos tan pronto como se cometan o se detecten. La decisión de falta debe hacerse antes de que ocurra el próximo saque.

### 13.D.3. Juego Arbitrado con Jueces de Línea.

13.D.3.a. Los jugadores llaman la línea central de servicio en su extremo de la cancha.

13.D.3.b. Excepto por las decisiones de línea central de servicio, las decisiones de línea de los jugadores no son válidas en partidos con jueces de línea, excepto para anular una decisión para perjudicar a su propio equipo (ver Regla 6.D.13). Los jugadores pueden apelar una decisión de línea hecha por el juez de línea al árbitro. (Ver Regla 13.F.)

13.D.3.c. Si los jueces de línea y el árbitro no pueden tomar una decisión de línea, se repetirá el punto.

### 13.E. Jueces de Línea.

13.E.1. El director del torneo determinará qué partidos de medalla utilizarán jueces de línea. Se recomiendan los jueces de línea, pero no son obligatorios.

13.E.2. Los jueces de línea son responsables de las decisiones de líneas y faltas por pisar la línea durante el saque dentro de su jurisdicción y lo señalarán llamando en voz alta "fuera" (o "falta por pisar la línea durante el saque") y mostrando la señal de "fuera" (brazo extendido señalando en la dirección fuera de límites).

13.E.3. Si un juez de línea muestra la señal de "bloqueado/cegado" (ambas manos cubriendo los ojos), el árbitro puede efectuar la decisión inmediatamente si vio claramente aterrizar la pelota. Si el árbitro no puede efectuar la decisión el árbitro consultará al resto del equipo arbitral para ayudar en la decisión.

13.E.4. Tras una apelación, si un árbitro anula la decisión de "afuera" de un juez de línea y la considera "adentro", se repetirá el punto, a menos que el equipo que se benefició de la decisión del árbitro elija conceder la secuencia.

13.E.5. Si un jugador no está de acuerdo con la decisión de "afuera" de un juez de línea que benefició a su equipo, el jugador puede anular la decisión de "afuera" y considerarla "adentro" según la regla 6.C.12.

Se repetirá el punto, a menos que el equipo que efectuó la decisión en su contra elija conceder la secuencia.

**13.F. Apelaciones.** Las apelaciones al árbitro con respecto a decisiones de juicio (por ejemplo, decisiones de línea, doble rebote, etc.) serán realizadas por el árbitro. El árbitro puede consultar a los jugadores o jueces de línea para decidir el resultado de la apelación.

13.F.1. En un partido sin jueces de línea, si un jugador apela una decisión de línea al árbitro, el árbitro tomará una decisión si vio claramente que la pelota aterrizó "adentro" o "afuera". Si el árbitro no puede tomar la decisión, se mantendrá la decisión original. Si no se efectuó ninguna decisión, se considerará que la pelota está "adentro".

13.F.2. La decisión del árbitro resultará en la asignación de un punto, la pérdida del saque o un nuevo intento.

13.F.3. Solo se pueden apelar las decisiones de línea que pongan fin a la sucesión de jugadas (*rally*). Cualquier jugador puede apelar una decisión de línea que ponga fin a la sucesión de jugadas (*rally*) al árbitro antes de que ocurra el próximo saque.

**13.G. Advertencias Verbales, Advertencias Técnicas y Faltas Técnicas.**

13.G.1. Advertencia Verbal y Advertencias Técnicas. El árbitro tiene la autoridad para dar una advertencia verbal única a cada jugador/equipo o llamar advertencias técnicas. Acciones o comportamientos que resultarán en una advertencia verbal o técnica.

13.G.1.a. Lenguaje objetable dirigido a otra persona.

13.G.1.b. Palabrotas (audibles o visibles) utilizadas por cualquier motivo. El árbitro determinará la gravedad de cualquier violación.

13.G.1.c. Discutir de manera agresiva con el equipo arbitral, otros jugadores o espectadores de una manera que interrumpa el flujo de juego.

13.G.1.d. Abuso del balón (romperlo o pisarlo agresiva o intencionalmente) o golpear el balón entre puntos.

- 13.G.1.e. Tomar tiempo entre puntos de manera que interrumpa innecesariamente el flujo de juego.
  - 13.G.1.f. Apelar repetidamente las decisiones de línea de manera que interrumpa el flujo de juego.
  - 13.G.1.g. Desafiar la decisión o fallo del árbitro y perder el desafío (por ejemplo, el fallo del árbitro fue correcto) y se asigna un tiempo fuera. (Advertencia verbal no aplicable).
  - 13.G.1.h. Solicitar un tiempo fuera médico sin una condición médica válida (tiempo fuera asignado) según lo determine el personal médico o el director del torneo si no hay personal médico presente. (Advertencia verbal no aplicable)
  - 13.G.1.i. Acciones que se consideran un comportamiento antideportivo menor, incluido, entre otros, efectuar decisiones de pelota "fuera" cuestionables repetidas que, al apelar, son revertidas (anuladas) por el árbitro.
  - 13.G.1.j. Excepto durante los tiempos muertos y entre los juegos, recibir instrucciones de alguien que no sea un compañero.
- 13.G.2. Faltas Técnicas. El árbitro tiene la autoridad para llamar faltas técnicas. Cuando se llama una falta técnica, se restará un punto de la puntuación del jugador/equipo infractor a menos que su puntuación sea cero, en cuyo caso se sumará un punto a la puntuación del lado contrario. Acciones o comportamientos que resultarán en una falta técnica (sin emitir previamente una advertencia técnica).
- 13.G.2.a. Arrojar la paleta de manera agresiva o temeraria por frustración o enojo, con negligencia de las consecuencias, y que no golpee a una persona ni dañe la propiedad.
  - 13.G.2.b. Un jugador que usa lenguaje extremadamente objetable o profano, independientemente de a quién o qué esté dirigido.
  - 13.G.2.c. Hacer una amenaza o desafíos de cualquier índole hacia o contra cualquier persona.
  - 13.G.2.d. Desafiar la decisión o fallo del árbitro y perder el desafío (por ejemplo, el fallo del árbitro fue correcto) y no hay tiempo fuera disponible. (Advertencia verbal no aplicable)

- 13.G.2.e. Cualquier otra acción que se considere un comportamiento extremadamente antideportivo.
  - 13.G.2.f. Solicitar un tiempo fuera médico sin una condición médica válida, y el equipo (o jugador en un partido individual) no tiene tiempos fuera restantes. (Advertencia verbal no aplicable).
  - 13.G.2.g. Arrojar o golpear deliberadamente una pelota que no está en juego con negligencia de las consecuencias, que inadvertidamente golpea a una persona.
- 13.G.3. Efecto de las Faltas Técnicas y Advertencias Técnicas. La imposición de una advertencia técnica o falta técnica irá acompañada de una breve explicación de la razón.
- 13.G.3.a. Una advertencia técnica no resultará en la pérdida de la racha o el punto otorgado.
  - 13.G.3.b. Una vez que se haya emitido una advertencia técnica, una segunda advertencia técnica por cualquier motivo, dada al mismo jugador/equipo durante el partido, resultará en una falta técnica para el jugador/equipo.
  - 13.G.3.c. Si un árbitro emite una falta técnica, se restará un punto de la puntuación del jugador/equipo infractor a menos que su puntuación sea cero, en cuyo caso se sumará un punto a la puntuación del lado contrario. Después de que se quite u otorgue el punto, el jugador o equipo perdedor o al que se le otorgó el punto debe moverse por sí mismo a la posición correcta que refleje su puntuación.
  - 13.G.3.d. Una advertencia o falta técnica no tendrá ningún efecto en el cambio de servidor o en el cambio de lado.
  - 13.G.3.e. Las advertencias verbales, advertencias técnicas y faltas técnicas pueden ser emitidas en cualquier momento que los jugadores estén en la cancha, independientemente de si el partido está en progreso. Esto incluye el tiempo de calentamiento. El juego no se detendrá para evaluar una advertencia o falta. La evaluación de la advertencia o falta se aplicará después de que termine la jugada. El comportamiento que alcance el nivel de una advertencia o

falta después de que termine el partido se llevará a la atención del director del torneo.

**13.H. Pérdida de juego.** El árbitro impondrá la pérdida de juego cuando ocurra cualquiera de lo siguiente.

13.H.1. Después de que se haya emitido una advertencia técnica y la emisión subsiguiente de una falta técnica según lo indicado en la Regla 13.G.2.

13.H.2. Después de que se haya emitido una falta técnica de acuerdo con la Regla 13.G.3.b. o la Regla 13.G.2. y la emisión subsiguiente de otra advertencia técnica por cualquier motivo.

13.H.3. Para un formato de partido que sea de un juego a 15 o 21, la pérdida de juego es equivalente a la pérdida de partido.

13.H.4. Para un formato de partido que sea de dos de tres o tres de cinco juegos, un árbitro puede imponer una pérdida de juego cuando un jugador/equipo no se presenta a jugar 10 minutos después de que se haya llamado a jugar el partido. Se impondrá una pérdida de partido cuando un jugador/equipo no se presente a jugar 15 minutos después de que se haya llamado a jugar el partido. Si el formato del partido es de un solo juego a 15 o 21, la pérdida del partido ocurre cuando el jugador/equipo no se presenta a jugar 10 minutos después de que se haya llamado a jugar el partido. El director del torneo puede permitir un retraso más largo si las circunstancias lo justifican.

**13.I. Pérdida del partido.**

13.I.1. El árbitro impondrá la pérdida del partido basada en una combinación de advertencias técnicas o faltas técnicas cuando ocurra cualquiera de lo siguiente.

13.I.1.a. La emisión combinada de dos advertencias técnicas y una falta técnica según lo indicado en la Regla 13.G.2.

13.I.2.b. Después de que se haya emitido una falta técnica de acuerdo con la Regla 13.G.3.b o la Regla 13.G.2 y la emisión subsiguiente de una segunda falta técnica por cualquier motivo.

13.I.3.c. Comportamiento que resultará en la pérdida del partido que no se deba a una combinación de advertencias o faltas técnicas.

13.I.3.c.1. Hacer contacto físico deliberadamente agresivo con un oponente, oficial o espectador.

13.I.3.c.2. Golpear o lanzar la pelota o la paleta de manera agresiva o temeraria por frustración o enojo, poniendo en riesgo o peligro a una persona o propiedad de la instalación.

13.I.2. El director del torneo puede imponer la pérdida del partido por no cumplir con las reglas del torneo o de la instalación anfitriona mientras estén en las instalaciones, o por un comportamiento inadecuado en las instalaciones entre partidos, o por abuso de la hospitalidad, vestuario o por no cumplir con otras reglas y procedimientos.

**13.J. Desafíos a Decisiones o Fallos del Árbitro.** Si un jugador no está de acuerdo con la decisión o fallo de un árbitro, ese jugador puede desafiar la decisión o fallo del árbitro pidiendo al árbitro principal, al director del torneo o al designado por el director del torneo. Si se determina que la decisión o fallo del árbitro es correcto, el jugador o equipo perderá un tiempo fuera y se le dará una advertencia técnica (ver 13.G.1.g). Si no hay tiempos fuera disponibles y la decisión del árbitro es correcta, el jugador/equipo recibirá una falta técnica (ver 13.G.2.d). Cuando la decisión o fallo del árbitro es incorrecto, la decisión se revertirá y, si corresponde, se repetirá el punto.

**13.K. Retiro de un Juez de Línea.** El árbitro puede retirar a un juez de línea por cualquier motivo razonable, basado en la observación del propio árbitro o en la observación de los jugadores. Si el árbitro decide reemplazar a un juez de línea basado en su propia observación, la decisión del árbitro es final. Los jugadores también pueden solicitar al árbitro que retire a un juez de línea, siempre que todos los jugadores estén de acuerdo. Si el árbitro no está de acuerdo, debe consultar con el director del torneo para una decisión final. Si se retira a un juez de línea, el director del torneo designará un reemplazo.

13.K.1. Retiro de un árbitro. Si todos los jugadores están de acuerdo, pueden solicitar al director del torneo que retire a un árbitro. El director del torneo retiene la autoridad discrecional final sobre la retirada de un árbitro. Si se retira a un árbitro, el director del torneo designará un reemplazo.

**13.L. Juego no Arbitrado.** Cualquier jugador puede solicitar un árbitro o al director del torneo si:

13.L.1. El jugador cree razonablemente que su oponente está violando consistente y deliberadamente una regla.

13.L.2. Surge una situación en la que los jugadores no pueden resolver rápida y fácilmente una disputa.

**13.M. Expulsiones y Desalojos.** El director del torneo tiene la facultad de expulsar a un jugador del torneo por comportamiento flagrante y particularmente perjudicial que, a juicio del director del torneo, afecte el éxito del torneo. Una expulsión puede producirse debido a acciones en cualquier momento que el jugador se encuentre en el lugar del torneo y puede incluir, entre otras cosas:

13.M.1. El uso de insultos étnicos, religiosos, raciales, sexistas u homofóbicos.

13.M.2. Lesiones a un jugador, oficial o espectador a través de un acto de abuso de paleta o pelota.

13.M.3. Escupir o toser sobre una persona.

13.M.4. No mostrar el "mejor esfuerzo". Esto incluye, entre otras cosas, retirarse, renunciar o no dar el mejor esfuerzo en los partidos, ya sea en beneficio propio o de otro modo.

Nota. Además de una expulsión, el director del torneo también tiene la opción de desalojar al jugador del lugar del torneo.

## Anexo

Prioridades y Principios Rectores del Libro de Reglas Oficial de Pickleball de USA.

### Prefacio

El Libro de Reglas Oficial de Pickleball de USA es el producto más importante de la organización. Es el documento fundamental para el deporte de pickleball y debe ser tratado con el respeto otorgado a los fundadores del deporte y a aquellos que han escrito y aprobado reglas a lo largo de los años.

Escribir reglas que sean objetivas, claras y concisas es un trabajo difícil. Debido a que quienes participan en la redacción y/o aprobación de reglas provienen de diferentes antecedentes y experiencias, es importante contar con prioridades y principios rectores en la redacción de reglas que ayuden a proporcionar una medida de consistencia de un año a otro. Las siguientes Prioridades y Principios Rectores del Libro de Reglas fueron desarrollados para orientar a los redactores y aprobadores de reglas en su importante labor.

### Prioridades

Las siguientes tres prioridades deben considerarse "pruebas" para cualquier sugerencia de cambio de regla. Cualquier cambio propuesto en las reglas debe cumplir al menos una de estas tres prioridades, enumeradas en orden de importancia.

1. La primera prioridad es preservar la integridad del deporte, incorporando los elementos de diversión, cooperación, cortesía y competencia. Esta prioridad rinde homenaje a quienes desarrollaron el deporte en 1965 y a quienes han escrito y aprobado cambios en las reglas a lo largo de los años.

2. La segunda prioridad es lo que colectivamente sea mejor para los jugadores. Esta prioridad examina los cambios en las reglas para mejorar la experiencia del jugador. "Prueba" los cambios propuestos desde el punto de vista de minimizar los desacuerdos entre jugadores, facilitar el aprendizaje del deporte, enseñarlo y jugarlo, al tiempo que permite una innovación moderada a medida que las habilidades de los jugadores y el equipo se desarrollan y evolucionan.

3. La tercera prioridad es lo que sea mejor para la arbitraje. "Prueba" cambios en las reglas para que sea menos probable que ocurran conflictos entre jugadores y también entre jugadores y árbitros.

## Principios Rectores

El Reglamento Oficial de Pickleball de USA abarca una amplia variedad de reglas que cubren la cancha y el equipo, el juego recreativo y social, así como el juego de torneos, con y sin arbitraje. A continuación, se presentan los Principios Rectores para quienes redactan y aprueban reglas. En la medida de lo posible, las reglas deben.

1. Aplicarse a todos los niveles y categorías de jugadores; jugadores recreativos y sociales, así como jugadores de torneos profesionales y amateurs (con y sin arbitraje). Las reglas específicas para una sola categoría de jugador, por ejemplo, el jugador de nivel profesional, deben aprobarse después de una cuidadosa consideración y examen de cómo el cambio de regla podría afectar al deporte más allá del nivel profesional de competencia.
2. Redactarse con un enfoque determinista, es decir, desde el punto de vista de "si esto ocurre, esto es lo que sucede". Si algo no está permitido o no debería suceder, las consecuencias (por ejemplo, repetición, falta, advertencia técnica, etc.) deben incluirse como parte de la regla.
3. Centrarse en lo que no debería ocurrir, no en lo que está permitido. Intentos de incluir reglas que describan lo que está permitido resultarán en un Reglamento innecesariamente extenso.
4. Evitar la ambigüedad, la discreción del jugador o las reglas relacionadas con el juicio del árbitro. Dichas reglas propician desacuerdos e interpretaciones diferentes. Con este fin, cuando se utiliza una palabra clave para describir cuándo se aplica una regla, la palabra debe estar definida ya sea como parte de la regla o en la Sección de Definiciones del Reglamento.
5. Permitir a los fabricantes de equipos innovar, siempre que dicha innovación no abrume o supere la capacidad del jugador promedio para mantenerse al día con la velocidad y dificultad del deporte. Los cambios de reglas relacionados con el equipo deben recibir un escrutinio particularmente cercano debido a su potencial para establecer precedentes.
6. Tener un elemento de precedente asociado a ellos. Debe evitarse el cambio por el cambio para evitar la frustración o la pérdida de confianza por parte de los jugadores.
7. Permitir un grado apropiado de innovación por parte de los jugadores. Dicha innovación debe mantener un equilibrio saludable entre las reglas históricas que han sido fundamentales para el crecimiento y el atractivo del deporte.

8. Preservar las características y reglas únicas del deporte relacionadas con la Zona de No Volea y la regla de dos botes y evitar que un solo tiro o tipo de juego domine el deporte.
9. Abordar un problema conocido o anticipar tendencias y necesidades del deporte antes de que sea necesario.
10. Estar sujetas a revisiones y comentarios de partes interesadas nacionales e internacionales.

# ÍNDICE

## **Abandono**

Definición 3.A.14

Juego 13.H

Partido 13.I

Pautas de puntuación 12.H

**Advertencia técnica 3.A.44; 13.G.1**

**Advertencias verbales 3.A.43; 13.G**

**Apelación/desafío de reglas 13.A.1**

**Árbitro/juez de línea 13.E**

Remoción 13.K.

**Arrastre de la pelota 3.A.2**

Arrastre deliberado 7.L

**Bola viva 3.A.20**

**Cambio de lados 5.B**

**Cancha 3.A.3**

Cancha de servicio 3.A.39; 2.B.4

Cancha derecha/par 3.A.34; 2.B.6

Cancha izquierda/impar 3.A.18; 2.B.7

En diagonal 3.A.5

Especificaciones de la cancha 2.A

Línea central 2.B.5

Línea de base 2.B.1

Líneas laterales 2.B.2

Líneas y áreas 2.B

Objetos en la cancha 11.H

Red (ver red)

Zona de no volea 2.B.3

**Deberes del árbitro 13.C**

**Distracciones**

Definición 3.A.7

Regla 11.J

**Doble rebote 3.A.8**

Juego en silla de ruedas 1 (ver también la regla de los dos rebotes)

**Doble toque**

Definición 3.A.9

Permitido 11.A

**Entrenamiento**

Definición 3.A.3, 13.G.1.j, 11.P

## **Equipo de arbitraje**

Definición 3.A.23

## **Especificaciones de la pala 2.E**

Ajuste de agarre 3.A.24

Alteraciones 2.E.5; 2.E.6

Alteraciones prohibidas 2.E.6

Designación de modelo 2.E.7

Pala aprobada 2.F.1

Superficie 2.E.2

Tamaño 2.E.3

Violación 2.F.1.a

## **Especificaciones de la pelota 2.D**

Agrietada/rota 11.E

Color 2.D.3

## **Expulsión 3.A.10**

Del torneo 13.M

Pautas de puntuación 12.H

## **Exclusión 3.A.11; 13.M**

Del torneo 13.A.4

## **Falta técnica 3.A.43; 13.G.2**

## **Ganar el juego Sección 1 párrafo 4; 4.H**

## **Gestión y arbitraje del torneo 13**

Apelaciones 13.F

Advertencia/falta técnica 13.G

Árbitros de línea 13.E

Deberes del árbitro 13.C

Director del torneo 13.A

Eliminación del árbitro o árbitro de línea 13.K, 13.K.1

Interpretación de las reglas 13.J

Pérdida del juego 13.H

Pérdida del partido 13.I

Responsabilidades de decisión de línea/falta del jugador 13.D

## **Individuales**

Decisión de la puntuación 4.I

Mini-individuales 12.O

Posiciones de los jugadores 4.B.5

## **Lado contrario 3.A.41**

## **Lesión durante la sucesión de jugadas (rally) 11.F**

Tiempo de espera médico 10.B

## **Llamado del marcador o puntuación 4.D**

Decisión incorrecta de la puntuación 4.K

Partidos dobles 4.J

Partidos individuales 4.I

## **Llamado incorrecto del puntaje 4.K**

**Objeto permanente 3.A.26; 7.J, 8.D**

## **Obstáculo 3.A.16**

Reglas de faltas 7.M

Reglas de pelota muerta 8.C

## **Pala**

Una pala 11.N

Posesión de la pala 11.O

## **Pelota en juego**

Definición 3.A.1

## **Pelota muerta**

Definición 3.A.6

Reglas Sección 8

## **Pelotas adicionales 7.N**

## **Permisos de tiempo**

Cambio de extremo durante el juego 5.B.6

Entre juegos 5.B.2; 10.E

Entre partidos 10.F

## **Posiciones de los jugadores 4.B**

Preguntas al árbitro 4.B.8

## **Posiciones incorrectas de los jugadores 4.B.9, 4.B.10**

## **Problema de equipo (jugador) 11.G**

Objeto en la cancha 11.H

## **Puntos 4.G**

## **Puntuación 4.F**

## **Receptor 3.A.31**

Faltas del receptor 4.N

## **Red 2.C; 11.L**

Altura 2.C.5

Contacto con 7.G

Especificaciones 2.C

La pelota rebota sin tocar 11.L.4

Parte inferior 2.C.6

Plano de la red 3.A.27; 11.I

Postes de red 11.K

Red en juego 11.L

Tiro alrededor del poste de la red 11.M

**Regla de los 10 segundos 4.E**

**Regla de los dos botes 7.A**

**Reglas de falta 7**

Definición 3.A.12

Doble rebote 7.E

Faltas de servicio 4.M

Faltas del receptor 4.N

Golpear objeto permanente 7.J

Plano de la red 7.K; 11.I

Regla de los dos botes 7.A

Tocar el sistema de red o poste 7.G

Tocar la pelota en juego 7.H; 7.I

Zona de no volea 9.B a 9.D

**Reglas de selección de lados 5.A.1**

**Reglas de tiempo de espera 10**

Antes del partido o entre juegos 10.H.1

Circunstancias atenuantes 10.H.2

Decisión antes de que ocurra el saque 10.A.4

Juego continuo 10.C

Sangre 10.B.5

Tiempo muerto de equipo 10.D

Tiempo muerto estándar 10.A

Tiempo muerto médico 10.B

**Reglas para las llamada de línea 6**

Beneficio de la duda 6.C.3; 6.C.8

Decisión antes del rebote 6.C.10

Decisión después del rebote 6.C.11

Decisión rápida 6.C.7;

Definición 3.A.19

Punto de contacto 6.B

Responsabilidades del jugador en la línea y en las faltas 13.D

Solicitando ayuda del árbitro 6.C.1; 6.C.3; 6.C.5; 6.C.8; 6.C.11

Solicitando ayuda del oponente 6.C.5

**Repetición 3.A.32**

Decisión de línea, juego arbitrado juego 13.D.3.c

Decisión incorrecta de puntuación 4.K

Pelota agrietada/rota 11.E

**Retirarse 3.A.48**

Pautas de puntuación 12.I

Reglas del torneo 12.G

**Retiro 3.A.33; 12.F; 12.H**

**Seleccionar el extremo para servir, recibir o diferir 5.A**

**Señales de no estar listo 4.C**

**Servidor inicial**

Cambio de servidor inicial 5.A.2

Banda de identificación 5.A.3, 13.A.2, 13.C.4.e

Definición 3.A.42

**Servir**

Área de servicio 3.A.38

Barra horizontal con base central 11.L.5

Cancha de servicio 3.A.39

Definición 3.A.37

Faltas de servicio 4.M

Faltas por posiciones del pie en el saque 4.L

Identificación, inicio del servidor 5.A.2; 5.A.3

Iniciar servidor 3.A.42

Llamar puntuación 4.A.1; 4.D

Posiciones de los jugadores 4.B

Preparación 4.C

Primer servidor 3.A.13

Segundo saque 3.A.35

Segundo servidor 3.A.36

Servicio de caída 4.A.8

Servicio de volea 4.A.7

Servidor 3.A.36, 3.A.38

Violaciones y remedios del movimiento durante el servicio o saque 4.A.9

**Sillas de ruedas**

Sección 1 Características Únicas

Definición de jugadores 3.A.47

Servicio 4.A.4.d

Zona No de Volea 9.A a 9.D

**Sucesión de jugadas o rally 3.A.30**

**Superficie de juego 3.A.28**

**Tiro alrededor del poste (ATP) 11.M; 11.L.3**

**Tiro de dos manos 11.C**

Contacto de la pelota con las manos 7.H

**Tiro fallido 11.D**

**Torneo respaldado 12**

**Vestimenta 2.G**

Violación 2.G.4

**Volea 3.A.44**

## **Zona de no volea (ZNV)**

Definición 3.A.22

Inercia en voleas 9.B.1; 9.C, 3.A.21

Reglas 9





**Pickleball de EE. UU.**

**Todos los derechos reservados**

**El original es impreso en los Estados Unidos de América**

**Por favor, visita nuestro sitio web [usapickleball.org](http://usapickleball.org) para las reglas más actuales e información**

**© 2010; revisado en 2024**