



REGLAMENTO 2022

REGLAMENTO OFICIAL DE USA PICKLEBALL & FIP

La Asociación de Pickleball de EE.UU. (USA PICKLEBALL) y la Federación Internacional de Pickleball (FIP) se organizaron para perpetuar el crecimiento y el avance del pickleball a nivel internacional y para establecer objetivos de juego y reconocimiento a nivel mundial. USA PICKLEBALL y la FIP se comprometen a fomentar el crecimiento y el desarrollo del pickleball entre todos los jugadores.

USA PICKLEBALL y la FIP son los entes rectores del pickleball en Estados Unidos y a nivel internacional que formulan e interpretan todas las reglas del deporte de una manera que se preserve la naturaleza y el carácter tradicional del deporte y las habilidades tradicionalmente requeridas para jugarlo. Todas las decisiones de USA PICKLEBALL y la FIP son definitivas e inapelables.

El propósito del reglamento es proporcionar a los jugadores de pickleball las reglas necesarias para el juego recreativo, social, de liga organizada y torneos. Algunas secciones de este reglamento están diseñadas para ser utilizadas sólo para la realización de torneos sancionados. Un torneo sancionado permite a los jugadores clasificar a nivel nacional o internacional.

Los torneos no sancionados también pueden utilizar estas secciones como directrices. Los directores de torneos no sancionados pueden ser flexibles en el uso de estas directrices para adaptarse mejor a las habilidades, edades y diversidad de sus jugadores. USA PICKLEBALL y la FIP alientan con entusiasmo los torneos no sancionados para promover el conocimiento y el crecimiento del deporte, el desarrollo de habilidades, mientras se divierten jugando pickleball.

USA PICKLEBALL publicó el primer reglamento en marzo de 1984. El primer reglamento de la FIP fue adaptado, con permiso, de la versión del 28 de marzo de 2010 del reglamento de USA PICKLEBALL.

La FIP invita a las organizaciones nacionales de pickleball de todos los países a convertirse en miembros de la FIP y a observar estas reglas como las reglas internacionales del pickleball.

Estas normas no se modificarán sin una causa justificada. Los comentarios y opiniones son siempre bienvenidos. Si tiene alguna duda respecto a las normas, visite:

USA Pickleball Association (USA PICKLEBALL)

Página web: usapickleball.org

International Federation of Pickleball (IFP)

Página web: ifppickleball.org

Diseño y Foto de portada por: Steve Taylor, Digital Spatula

© 2010, revisado en 2022

CAMBIOS SIGNIFICATIVOS EN LAS REGLAS EN EL 2022

Servicios con efecto (4.A.5)

En 2022, el servidor utilizará sólo una mano para soltar la pelota para realizar el servicio. Si el servidor hace girar visiblemente la pelota al momento de dejarla caer, cualquier parte de la mano que entre en contacto con la pelota deberá estar descubierta.

Botar la pelota en el servicio (4.A.6)

No se han hecho cambios con respecto al bote de la pelota en el servicio, a excepción de que a esta regla se le ha retirado su condición de provisional.

Puntuación errónea cantada (4.K)

Se han cambiado las reglas relacionadas a lo que ocurre si un jugador o un árbitro canta la puntuación de forma errónea. Si un jugador cree que se ha cantado una puntuación errónea, puede detener el juego para pedir una corrección antes de que se sirva la pelota. Si se ha hecho el servicio, el juego continuará y se hará la corrección de la puntuación (si la hay) antes de que se produzca el siguiente servicio.

Pelota extra en cancha (7.N)

En los partidos no arbitrados, es usual que un jugador lleve una pelota extra. Si el jugador lleva una pelota extra, no debe ser visible para el oponente. Si un jugador deja caer accidentalmente una pelota extra durante un peloteo, esto se considerará una falta. Esto no se aplica en un partido arbitrado, ya que el árbitro es responsable de retirar cualquier pelota extra del juego.

Tiempos fuera por motivos médicos solicitados por un árbitro (10.H.2.a)

Si un árbitro, en interés de la seguridad de los jugadores, determina

que se le debe consultar al personal médico o al Director del Torneo por un problema de salud del jugador, ese tiempo fuera no es imputable al jugador. El jugador conserva el derecho de pedir su propio tiempo fuera por motivos médicos en cualquier momento del partido, si es necesario.

Advertencias verbales (13.G.1)

Un árbitro puede ahora anunciar advertencias verbales por algo más que groserías. Cualquier situación que pueda dar lugar a una advertencia técnica puede ser tratada por el árbitro como una advertencia verbal. Sólo se podrá anunciar una advertencia verbal por partido, independientemente de la infracción, al equipo o al jugador de singles.

Cantar la puntuación después de la advertencia de los 15 segundos (10.A.5)

En lugar de que el árbitro cante la puntuación inmediatamente después de que realice la advertencia de los 15 segundos, este cantará la puntuación después de que los jugadores estén o deban estar listos.

¿Cuándo se debe anunciar una advertencia técnica o una falta? (13.G.3.e)

Los árbitros están facultados para anunciar Advertencias Técnicas o Faltas Técnicas por varias razones, pero no ha quedado claro exactamente cuándo se deban anunciar. El reglamento 2022 aclara ahora que un árbitro no detendrá el peloteo para anunciar una advertencia técnica o una falta a un equipo infractor. Las advertencias técnicas o las faltas se evaluarán una vez finalizado el peloteo.

Auriculares (11.P)

Mientras que algunos deportes permiten el coaching cuando la pelota está en juego, el pickleball no lo permite. Dado que es posible que un jugador reciba coaching a través de los auriculares y no estará permitido su uso en la cancha durante torneos, a

excepción de los dispositivos de ayuda auditiva.

Puntuación del torneo en caso de retiro (12.F.6.a)

La puntuación registrada para un jugador o equipo que decide "retirarse" de un partido se ha revisado para permitir que se registre la puntuación real del partido para ese equipo. Un equipo que se retira puede jugar otros partidos adicionales dentro de su fase, si justifica.

ÍNDICE

SECCIÓN 1 – EL DEPORTE.....	1
SECCIÓN 2 – CANCHA Y EQUIPAMIENTO DEPORTIVO	3
SECCIÓN 3 – DEFINICIONES	11
SECCIÓN 4 – EL SERVICIO, SECUENCIA DE SERVICIO Y REGLAS DE PUNTUACIÓN.	18
SECCIÓN 5 – REGLAS DE SERVICIO Y DE SELECCIÓN DE LADOS.....	28
SECCIÓN 6 – REGLAS DE LÍNEAS CANTADAS.....	30
SECCIÓN 7 – REGLAS DE LAS FALTAS.....	34
SECCIÓN 8 – REGLAS DE LA PELOTA MUERTA.....	36
SECCIÓN 9 – REGLAS DE LA ZONA DE NO VOLEA.....	37
SECCIÓN 10 – REGLAS DE TIEMPO FUERA.....	39
SECCIÓN 11 – OTRAS REGLAS.....	44
SECCIÓN 12 – POLÍTICAS DE LOS TORNEOS SANCIONADOS.....	49
SECCIÓN 13 – ORGANIZACIÓN DE TORNEOS Y ARBITRAJE.....	57
APÉNDICE A.....	71
DIRECTORIO.....	74
NOTAS	77

SECCIÓN 1 – EL DEPORTE

El Pickleball es un deporte de paleta que se juega empleando una pelota especial con orificios, en una cancha de 6.10 m de ancho por 13.41 m de largo, con una red similar a la del tenis. La cancha está dividida en las zonas de servicio del lado derecho/par e izquierdo/impar y las zonas de no volea. (Ver figura 2-1).

El servicio se realiza en dirección diagonal cruzando por encima de la red hacia el lado de recepción del oponente, utilizando un movimiento permitido. Se golpea la pelota de un lado a otro de la red hasta que un jugador no logre devolver la pelota, conforme al reglamento.

Los puntos se obtienen únicamente por el equipo que está sirviendo, cuando el servidor o el equipo del servidor gana en el peloteo; o el equipo contrario comete una falta. El servidor continúa sirviendo, alternando las áreas de servicio, hasta que pierda en el peloteo o cometa una falta.

Por lo general, gana el equipo que anota primero los 11 puntos y tiene al menos 2 puntos de ventaja.

El Pickleball puede jugarse de dos formas: individual o dobles.

Los Jugadores

El Pickleball es un deporte que requiere cooperación y cortesía. El sentido del juego limpio, de darle al oponente el beneficio de la duda, resulta esencial para mantener los principios fundamentales del juego, que son el entretenimiento y la competencia. Para ello, se debe tener en cuenta lo siguiente:

- Todos los puntos jugados se contabilizan de la misma forma, independientemente de su importancia; el primer punto del partido es tan importante como el punto decisivo.
- Cualquier jugador en dobles puede realizar un canto, especialmente líneas cantadas, No es apropiado que

durante el juego, un jugador le indique al otro, "esa era mi pelota, no la tuya".

- Las pelotas cantadas rápidamente eliminan "la opción de dos oportunidades". Por ejemplo, un jugador no puede reclamar la interrupción de una pelota que rueda en la cancha después de haber servido una pelota "fuera", los jugadores pierden la posibilidad de cantar la interrupción y, en su lugar, eligen golpear la pelota.
- Los jugadores se comprometen a cooperar cuando se encuentren en una situación no contemplada en el reglamento. Los posibles escenarios pueden ser una repetición de la jugada, permitiendo que el peloteo se mantenga, o en casos extremos, pedir a un árbitro que resuelva el conflicto.
- En la medida de lo posible, las reglas se adaptan a los jugadores según las diferentes necesidades de adaptación.

Principales Características

Regla de doble bote: Después del servicio, cada equipo debe dejar que la pelota bote en el suelo antes de volearla.

Zona de no volea (ZNV): Un área que se extiende 2.13 m de largo en cada lado de la red, dentro de dicha área, ningún jugador puede pegarle a la pelota sin que ésta bote primero. Es decir, toda la cancha desde la red hasta la línea de fondo es igual y puede utilizarse libremente para todo tipo de jugada, excepto por la volea. Los primeros 2.13 m, la zona de no volea, no pueden utilizarse para volear.

(Silla de ruedas) Un jugador en silla de ruedas puede dejar que la pelota bote dos veces antes de devolverla. El segundo bote puede ser en cualquier lugar del área de juego.

SECCIÓN 2 – CANCHA Y EQUIPAMIENTO

2.A. Especificaciones de la cancha. Las dimensiones y medidas de la cancha estándar de Pickleball son:

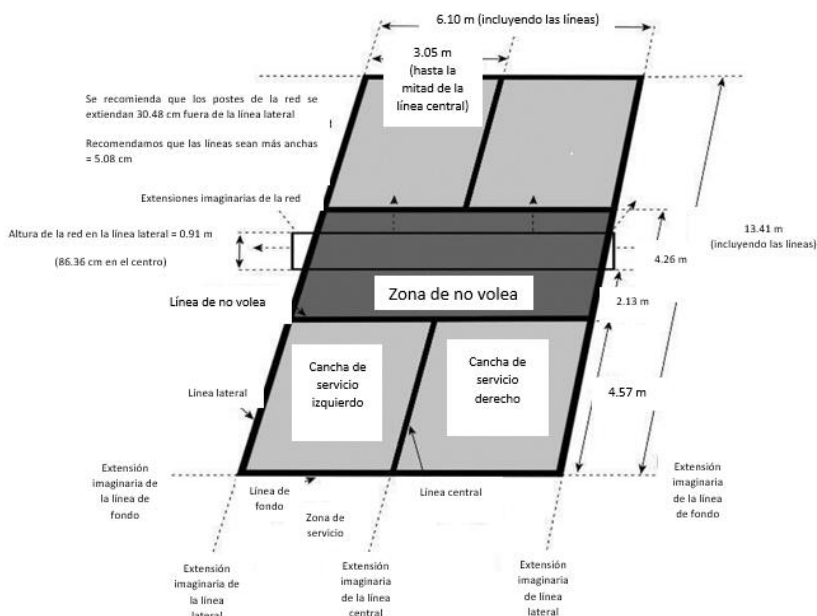


Figure 2-1

- 2.A.1. La cancha tendrá una medida rectangular de 6.10 m de ancho y 13.41 m de largo, tanto para los partidos individuales como para los dobles. (Ver figura 2-1).
- 2.A.2. Las medidas de la cancha serán por fuera de las líneas del perímetro y de la zona de no volea. Todas las líneas deberán ser de 5.08 cm de ancho y del mismo color, contrastando visiblemente con el color de la superficie de juego.
- 2.A.3. El área mínima de la superficie de juego mide 9.14 m de ancho y 18.29 m de largo. Un margen circundante de 3.05 m mide 12.19 m de ancho por 19.51 m de largo. Otras recomendaciones para las dimensiones de la superficie de juego según el objetivo, son:

Objetivo	Ancho – pies (m)	Longitud – pies (m)
Nueva construcción	34 (10.36 m)	64 (19.5 m)
Cancha de torneo	34 (10.36 m)	64 (19.5 m)
Cancha para juego en silla de ruedas	44 (13.41 m)	74 (22.56 m)
Cancha en estadio	50 (15.24 m)	80 (24.38 m)

2.A.4. **(Silla de ruedas)** El área recomendada de la superficie de juego para un partido en silla de ruedas es de 13.41 m de ancho y 2.55 m de largo. Mientras que, en la cancha de un estadio, el tamaño para un partido en silla de ruedas es de 15.24 m de ancho por 24.38 m de largo.

2.B. Líneas y Áreas. Las líneas y áreas de una cancha estándar de Pickleball son las siguientes: (Ver figura 2-1).

2.B.1. Líneas de fondo: Líneas paralelas a la red en cada lado de la cancha.

2.B.2. Líneas laterales: Líneas perpendiculares a la red en ambos lados de la cancha.

2.B.3. Zona de no volea (ZNV): Es un área de la cancha, específica para cada equipo y ubicada en cada lado de la red, se encuentra delimitada por una línea entre las dos líneas paralelas (línea de zona de no volea) y a 2.13 m de la red. Todas las líneas ZNV forman parte de la ZNV.

2.B.4. Zona de servicio: Es un área ubicada detrás de la zona de no volea y a cada lado de la línea central, incluyendo la línea lateral, la línea central y la línea de fondo.

2.B.5. Línea central: Es la línea que se ubica en el centro de la cancha a ambos lados de la red, se extiende desde la zona de no volea hasta la línea de fondo, separando la cancha en lados pares e impares.

2.B.6. Lado derecho/par de la cancha: Es el área de servicio

ubicada al lado derecho de la cancha cuando se está frente a la red.

- 2.B.7. Lado izquierdo/impar de la cancha: Es el área de servicio ubicada al 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 tejido de malla que no permita que la pelota pase a través de ella.
- 2.C.2. Postes: Los postes de la red deben tener una distancia de 6.71 m desde el lado de uno al otro. El diámetro máximo del poste de la red debe ser de 7.62 cm.
- 2.C.3. Dimensión: La longitud de la red debe ser de al menos 6.63 m desde un poste hasta el otro. La altura de la red desde su borde inferior hasta su borde superior debe ser de al menos 76.2 cm.
- 2.C.4. Borde: La parte superior de la red debe estar cubierta con una banda blanca de 5.08 cm la cual debe ser atravesada por una cuerda o cable. Esta banda debe apoyarse en la cuerda o el cable.
- 2.C.5. Banda central y altura: Se recomienda una banda central vertical permanente para la red, la cual debe colocarse en el centro de esta, para permitir un fácil ajuste central de 86.36 cm reglamentarios. La parte superior de la banda deberá tener una altura de 91.44 cm en las líneas laterales.
- 2.C.6. Se repetirá la jugada, si la red no está tensa y dicha situación no es corregida por los organizadores del torneo antes del inicio del partido, y si el árbitro considera que la dirección de una pelota ha sido interrumpida por la red.



Figura 2-2

La pelota del lado izquierdo, con agujeros más grandes, se suele utilizar para jugar en interiores; y la del lado derecho, se suele emplear para jugar en exteriores. Los colores pueden variar. Sin embargo, se permite el uso todas las pelotas aprobadas, tanto para el juego en interiores como en exteriores. La lista completa de pelotas aprobadas se encuentra en los sitios web de USA PICKLEBALL y de la FIP.

2.D. Especificaciones de la pelota.

- 2.D.1. Diseño: La pelota deberá tener mínimo 26 y máximo 40 orificios circulares, con un espacio entre los orificios y un diseño integral que se ajusten a las especificaciones de vuelo. La pelota debe tener el nombre del fabricante o proveedor, o bien el logotipo impreso o estampado en la superficie.
- 2.D.2. Aprobación: El director del torneo elegirá la pelota. La pelota que se elija para jugar en cualquier torneo sancionado de USA PICKLEBALL o FIP debe figurar en la lista oficial de pelotas aprobadas, publicada en los sitios web de USA PICKLEBALL y FIP: [USA Pickleball.org](http://USAPickleball.org) / ipickleball.org.
- 2.D.3. Construcción: La pelota estará hecha de un material duradero moldeado con una superficie lisa y sin texturas. La pelota será de un color uniforme, a excepción de las marcas de identificación. La pelota puede tener una ligera cresta en la costura, siempre que no afecte significativamente a las características. (Ver Figura 2-2).

2.E. Especificaciones de la paleta:

- 2.E.1. Material: La paleta debe estar fabricada con un material considerado seguro y que no esté prohibido en este reglamento. La paleta deberá ser elaborada con un material rígido y no flexible, de acuerdo con las especificaciones señaladas en los sitios web de USA PICKLEBALL y FIP.
- 2.E.2. Superficie: La superficie de impacto de la paleta no deberá presentar delaminaciones, agujeros, grietas o hendiduras que rompan su capa o superficie.
 - 2.E.2.a. Reflejo: La superficie de impacto de la paleta no deberá tener un reflejo perjudicial, hasta el punto de tener un efecto negativo en la visión del jugador(es) contrario(s).
- 2.E.3. Dimensiones: El largo y el ancho, incluyendo cualquier protector del borde y la tapa del mango de la paleta, no deberán exceder los 60.96cm. La longitud de la paleta no puede superar los 43.18 cm. No hay restricciones sobre el grosor de la paleta.
- 2.E.4. Peso: No hay restricciones sobre el peso de la paleta.
- 2.E.5. Modificaciones: Las paletas modificadas deben cumplir con todas las especificaciones.
 - 2.E.5.a. Las únicas modificaciones o añadiduras que se pueden hacer en una paleta de fabricación comercial son la cinta de protección del borde, la cinta de plomo, el cambio en el tamaño o en la cinta del mango de la paleta, las calcomanías con el nombre u otras marcas de identificación en la superficie de la paleta.

- 2.E.5.b. Las calcomanías y la cinta no pueden sobresalir más de 2.54 cm por encima de la parte superior del mango de la paleta y no más de 1.27 cm dentro del borde exterior de una paleta. En caso la paleta tenga un protector de borde, no sobresalir 1.27 cm dentro del protector de borde.
- 2.E.5.c. Se permiten inscripciones dibujadas o escritas a mano en la superficie de la paleta, siempre y cuando no alteren la rugosidad de la superficie y sean apropiados. No se permite ningún tipo de gráfico adicional en una paleta fabricada de forma comercial, excepto si está "dibujado" o "escrito a mano" con marcador. Cualquier dibujo o inscripción a mano debe ser apropiado.
- 2.E.6. Características de la superficie no permitidas y características mecánicas:
 - 2.E.6.a. Pintura antideslizante o cualquier pintura texturizada con arena, partículas de caucho, o cualquier material que cause un efecto adicional.
 - 2.E.6.b. Caucho y caucho sintético.
 - 2.E.6.c. Características del papel de lija.
 - 2.E.6.d. Partes móviles que puedan impulsar la velocidad de la pelota.
 - 2.E.6.e. Partes removibles: No se permiten partes removibles a excepción de los ajustes en el mango y/o en las bandas de la paleta, así como la cinta de plomo en el borde de la paleta.
- 2.E.7. Identificación del modelo: La paleta debe tener una marca, visiblemente identificable, proporcionada por

el fabricante; así como, el nombre o el número del modelo señalados en la paleta. La información sobre la marca y el modelo puede mostrarse en la paleta, mediante una calcomanía colocada por el fabricante.

2.F. Aprobación del Equipamiento Deportivo y Autorización:

2.F.1. Lista de paletas aprobadas por USA PICKLEBALL/FIP: Los jugadores son responsables de garantizar que la paleta que están usando para una competencia, se encuentre en la lista de paletas aprobadas por USA PICKLEBALL/FIP. Las listas de equipamiento deportivo aprobadas se encuentran publicadas en los sitios web de USA PICKLEBALL y FIP: USA Pickleball.org e ipickleball.com.

2.F.1.a. Infracción: Si en algún momento durante el torneo, se determina que un jugador está usando una paleta que infringe cualquiera de las especificaciones o que no figura como "aprobada" en la lista de paletas aprobadas por USA PICKLEBALL/FIP, se aplicarán las siguientes sanciones:

2.F.1.a.1. Si se identifica la infracción antes de que comience el partido, el jugador puede cambiar su paleta por una que figure como "aprobada" en la lista de paletas aprobadas por USA PICKLEBALL/FIP, sin que se le aplique una sanción.

2.F.1.a.2. Si la infracción se determina una vez iniciado el partido, el jugador o el equipo sólo perderá el partido que esté jugando.

2.F.1.a.3. Si la infracción se descubre

después de que la hoja de puntuación haya sido devuelta a la mesa de operaciones del torneo, se mantienen los resultados del partido.

2.G. Vestimenta:

- 2.G.1. Seguridad y distracción: Se puede solicitar a un jugador que se cambie de vestimenta si esta no es apropiada.
- 2.G.2. Representaciones: Los gráficos, las insignias, las imágenes y los escritos en la vestimenta deben ser apropiados.
- 2.G.3. Calzado: El calzado debe tener suelas que no marquen o dañen la superficie de la cancha.
- 2.G.4. Infracción: El director del torneo tiene la autoridad para exigir un cambio de vestimenta. Si el jugador se niega a cumplir con las reglas establecidas, el director del torneo puede declarar una descalificación del partido.

SECCIÓN 3 – DEFINICIONES

3.A. *Definiciones.*

- 3.A.1. Arrastre: Pegarle a la pelota, de tal manera que no salga botando de la paleta, sino que sea arrastrada por la superficie de la misma.
- 3.A.2. Coaching: Es la comunicación de todo tipo de información, incluida la verbal, no verbal y electrónica, de alguien que no sea el compañero de un jugador, en una situación en la que un jugador o un equipo pretenda obtener una ventaja o para ayudarlos a evitar una infracción de las reglas.
- 3.A.3. Cancha: Es el área situada dentro de las dimensiones externas de las líneas de fondo y las líneas laterales.
- 3.A.4. Cancha cruzada: Es la cancha diagonalmente opuesta a la cancha desde la cual se pegó a la pelota por última vez.
- 3.A.5. Pelota muerta: Es la pelota que ya no está en juego.
- 3.A.6. Distracción: Son los movimientos corporales de un jugador "no habituales en el juego" que, a juicio del árbitro, pueden interferir con la capacidad o concentración del oponente para golpear la pelota. Los ejemplos incluyen, entre otros, hacer ruidos fuertes, estampar los pies contra el piso, agitar la paleta de una manera que distraiga o interfiera con la concentración del oponente o con su capacidad para pegarle a la pelota.
- 3.A.7. Doble bote: Cuando la pelota bota dos veces en un mismo lado antes de ser devuelta.
- 3.A.8. Doble golpe: Pegarle a la pelota dos veces

antes de devolverla.

- 3.A.9. Expulsión: Falta de conducta tan evidente que se concede la expulsión del torneo, por parte del director del torneo. El jugador puede permanecer en las instalaciones, pero no puede participar más en ningún partido.
- 3.A.10. Suspensión: Falta de conducta tan flagrante que el director del torneo le prohíbe al jugador participar en cualquier cuadro de torneo actual y futuro. Además, el jugador deberá abandonar la sede inmediatamente y no volver durante el resto del torneo.
- 3.A.11. Falta: Infracción a las reglas que da como resultado una pelota muerta y el fin del peloteo.
- 3.A.12. Primer servidor: En dobles, el jugador que hará el servicio desde la zona de servicio del lado derecho/par, después de un cambio de lado, según la puntuación del equipo.
- 3.A.13. Sanción: Falta grave de conducta o una serie de advertencias técnicas y/o faltas técnicas que conllevan a que se le conceda el encuentro o el partido al oponente.
- 3.A.14. Golpe de fondo: Golpe a la pelota después de haber botado.
- 3.A.15. Interrupción: Cualquier obstáculo o acontecimiento temporal que no es provocado por un jugador y que repercute desfavorablemente en el juego, a excepción de los objetos permanentes. Los ejemplos incluyen, entre otros, pelotas, insectos voladores, cuerpos extraños, jugadores o jueces, que se encuentren en otra cancha y que, a juicio del árbitro, hayan afectado la capacidad de un jugador al momento de realizar una jugada con la pelota.
- 3.A.16. Extensión imaginaria: Término empleado para

describir hasta dónde se extendería una línea si se proyectara más allá de su punto final actual. Los jugadores y árbitros deben proyectar hacia dónde se extendería la línea si no estuviera limitada a los márgenes del área de juego.

- 3.A.17. Lado izquierdo de la cancha: Es el área de servicio ubicado al lado izquierdo de la cancha, cuando se está frente a la red. El servidor inicial en dobles o en individuales debería situarse al lado izquierdo/impar de la cancha cuando su puntuación es impar.
- 3.A.18. Línea cantada: Palabra(s) en voz alta emitida(s) por un jugador o juez(es) de línea para indicar al árbitro y/o a los jugadores que una pelota en juego no ha tocado en el área correspondiente de la cancha. La palabra más empleada para indicar que una línea cantada es "FUERA". Se pueden utilizar señales manuales distintivas junto con la línea cantada. Palabras como "ancho", "largo", "no", "fondo" también son válidas.
- 3.A.19. Pelota viva o en juego: Es el momento en que el árbitro o el servidor (o el compañero del servidor según la regla 4.D.2) comienza a anunciar la puntuación.
- 3.A.20. Momentum: Es una facultad de un cuerpo en movimiento, como el de un jugador que ejecuta una volea, que hace que el jugador continúe en movimiento después de entrar en contacto con la pelota. El acto de volear produce un momentum que termina cuando el jugador recupera el equilibrio y el control de su movimiento o deja de moverse hacia la zona de no volea.
- 3.A.21. Zona de no volea (ZNV): Es el área de 2.13 m de largo por 6.10 m de ancho adyacente a la red y propia del lado de la cancha de cada equipo,

- relacionada con las faltas de la ZNV. Todas las líneas que delimitan la ZNV son parte de la ZNV. Esta zona es bidimensional y no se eleva por encima de la superficie de juego. (Ver figura 2-1 y sección 2.B.3).
- 3.A.22. Ajustes del mango de la paleta: Son los dispositivos no mecánicos que cambian el tamaño del mango de la paleta o estabilizan el agarre.
 - 3.A.23. Cabeza de la paleta: Es la paleta, sin incluir el mango de la paleta.
 - 3.A.24. Objeto permanente: Cualquier objeto dentro o cerca de la cancha, incluyendo el que se encuentra suspendido sobre esta, que puede interrumpir el juego. Los objetos permanentes incluyen el techo, las paredes, las vallas, los equipos de iluminación, los postes de la red, las patas de los postes de la red, las gradas y los asientos para los espectadores, el árbitro, los jueces de línea, los espectadores cuando estén en sus lugares correspondientes, y todos los demás objetos alrededor y por encima de la cancha.
 - 3.A.25. Plano de la red: Son los planos verticales imaginarios ubicados en toda la red que se extienden más allá de su propio sistema.
 - 3.A.26. Superficie de juego: Es la cancha y el área que la rodea designada para jugar.
 - 3.A.27. Peloteo: Es el juego continuo que se produce después del servicio y antes de una falta.
 - 3.A.28. Receptor: Es el jugador que se coloca en diagonal frente al servidor para devolver el servicio. Dependiendo de la puntuación del equipo, el jugador que devuelve el servicio puede no ser el receptor indicado.
 - 3.A.29. Repetición: Todo peloteo que se reinicie por cualquier motivo, sin un punto ganado o un cambio de servidor.

- 3.A.30. Retiro: Es la decisión de un jugador o equipo de detener el partido y, por lo tanto, se declara ganador al oponente.
- 3.A.31. Lado derecho/par de la cancha: Es el área de servicio ubicado al lado derecho de la cancha, cuando se está frente a la red. El servidor inicial en dobles o el servidor de individuales debe colocarse al lado derecho/par cuando su puntuación es par.
- 3.A.32. Segundo servicio: En dobles, es el término empleado para describir la condición cuando un equipo servidor pierde el primer servicio de los dos servicios asignados.
- 3.A.33. Segundo servidor: En dobles, se refiere al compañero del primer servidor. El segundo servidor sirve después de que el primer servidor pierda el servicio.
- 3.A.34. Servicio: Es el golpe inicial a la pelota para comenzar el peloteo.
- 3.A.35. Servidor: Es el jugador que inicia el peloteo. Dependiendo de la puntuación del equipo, es posible que el jugador que realiza el servicio no sea el servidor indicado.
- 3.A.36. Zona de servicio: Es el área a cada lado de la línea central, incluyendo la línea central, la línea lateral y la línea de fondo, sin considerar la ZNV.
- 3.A.37. Área de servicio: Es el área detrás de la línea de fondo, sobre y entre las longitudes imaginarias de la línea central de la cancha y cada línea lateral.
- 3.A.38. Cambio de lado: Se refiere a brindar el servicio al equipo contrario después de que un jugador o un equipo de dobles pierda su servicio.
- 3.A.39. Servidor inicial: Para cada equipo de dobles, se refiere al jugador designado para servir primero al inicio del juego. En los torneos de dobles, el

servidor inicial deberá llevar una forma visible de identificación, determinada por el director del torneo.

- 3.A.40. Falta técnica: Es la emisión del árbitro de una regla o una falta de conducta, que causa la pérdida de un punto en la puntuación del equipo infractor, a menos que su puntuación sea cero; en tal caso, se añadirá un punto a la puntuación del equipo contrario. Se emitirá una falta técnica, en caso se haya dado una advertencia técnica y se haya concedido una segunda advertencia técnica, o cuando se conceda por la acción de un jugador o un equipo, según el criterio del árbitro.
- 3.A.41. Advertencia técnica: Es una advertencia del árbitro sobre una infracción de conducta dada a un jugador o equipo. No se conceden ni se restan puntos por una advertencia técnica.
- 3.A.42. Volea: Es un golpe a la pelota en el aire durante un peloteo, antes de que esta haya botado.
- 3.A.43. Retirarse: Es la solicitud de un jugador o equipo para que se le retire de cualquier partido próximo en un determinado cuadro.
- 3.A.44. Lenguaje ofensivo: Son las palabras, frases o gestos con las manos, vulgares o no, los cuales son considerados en general como inapropiados entre personas educadas o alrededor de niños.
- 3.A.45. Advertencia verbal: Es una advertencia del árbitro por una infracción de conducta. Se emitirá una única advertencia verbal a cada equipo una sola vez por partido.
- 3.A.46. Jugador en silla de ruedas: Se refiere a cualquier persona, con o sin discapacidad, que juegue en silla de ruedas. La silla de ruedas se considera parte del cuerpo del jugador. Puede ser un jugador con

discapacidad o cualquiera que quiera jugar en silla de ruedas.

SECCIÓN 4 – EL SERVICIO, LA SECUENCIA DEL SERVICIO Y LAS REGLAS DE PUNTUACIÓN

4.A. El Servicio.

- 4.A.1. Se debe anunciar la puntuación completa antes de que la pelota sea servida.
- 4.A.2. Colocación. El servicio debe ir dirigido hacia la zona de servicio correcta (la cancha diagonalmente opuesta al servidor). El servicio puede pasar por encima o tocar la red y debe pasar la Zona de No Volea (ZNV) incluyendo las líneas. El servicio puede caer en cualquier otra línea de la zona de servicio.
- 4.A.3. Si el servicio pasa por la red o golpea la red y luego toca al receptor o a su compañero, se considera punto para el equipo que realiza el servicio.
- 4.A.4. En el momento en que se sirve la pelota, tener en cuenta lo siguiente:
 - 4.A.4.a. Por lo 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 la cancha o estar dentro de la línea de fondo.
 - 4.A.4.c. Ninguno de los pies del servidor puede tocar fuera de las extensiones imaginarias de la línea lateral o central.
 - 4.A.4.d. **(Silla de ruedas)** Las dos ruedas traseras deben estar en la superficie de juego detrás de la línea de fondo y no pueden tocar la cancha, ni estar dentro de la línea de fondo o fuera de las extensiones imaginarias de la línea lateral o central.

4.A.5. La volea en el servicio. El servidor utilizará una sola mano para soltar la pelota y realizar el servicio. Si el servidor hace girar la pelota de forma visible durante el servicio, cualquier parte de la mano que entra en contacto con la pelota debe estar descubierta. Cuando el servidor suelte la pelota deberá ser visible para el árbitro y el receptor. En los partidos sin árbitro, deberá ser visible para el receptor. Se pedirá una repetición antes de la devolución del servicio si el lanzamiento de la pelota no fue visible o si el árbitro (o el receptor en los partidos sin árbitro) no pudo discernir si alguna parte de la mano entró en contacto con la pelota visiblemente girada. Excepción: Un jugador que use una sola mano podrá utilizar su mano o la paleta para soltar la pelota y realizar el servicio.

4.A.5.a. El brazo del servidor debe moverse en forma de arco con dirección ascendente al momento de golpear la pelota, haciendo un movimiento de derecha o de revés. (Ver Figura 4-3).

4.A.5.b. El punto más alto de la cabeza 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 golpea la pelota). (Ver Fig. 4-1 y 4-2).

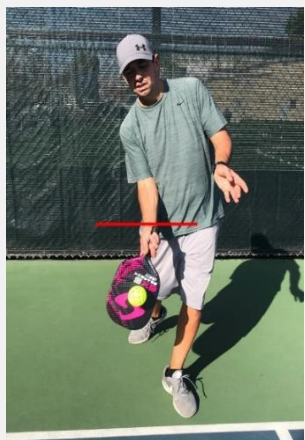


Figura 4-1 (servicio legal)

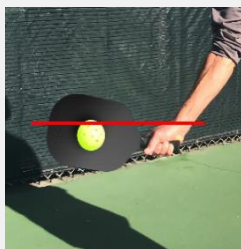


Figura 4-2 (servicio ilegal)



Figura 4-3 (servicio legal)

(Fotos y gráficos por cortesía de Steve Taylor, Digital Spatula)

- 4.A.5.c. No debe haber contacto con la pelota por encima de la cintura (ver figuras anteriores 4-1 y 4-3)
- 4.A.5.d. El servicio debe realizarse sin botar la pelota fuera de la cancha y sin golpearla.
- 4.A.6. Botar la pelota en el servicio.

- 4.A.6.a. Los servidores deben soltar la pelota con una de las manos o dejarla caer sobre la parte frontal de la paleta desde una altura natural y sin ayuda, y golpear la pelota después de que ésta rebote. No hay ninguna restricción sobre el número de veces que la pelota puede botar ni sobre el lugar de la superficie de juego donde puede botar. Cuando el servidor suelte la pelota debe ser visible para el árbitro y el receptor. En los partidos sin árbitro, el servicio deberá ser visible para el receptor. Se pedirá una repetición antes de la devolución del servicio si no se logró ver la pelota. Las reglas para la colocación de los pies (4.A.4) se mantienen.
- 4.A.6.b. La pelota no podrá ser impulsada (lanzada) hacia abajo ni lanzada o golpeada hacia arriba con la paleta.
- 4.A.6.c. Si se bota la pelota en el servicio, la pelota puede ser golpeada con un movimiento de derecha o de revés sin ninguna otra restricción, es decir, las restricciones de ubicación de la pelota y la paleta en las reglas 4.A.5.a, 4.A.5.b y 4.A.5.c no se aplican.

4.B. Posiciones de los jugadores:

- 4.B.1. Servidor y receptor: En base a la puntuación y las posiciones iniciales de los jugadores en el juego, se determina al servidor, receptor y las posiciones que les correspondan.
- 4.B.2. Al comienzo de cada juego, el servidor inicial comienza el servicio desde el lado de la cancha que

indique la puntuación.

- 4.B.3. Cada jugador servirá hasta que uno de ellos pierda un peloteo o se declare una falta contra el jugador o el equipo.
- 4.B.4. Mientras el servidor mantenga el servicio, después de cada punto, este alternará el servicio entre los lados derecho/par e izquierdo/impar de la cancha para el servicio.
- 4.B.5. Individuales:
 - 4.B.5.a. Si la puntuación del jugador es par (0, 2, 4...), el servicio debe realizarse desde el lado derecho/par del área de servicio y ser recibido por el oponente en el lado derecho/par de la zona de servicio.
 - 4.B.5.b. Si la puntuación del jugador es impar (1, 3, 5...), el servicio debe realizarse desde el lado izquierdo/impar del área de servicio y ser recibido por el oponente en el lado izquierdo/impar de la zona de servicio.
 - 4.B.5.c. Después de que el servidor pierda el peloteo o cometa faltas, se cambiará de lado y el oponente será el servidor.
- 4.B.6. Dobles: Ambos jugadores de un equipo servirán antes de que se declare un cambio de lado, excepto en el comienzo de cada juego, cuando sólo el servidor inicial servirá. Por lo tanto, el servidor inicial de cada juego es designado como "servidor 2" para fines de puntuación, ya que se producirá un cambio de lado una vez que el equipo servidor pierda un peloteo o cometa una falta y se otorgue el servicio al equipo oponente.
 - 4.B.6.a. Al comienzo de cada cambio de lado, el servicio se realizará en el lado derecho/par

del área de servicio.

- 4.B.6.b. Cuando la puntuación del equipo es par (0, 2, 4...) la posición asignada para el servidor inicial del equipo es el lado derecho/par del área de servicio. Cuando la puntuación del equipo es impar (1, 3, 5...), la posición asignada para el servidor inicial es el lado izquierdo/impar de la cancha.
- 4.B.6.c. Después de cada cambio de lado, el servicio comienza con el jugador correctamente posicionado en el lado derecho/par de la cancha de acuerdo con la puntuación del equipo. Este jugador se denomina como el "Servidor 1" y a su compañero, "Servidor 2".
- 4.B.6.d. El servidor 1 servirá, alternando los lados del servicio después de ganar cada punto, hasta que se pierda un peloteo o cometa una falta.
- 4.B.6.e. Después de que el equipo del servidor 1 pierda un peloteo o cometa una falta, el servidor 2 servirá desde la posición asignada y alternará las posiciones de servicio mientras sigan ganando puntos.
- 4.B.7. Posiciones en parejas: En dobles, con la excepción del servidor (ver 4.A.4) no hay restricción en la posición de ningún jugador, siempre que todos los jugadores estén en el lado de la red de su respectivo equipo. Pueden situarse dentro o fuera de la cancha. El servidor correcto debe servir desde la cancha de servicio correcta, y el receptor correcto debe recibir el servicio.
- 4.B.8. Antes de que se realice el servicio, cualquier jugador

puede preguntar al árbitro por la puntuación, el servidor o el receptor asignado, la posición del jugador asignada y puede desafiar o confirmar la puntuación anunciada. Cualquier jugador puede hacer una o más de estas preguntas.

- 4.B.9. Cuando un jugador no asignado sirve o recibe, o sirve desde una posición no asignada, el árbitro detendrá inmediatamente el juego e identificará la(s) falta(s).
- 4.B.10. Jugador o posición no asignada: Cuando se descubre que es el servidor incorrecto o un jugador está en una posición no asignada después de que haya terminado un peloteo, un juego o un partido, se puede sancionar al equipo infractor antes de que se realice el siguiente servicio o antes de que se devuelva la hoja de puntuación a la mesa de operaciones del torneo. No se considerará punto a favor del equipo infractor si gana en el peloteo. Se mantendrá cualquier punto ganado anteriormente por el servidor no asignado o con jugadores en posiciones no asignadas. Una vez finalizado el partido, no se podrá corregir a un jugador o su posición no asignada después de que la hoja de puntuación haya sido devuelta al personal de operaciones del torneo.

4.C. Preparación: Cualquier jugador puede indicar que "no está listo" antes de que se anuncie la puntuación.

- 4.C.1. Se debe utilizar una de las siguientes señales para indicar que "no está listo": 1) levantar la paleta por encima de la cabeza, 2) levantando la mano que no sujeta la paleta por encima de la cabeza, 3) dando por completo la espalda hacia la red.
- 4.C.2. Después de que se haya anunciado el comienzo de

la puntuación, se ignorarán las señales de "no estar listo", a menos de que haya una interrupción. No se considera como una interrupción a un jugador o equipo fuera de posición.

4.D. Anunciar la puntuación: Se anunciará la puntuación después de que el servidor y el receptor estén (o deban estar) en posición y todos los jugadores estén (o deban estar) listos para jugar.

4.D.1. Por lo general, el servidor anuncia la puntuación en un juego no arbitrado, pero el compañero del servidor puede anunciar la puntuación, si el servidor no puede hacerlo. La persona que anuncie la puntuación no cambiará durante el juego a menos que tenga un impedimento al hablar.

4.E. La regla de los 10 segundos: Una vez que se ha anunciado la puntuación, el servidor tiene 10 segundos para realizar el servicio con la pelota.

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

4.E.2. Después de que se haya anunciado la puntuación, si el equipo servidor cambia de zona de servicio, el árbitro dirá "Tiempo", permitirá que todos los jugadores se reposicionen y luego recordará la puntuación para volver a iniciar la cuenta de 10 segundos. En un partido sin árbitros, el servidor se encargará de dichas acciones.

4.F. Puntuación: Un jugador individual o un equipo de dobles obtiene puntos sólo cuando sirven. También se pueden obtener puntos cuando se cantan las faltas técnicas contra el equipo contrario y su puntuación es cero.

4.G. Puntos: Se obtiene un punto cuando se sirve la pelota y se

gana el peloteo.

- 4.H. Ganar el juego:** Gana el primer equipo que obtiene/gana el punto ganador.
- 4.I. Anunciar la puntuación en partidos de individuales:** La secuencia correcta para cantar la puntuación es la puntuación del servidor y luego, la puntuación del receptor expresado en dos números. (Por ejemplo, "uno – cero").
- 4.J. Anunciar la puntuación en partidos de dobles:** En los partidos de dobles, la puntuación se anuncia con tres números. La secuencia correcta para anunciar la puntuación es: la puntuación del equipo servidor – la puntuación del equipo receptor - el número del servidor (uno o dos), (por ejemplo, "cero - uno - uno"). Para comenzar cada juego, la puntuación se anunciará como "cero - cero - dos".
- 4.K. Puntuación errónea cantada:** Si el servidor o el árbitro indican una puntuación errónea una vez realizado el servicio, el juego continuará hasta el final del peloteo y la corrección se hará antes del siguiente servicio. Una vez efectuado el servicio, el jugador que detenga el juego basándose únicamente en el canto de una puntuación incorrecta, habrá cometido una falta y perderá el peloteo.
- 4.L. Faltas del pie en el servicio:** Durante el servicio, cuando la pelota es golpeada, los pies del servidor no deberán:
- 4.L.1. Tocar el área externa de la extensión imaginaria de la línea lateral.
 - 4.L.2. Tocar el área en el lado equivocado de la extensión imaginaria de la línea central.
 - 4.L.3. Tocar la cancha, incluida la línea de fondo.
- 4.M. Faltas en el servicio:** Durante el servicio, es una falta del servidor que resultará en la pérdida del servicio, si:
- 4.M.1. El servidor sirve desde el área de servicio no asignado.

- 4.M.2. El jugador no asignado sirve la pelota.
- 4.M.3. La pelota servida toca cualquier objeto permanente antes de tocar el suelo.
- 4.M.4. La pelota servida toca al servidor o a su compañero, o cualquier cosa que el servidor o su compañero lleven o sostengan.
- 4.M.5. La pelota servida cae en la zona de no volea incluyendo sus líneas.
- 4.M.6. La pelota servida cae fuera de la zona de servicio.
- 4.M.7. La pelota servida golpea la red y cae dentro de la zona de no volea.
- 4.M.8. La pelota servida golpea la red y cae fuera de la zona de servicio.
- 4.M.9. El servidor utiliza un servicio no reglamentario (Reglas 4.A.5.a, 4.A.5.b, 4.A.5.c) cuando volea en el servicio. (Reglas 4.A- 4.A.5.d).
- 4.M.10. El servidor o su compañero piden un tiempo fuera después de que se haya realizado el servicio.
- 4.M.11. Se comete una falta cuando el servidor golpea la pelota para realizar el servicio mientras se está anunciando la puntuación.

4.N. Faltas del receptor: Es una falta del equipo receptor que resulta en un punto para el servidor, si:

- 4.N.1. El jugador no asignado devuelve el servicio.
- 4.N.2. El receptor o su compañero son tocados con la pelota o interfieren en el vuelo de la pelota antes de que bote.
- 4.N.3. El receptor o su compañero piden un tiempo fuera después de que se haya realizado el servicio.

SECCIÓN 5 – REGLAS DE SERVICIO Y SELECCIÓN DE LADO

5.A. Selección de lado, servir, recibir o diferir:

- 5.A.1. Se utilizará cualquier método justo para determinar qué jugador o equipo tiene la primera elección de lado, servicio, recepción o diferir (es decir, en el reverso de la hoja de puntuación, estará escrito un 1 o 2, se lanzará una moneda). Si el ganador escoge servir o recibir primero, el perdedor escogerá el lado inicial. Si el ganador escoge el lado inicial, el perdedor escoge servir o recibir. Una vez que se haya hecho una selección, esta no se podrá cambiar.
- 5.A.2. En los partidos de dobles, los equipos pueden cambiar al servidor inicial entre juegos y deben informarlo al árbitro. En los partidos no arbitrados, el equipo debe informar a los oponentes si hubo un cambio de servidor inicial. El servidor inicial para el juego es el que lleva la identificación de servidor inicial. No habrá falta ni penalización si no se informa. Una vez que el juego ha comenzado, si el árbitro nota que se ha cambiado un servidor inicial, anotará los puntos que se hayan obtenido en la hoja de puntuación después de que el peloteo haya terminado.
- 5.A.3. En los partidos de dobles, los servidores iniciales deben llevar de manera visible la identificación determinada por el director del torneo.

5.B. Cambio de lados:

- 5.B.1. Los equipos cambian de lados y de 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 seguirá el procedimiento de la regla 10.A.5 para continuar el juego.

- 5.B.3. En un partido con dos de tres juegos de 11 puntos, en el tercer juego, los equipos cambiarán de lados cuando el primer equipo logre una puntuación de 6 puntos. El jugador que tiene el turno de servir continuará con el servicio.
- 5.B.4. En un juego de 15 puntos, los equipos cambiarán de lados cuando el primer equipo logre una puntuación de 8 puntos. El jugador que tiene el turno de servir continuará con el servicio.
- 5.B.5. En un juego de 21 puntos, los equipos cambiarán de lados cuando el primer equipo logre una puntuación de 11 puntos. El jugador que tiene el turno de servir continuará con el servicio.
- 5.B.6. Tiempo fuera por cambio de lado: Se permite un tiempo de un minuto para cambiar de lados durante un juego. Se seguirá el procedimiento de la regla 10.A.5 para continuar con el juego.
- 5.B.7. Una vez que se haya anotado el punto de cambio de lado, una falta técnica que provoque la pérdida de un punto para el equipo que realiza el servicio no afectará a la realización del cambio de lado.
- 5.B.8. En un partido con tres de cinco juegos a 11 puntos, en el quinto juego, los equipos cambiarán de lados cuando cualquiera de los equipos alcance una puntuación de 6. El jugador a cargo del servicio se mantiene.

SECCIÓN 6 –REGLAS DE LA LÍNEA CANTADA

- 6.A. Se considerada como dentro a una pelota servida que sobrepasa la zona de no volea y cae en la zona de servicio asignada o en cualquier línea de esta.
- 6.B. Se considerada como dentro a cualquier pelota en juego (con excepción del servicio) que caiga en la cancha o toque cualquier línea de la cancha.
- 6.C. Se considerada como "fuera" a una pelota que entra en contacto con la superficie de juego completamente fuera de la cancha.
- 6.D. Código de ética para cantar la línea: El Pickleball se juega de acuerdo con las reglas específicas. También, se requiere de un código de ética para las responsabilidades de cantar la línea cuando los jugadores estén jugando. Las responsabilidades de los jugadores para cantar la línea son diferentes a las asignadas por los árbitros o jueces de línea. Los árbitros deciden de forma imparcial teniendo en cuenta los intereses de todos los jugadores. Cuando se asignan estas funciones a un jugador, debe esforzarse para ser preciso en cantar la línea y actuar bajo el principio de que todas las pelotas cantadas que son cuestionables deben ser resueltas a favor del oponente.

Los elementos básicos son:

- 6.D.1. Los jugadores son responsables de cantar las líneas de su lado de la cancha (excluyendo los servicios cortos, las faltas del pie en el servicio y todas las faltas que no sean de la zona de volea, en caso de ser anunciadas por un árbitro). Si un jugador realiza una línea cantada inicial y luego, pide la opinión del oponente(s) o del árbitro, si el oponente o el árbitro puede indicar de forma precisa si fue "dentro" o "fuera", ese canto se mantendrá. Sin embargo, si no se puede indicar de forma precisa, la línea inicial

cantada del jugador se mantendrá. Un canto realizado por el oponente puede ser apelado por el árbitro para decidir definitivamente si se considera "dentro" o "fuera".

- 6.D.2. La única línea cantada de los jugadores es la línea central en el servicio en los partidos que tengan jueces de línea.
- 6.D.3. El oponente obtiene el beneficio de la duda en las líneas cantadas. Cualquier pelota que no pueda ser cantada como "fuera" se considerará como "dentro". Un jugador no puede reclamar una repetición porque la pelota no fue vista o hay incertidumbre. Un jugador que no realice un canto puede solicitar al árbitro realizar el canto si no vio claramente donde cayó la pelota. Si no es posible que el árbitro realice el canto, la pelota se considera como "dentro". En el momento en que el jugador o equipo receptor apela al árbitro, pierde su derecho a hacer un canto "dentro" o "fuera" durante ese peloteo posteriormente.
- 6.D.4. Los espectadores no deben ser consultados en ningún caso sobre la línea cantada.
- 6.D.5. Un jugador no debe cuestionar la pelota cantada de un oponente, aunque cualquier jugador puede apelar una pelota cantada al árbitro antes de que se realice el siguiente servicio.
- 6.D.6. Un jugador o equipo puede pedir la opinión del oponente para indicar la línea cantada en el lado de la cancha del jugador. Si se solicita y el oponente está seguro de que la pelota estaba "dentro" o "fuera", entonces debe ser aceptado. Si los oponentes no están seguros de que la pelota estaba "dentro" o "fuera", entonces se considera

que la pelota estaba "dentro" en el equipo receptor. En el momento en que el jugador o equipo receptor pida la opinión del oponente, perderá su derecho a indicar posteriormente si la pelota cayó "dentro" o "fuera" para ese peloteo. El equipo o jugador receptor también puede apelar al árbitro para que realice un canto preciso. Si el árbitro no puede realizarlo de forma precisa, se mantendrá el resultado determinado por el oponente.

- 6.D.7. Los jugadores no deben manifestar que la pelota está "fuera" a menos que puedan ver claramente un espacio entre esta y la línea cuando toque el suelo.
- 6.D.8. Todas las pelotas cantadas "fuera" deben cantarlas "rápidamente"; de lo contrario, se asume que la pelota sigue en juego. Se define como "rápidamente" indicar "fuera" antes de que la pelota sea golpeada por el oponente o antes de que se considere como pelota muerta.
- 6.D.9. En el juego de dobles, si un jugador indica que la pelota está "fuera" y su compañero indica que está "dentro", entonces existe una duda y el equipo indicará la pelota como "dentro". Cualquier jugador puede apelar un canto al árbitro. Si el árbitro no ha visto a la pelota entonces se considerará como dentro.
- 6.D.10. Las líneas cantadas como "fuera" deben ser señaladas rápidamente por voz o con la mano (como se describe en la Regla 13.E.2).
- 6.D.11. Mientras la pelota está en el aire, si un jugador grita "fuera", "no", "rebótala" o cualquier otra palabra para comunicar a su compañero que la pelota puede estar fuera, se considerará solamente como una comunicación del jugador y no se considerará como una línea cantada.

- 6.D.12. Un canto de "fuera" realizado después de que la pelota bote es una línea cantada. La pelota se considera como muerta y se detiene el juego. Si, en caso de apelación, el árbitro rectifica cualquier tipo de canto de "fuera", es una falta contra el jugador o el equipo que la indicó como "fuera". Excepción: Si el partido tiene jueces de línea, los jueces de línea de fondo y de líneas laterales son responsables del canto. (Ver regla 13.E.)
- 6.D.13. Después de la finalización de un peloteo, los jugadores pueden rectificar la línea cantada por un compañero, la línea cantada de un equipo de arbitraje, o la pelota cantada como "dentro" de un oponente para su propia desventaja.

SECCIÓN 7 –REGLAS DE LAS FALTAS

Se declarará una falta (y por consiguiente se considera como pelota muerta) en los siguientes casos:

- 7.A. Si el servicio o la devolución del servicio no botan antes de que la pelota sea golpeada.
- 7.B. Golpear la pelota en el lado de la red del jugador sin que la pelota pase al lado del oponente. Nota: La pelota se considera como muerta y la falta se produce en el momento en que la pelota toca el suelo.
- 7.C. Golpear la pelota por debajo de la red o entre la red y el poste de la red.
- 7.D. Un jugador que golpea una pelota que cae primero fuera de los límites o en su propio lado de la cancha.
- 7.E. Si un jugador no devuelve la pelota antes de que esta bote dos veces en el lado de la cancha del jugador receptor y si un jugador en silla de ruedas no devuelve la pelota antes de que bote tres veces.
- 7.F. Infracción de las normas de la Secciones 4, 9 y 11.
- 7.G. Que un jugador, la ropa de un jugador o la paleta de un jugador entren 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 servicio, la pelota entra en contacto con un jugador o con cualquier cosa que el jugador lleve puesto o que porte, excepto la paleta o la(s) mano(s) del jugador en contacto con la paleta y por debajo de la muñeca. Cuando el jugador está por cambiar de manos con ambas manos en la paleta o está intentando golpear la pelota con las dos manos y una de las manos es golpeada por debajo de la muñeca, siempre y cuando la(s) mano(s) del jugador esté(n) en contacto con la paleta, se considera que la pelota sigue en juego.
- 7.I. Una pelota viva que es detenida por un jugador antes

de que esté muerta. (Por ejemplo, atrapar o detener una pelota en vuelo antes de que haga contacto con la superficie del juego).

- 7.J. Cuando una pelota entra en contacto con cualquier objeto permanente antes de botar en la cancha después del servicio.
- 7.K. Una vez que la pelota está en juego, un jugador golpea la pelota antes de que pase el plano de la red.
- 7.L. Cuando un jugador lleva o coge deliberadamente la pelota en la paleta mientras realiza el servicio o durante un peloteo.
- 7.M. Un obstáculo llamado por un jugador que el árbitro determina que no es válido.
- 7.N. En los partidos no arbitrados, los jugadores pueden llevar pelotas adicionales siempre que las lleven de forma que no sean visibles para sus adversarios durante el juego. Si una bola adicional que un jugador lleva consigo cae en la superficie de juego durante el partido, se declarará una falta.

SECCIÓN 8 – REGLAS DE LA PELOTA MUERTA

- 8.A. Cualquier acción que detenga el juego dará como resultado en una pelota muerta.
- 8.B. Una falta cantada por un árbitro o un jugador, o una falta cometida por un jugador, tendrá como resultado a una pelota muerta.
- 8.C. Una interrupción cantada por el árbitro o por un jugador dará lugar a una pelota muerta. El árbitro determinará si la interrupción cantada por el jugador es válida. Una interrupción válida dará lugar a una repetición.
- 8.D. Una pelota en juego que entre en contacto con un objeto permanente después de haber botado en la cancha del oponente resultará en una pelota muerta. El jugador que golpeó la pelota ganará el peloteo.
- 8.E. Además de las infracciones de la zona de volea, las faltas sólo pueden cometerse cuando la pelota está en juego. La penalización de las faltas (que no sean de la zona de volea) se aplica normalmente en el momento en que se identifican (por ejemplo, jugador/posición incorrecta, distracciones, dobles botes, etc.), pero también puede aplicarse en cualquier momento antes de que se produzca el siguiente servicio.

SECCIÓN 9 – REGLAS DE LA ZONA NO VOLEA

- 9.A. Todas las voleas deben iniciarse fuera de la zona de no volea. Para jugadores en silla 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 objeto que tenga contacto con el jugador que volea mientras está voleando, toca la zona de no volea. Para los jugadores en sillas de ruedas, las ruedas delanteras (más pequeñas) pueden tocar la zona de no volea.
- 9.B.1. El acto de volear la pelota incluye el swing, el acompañamiento y el momentum de la acción.
- 9.B.2. Es una falta cuando la paleta toca la zona de no volea durante el movimiento de volea, antes o después de entrar en contacto con la pelota.
- 9.C. Durante el acto de volea, es una falta si el momentum 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 del jugador. Para un jugador en silla 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 considera como 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 razón, ese jugador no puede volear y devolverla hasta que ambos pies hayan hecho contacto con la superficie de juego completamente fuera de la zona de no volea. Es considerado una falta estar dentro de la zona de no volea, saltar para golpear una volea y luego aterrizar fuera de la zona de no volea. Si las ruedas traseras de una silla de ruedas han tocado la zona de no volea por cualquier motivo, el jugador

en silla de ruedas no podrá volear y devolverla 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 dicho jugador esté voleando la pelota.
- 9.F. Un jugador puede entrar en la zona de no volea antes o después de devolver cualquier pelota que bote.
- 9.G. Un jugador puede permanecer dentro de la zona de no volea para devolver una pelota que haya botado. No hay infracción si un jugador no sale de la zona de no volea después de golpear una pelota que bota.
- 9.H. No hay infracción si un jugador devuelve la pelota mientras su compañero está parado en la zona de no volea.

SECCIÓN 10 – REGLAS DEL TIEMPO FUERA

10.A. Tiempo fuera estándar: Un jugador o equipo tiene derecho a dos tiempos fuera en partidas de 11 o 15 puntos y tres tiempos fuera en una partida de 21 puntos.

10.A.1. Cada tiempo fuera puede durar hasta 1 minuto.

10.A.2. El juego puede reanudarse antes si todos los jugadores están preparados.

10.A.3. Si a un equipo le queda algún tiempo fuera, cualquier jugador de ese equipo puede pedir un tiempo fuera antes de que se realice el siguiente servicio.

10.A.4. Antes de que se realice el servicio, si un equipo pide un tiempo fuera cuando no le queda ningún tiempo fuera, no se aplicará ninguna penalización.

10.A.5. El árbitro anunciará cuando queden 15 segundos. Al final del período de tiempo fuera, el árbitro anunciará "tiempo dentro" y luego anunciará la puntuación cuando todos los jugadores estén (o deban estar) listos para jugar.

10.B. Tiempo fuera por motivos médicos: Un jugador que necesite atención médica durante un partido debe solicitar al árbitro un tiempo fuera por motivos médicos. Una vez solicitado el tiempo fuera por motivos médicos, se utilizarán las siguientes directrices:

10.B.1. El árbitro llamará inmediatamente al personal médico del lugar o al director del torneo si no hay personal médico presente, para que evalúe la situación y brinde los primeros auxilios adecuados.

10.B.1.a. El árbitro pondrá en marcha el cronómetro de 15 minutos cuando llegue el personal médico o el director del torneo.

- 10.B.2. Si el personal médico o el director del torneo, en caso de que no haya personal médico presente, determina que existe una condición médica válida, entonces se le otorgará a ese jugador un tiempo máximo de 15 minutos para el tiempo fuera por motivos médicos.
- 10.B.2.a. El tiempo fuera debe ser continuo y puede durar hasta 15 minutos. Si el jugador utiliza menos de 15 minutos, el tiempo restante se pierde y el jugador no dispondrá de tiempo médico adicional durante el partido.
- 10.B.2.b. Si el jugador no puede reanudar el juego después de los 15 minutos de tiempo fuera por motivos médicos, se declarará un retiro del partido.
- 10.B.3. Si el personal médico o el director del torneo, en caso de que no haya personal médico presente, determina que no existe una condición médica válida, al jugador o al equipo se le cobrará un tiempo fuera estándar, si lo hubiera, y se le dará una advertencia técnica.
- 10.B.3.a. Si no se cuenta con tiempo fuera estándar disponible, se emitirá una falta técnica.
- 10.B.3.b. El tiempo fuera por motivos médicos ya no está disponible para ese jugador en ese partido.
- 10.B.3.c. A un jugador sólo se le puede conceder un tiempo fuera por motivos médicos solicitado por el jugador por partido.
- 10.B.4. Se seguirán los procedimientos de la regla 10.A.5. para continuar el juego.
- 10.B.5. Presencia de sangre: si un jugador está sangrando o hay sangre en la cancha, el juego no podrá

reanudarse hasta que se haya controlado la hemorragia y se haya eliminado la sangre de la ropa y de la cancha.

10.B.5.a. Los asuntos relacionados únicamente con la limpieza o el control de la sangre serán tratados en un tiempo fuera determinado por el árbitro.

10.B.5.b. Se seguirán los procedimientos de la regla 10.A.5 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 con una toalla entre peloteos siempre que, a juicio del árbitro, no se afecte negativamente al desarrollo del juego. El árbitro anunciará la puntuación cuando el juego deba reanudarse.

10.D. Tiempo fuera por equipamiento deportivo: Se espera que los jugadores mantengan toda la ropa y el equipamiento deportivo en buenas condiciones para jugar y se espera que usen los tiempos fuera regulares y el tiempo entre juegos para ajustar y reemplazar el equipamiento deportivo. Si un jugador o equipo se queda sin tiempos fuera y el árbitro determina que es necesario cambiar o ajustar el equipamiento deportivo para que el partido continúe de forma justa y segura, el árbitro puede conceder un tiempo fuera por equipamiento deportivo que no exceda de 2 minutos. Se seguirá el procedimiento de la regla 10.A.5 para reanudar el juego.

10.D.1. Los ajustes de la ropa y el equipamiento deportivo que puedan realizarse rápidamente están permitidos entre peloteos (por ejemplo, atar los cordones de las zapatillas, limpiar las gafas, ajustar la gorra).

10.E. Tiempo entre juegos: El período estándar entre juego es

de 2 minutos. Se seguirán los procedimientos de la regla 10.A.5 para reanudar el juego.

10.E.1. Entre los juegos de un partido, los jugadores pueden tomar uno o ambos tiempos fuera del juego siguiente. Los jugadores deben informar al árbitro o si no hay árbitro, a sus oponentes. Si un equipo vuelve a jugar antes de que uno o ambos tiempos fuera solicitados hayan comenzado, el equipo conserva el o los tiempos(s) fuera para el siguiente juego. Los dos minutos reglamentarios entre juegos se utilizarán antes de cualquier tiempo fuera asignado al equipo.

10.F. Tiempo entre partidos: El tiempo estándar entre partidos será de 10 minutos. Si todos los jugadores están listos para jugar antes de los 10 minutos, el partido comenzará antes.

10.F.1. En un partido de campeonato con un partido de desempate: si el ganador del cuadro de perdedores vence al ganador del cuadro de ganadores, entonces se debe jugar un partido de desempate por 15 puntos. El tiempo estándar entre el partido de campeonato y el partido de desempate es de 10 minutos.

10.G. Juegos suspendidos: Un juego suspendido debido a circunstancias atenuantes se reanudará con el mismo servidor, puntuación y tiempos fuera restantes que cuando se interrumpió.

10.H. Otras reglas del tiempo fuera:

10.H.1. Antes de un partido o entre juegos: No se pueden pedir tiempos fuera reglamentarios o por motivos médicos antes de que comience un partido. Un partido no puede comenzar hasta que todos los jugadores estén presentes y se anuncie la

puntuación inicial. Los tiempos fuera pueden emplearse al comienzo del segundo o tercer juego en un partido de dos de tres juegos.

10.H.2. Circunstancias atenuantes: El árbitro puede pedir un tiempo fuera para atender las circunstancias atenuantes que puedan requerir de una interrupción prolongada del juego.

10.H.2.a. En favor de la seguridad, si el árbitro determina que existe una situación médica potencial (por ejemplo, agotamiento por calor, insolación, etc.) y el jugador no puede o se niega a pedir un tiempo fuera por motivos médicos, el árbitro está autorizado a pedir un tiempo fuera y convocar al personal médico o al Director del Torneo. Los tiempos fuera por motivos médicos solicitados por el árbitro no se cobrarán al jugador.

10.H.2.b. Una hemorragia se tratará de acuerdo con la regla 10.B.5.

10.H.2.c. Cualquier sustancia extraña en la cancha tales como escombros, agua u otros fluidos, deben ser retiradas limpiados.

10.H.2.d. Se seguirán los procedimientos de la regla 10.A.5 para reanudar el juego.

SECCIÓN 11 – OTRAS REGLAS

- 11.A. Golpes dobles:** Las pelotas pueden ser golpeadas dos veces, pero esto debe suceder mientras un jugador realiza un golpe involuntario, continuo y en una sola dirección. Si el golpe realizado al realizar el servicio o durante un servicio es deliberadamente no continuo, o no va en una sola dirección, o la pelota es golpeada por un segundo jugador, es una falta.
- 11.B. Cambio de manos:** Se puede intercambiar la paleta de una mano a otra en cualquier momento.
- 11.C. Golpes a dos manos:** Se permiten los golpes a dos manos.
- 11.D. Golpe fallido:** No se considerará como una pelota muerta si un jugador falla completamente al intentar golpear la pelota. La pelota permanece en juego hasta que bote dos veces o hasta de que ocurra cualquier otra falta.
- 11.E. Pelota rota o agrietada:** Si hay un árbitro presente, los jugadores pueden apelar al árbitro antes de que se realice el servicio para determinar si una pelota está rota o agrietada. Si la apelación es antes de que se realice el servicio, el árbitro detendrá el juego, inspeccionará la pelota y la sustituirá o la regresará al juego. El árbitro recordará la puntuación. En los partidos sin árbitros, los jugadores podrán sustituir una pelota agrietada antes de que se realice el servicio. Si cualquier jugador sospecha que la pelota está o se agrieta después del servicio, el juego debe continuar hasta el final del peloteo. Si, a juicio del árbitro, una pelota rota o agrietada influye en el resultado de un peloteo, el árbitro pedirá la repetición de la jugada con una pelota de repuesto. En un partido sin árbitros, si los jugadores no están de acuerdo con que una pelota rota afectó el resultado del peloteo, este se mantiene como se jugó.

11.F. Lesión durante el peloteo: El peloteo continuará hasta el final a pesar de la lesión de cualquiera de los jugadores.

11.G. Problema con el equipamiento deportivo del jugador: No se detendrá un peloteo cuando un jugador pierda o rompa una paleta o pierda un objeto, a menos que la acción resulte en una falta.

11.H. Objetos en la cancha: Cuando cualquier objeto que un jugador lleve o porte consigo cae en su lado de la cancha, a menos que el objeto caiga en la zona de no volea como resultado de una volea, la pelota permanece en juego incluso si golpea el objeto.

11.I. Plano de la red: Cruzar el plano de la red antes de golpear la pelota es una falta. Después de golpear la pelota, un jugador o cualquier cosa que el jugador está o estaba vistiendo o llevando consigo puede cruzar el plano de la red. El jugador no puede tocar ninguna parte del sistema de la red, el campo del oponente o al oponente mientras la pelota está en juego.

11.I.1. Excepción: Si la pelota bota en el campo de un jugador receptor con suficiente *backspin* o ayuda del viento para que regrese por encima de la red, el jugador receptor puede cruzar el plano de la red (por encima, por debajo o alrededor del poste de la red) para golpear la pelota. Es una falta si el jugador receptor (o cualquier cosa que esté vistiendo o llevando puesto) cruza el plano de la red antes de que la pelota haya cruzado primero hacia el lado del oponente. Es una falta si el jugador toca el sistema de red, la cancha del oponente o al oponente mientras la pelota está todavía en juego.

11.J. Distracciones: Los jugadores no pueden distraer a un

oponente cuando el oponente se dispone a jugar con la pelota. Si a juicio del árbitro se ha producido una distracción, el árbitro señala inmediatamente una falta al equipo infractor.

11.K. Los postes de la red: Los postes de la red incluyendo las ruedas conectadas, los brazos u otra construcción de apoyo están colocados fuera de los límites. Es una falta si un jugador toca el poste de la red mientras la pelota está en juego.

11.K.1. Una pelota que entra en contacto con la red, el cable de la red o la cuerda entre los postes de la red permanece en juego.

11.L. La Red:

11.L.1. La red y los cables o las cuerdas que sostienen la red están colocados (en su mayoría) en la cancha. Por lo tanto, la pelota permanece en juego en caso esta golpee la parte superior de la red o golpee el cable superior de la red y caiga dentro de los límites.

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

11.L.3. Se permite a un jugador rodear el poste de la red y cruzar la línea imaginaria de extensión de la red después de golpear la pelota, siempre que el jugador o cualquier objeto que él o ella esté o estaba vistiendo o llevando puesto no toque la cancha del oponente. Se declarará como una falta, si el jugador rodea el poste de la red y cruza la línea imaginaria de extensión de la red, pero no hace contacto con la pelota.

11.L.4. Si un jugador golpea la pelota por encima de la red hacia la cancha del oponente y luego, la pelota bota sobre la red y bota por segunda vez sin ser tocada por el oponente, el jugador que golpea gana el

peloteo.

- 11.L.5. Para sistemas de red con una barra horizontal que incluye una base central:
- 11.L.5.a. Se considera como una falta si, antes de pasar por encima de la red, la pelota golpea la barra horizontal o la base central.
 - 11.L.5.b. Se pedirá una repetición, si la pelota pasa por encima de la red y golpea la base central o cualquier parte de la barra horizontal o la pelota queda atrapada entre la red y la barra horizontal, excepto en el servicio. Además del servicio, si la pelota pasa por encima de la red y bota en la cancha y luego realiza cualquiera de las 3 acciones mencionadas anteriormente, se repetirá la jugada.
 - 11.L.5.c. Se considera como una falta en el servicio, si la pelota golpea la barra horizontal o la base central o queda atrapada entre la red y la barra horizontal después de pasar por encima de la red.
 - 11.L.5.d. Cualquier mal funcionamiento de un sistema de red durante el juego se considerará como una interrupción.

11.M. Golpes 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 tiene que volver a pasar por encima de la red.

11.M.2. No hay restricción en la altura de la devolución, por lo 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 podrá usar o llevar más de una paleta durante un peloteo. La infracción de esta regla es considerada como una falta.

11.O. Posesión de la paleta: Un jugador debe tener la posesión de la paleta cuando hace contacto con la pelota. La infracción de esta regla es considerada como una falta.

11.P. Equipamiento electrónico: Los jugadores no llevarán ni utilizarán ningún tipo de auriculares o audífonos durante el juego de la competición. Excepción: Se permiten los audífonos por prescripción médica o necesidad.

SECCIÓN 12 –POLÍTICAS DE LOS TORNEOS SANCIONADOS

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 los eventos descritos por género, sólo los miembros de ese género podrán jugar en ese evento.
- 12.A.2. Dobles mixtos - Un equipo de dobles mixtos estará formado por un jugador y una jugadora
- 12.A.3. Los jugadores en silla de ruedas podrán jugar en dobles de hombres, dobles de mujeres o dobles mixtos en parejas de pie o en silla de ruedas.

12.B. Opciones de puntuación de torneo: La opción de puntuación de torneo recomendada es de preferencia dos de tres juegos de 11 puntos y ganan con una ventaja de 2 puntos. Se incluyen otras opciones como un juego de 15 puntos o un juego de 21 puntos. Todos los formatos se ganan con una ventaja de 2 puntos. Los *rounds robins* también pueden emplear un juego de 11 puntos y ganan con una ventaja de 2 puntos, siempre que el cuadro tenga seis o más equipos.

12.C. Formatos de torneos: Hay cinco formatos de torneo que se pueden utilizar. El formato particular suele ser la elección del patrocinador o director del torneo.

- 12.C.1. Eliminación simple con cuadro de consolación: El primer jugador o equipo que obtenga el punto

ganador del partido por un margen de al menos 2 puntos gana. Los perdedores de todas las rondas pasan a un cuadro de consolación, luego, juegan por la medalla de bronce (tercer puesto) y, tras una segunda derrota, quedan eliminados. Los dos jugadores o equipos finalistas del cuadro de ganadores juegan por las medallas de oro o primer puesto y de plata o segundo puesto.

- 12.C.2. Eliminación doble. El primer jugador o equipo que obtenga el punto ganador del partido por un margen de al menos 2 puntos gana. Una derrota colocará al perdedor en el cuadro de consolación. Los jugadores o equipos quedan eliminados tras una derrota en el cuadro de consolación. El ganador del cuadro de consolación jugará contra el ganador del cuadro de ganadores para el campeonato. Si el ganador del cuadro de consolación derrota al ganador del cuadro de ganadores, se jugará un partido de desempate de 15 puntos para determinar a los ganadores de las medallas de oro (primer puesto) y plata (segundo puesto). El perdedor del cuadro de consolación recibirá la medalla de bronce (tercer puesto).
- 12.C.3. *Round Robin*: Todos los jugadores o equipos juegan entre sí. Los juegos pueden utilizar cualquiera de las opciones de puntuación aprobadas para el torneo. (Ver regla 12.B.) Se determina al ganador según el número de partidos ganados. Si dos o más equipos están empatados:

12.C.3.a. Primer desempate: Se refiere al enfrentamiento de los equipos o jugadores ganadores.

12.C.3.b. Segundo desempate: La diferencia de puntos de todos los partidos jugados. (por

ejemplo, el equipo A ganó el partido 11-8, 11-4, por lo que tendría una diferencia de puntos de +10. Entonces, el equipo A gana el segundo partido con 11-9, 2-11, 11-6. Para esta ronda, tendrían una diferencia de puntos de -2. Esto les daría un total del día de +8 puntos).

12.C.3.c. Tercer desempate: Enfrentamiento por diferencia de puntos.

12.C.3.d. Cuarto desempate: La diferencia de puntos contra el siguiente equipo con más puntos. (por ejemplo, si los equipos están empatados en el segundo puesto, utilice la diferencia de puntos contra el equipo que ocupa el primer puesto).

12.C.4. Juego en grupos: Los participantes se dividen en dos o más grupos. Cada grupo juega un *round robin* para determinar a los clasificados que ponen a los jugadores en un desempate de eliminatoria simple o doble.

12.C.5. Juego sin grupos. Los participantes son clasificados en base a los resultados del *round robin* y juegan un formato de ronda de medallas de eliminación simple o doble de 2 de 3 juegos de 11 puntos, un juego de 15 puntos, o un juego de 21 puntos. Cada formato se gana con una ventaja de 2 puntos.

12.D. Cuadros y clasificación. El director del torneo nombrará un comité de cuadro y clasificación para clasificar a los jugadores y los equipos y establecer un cuadro justo para cada evento.

12.E. Notificación de los partidos. Es responsabilidad de cada jugador de revisar los horarios publicados para determinar la hora y el lugar de cada partido. Si se realiza algún cambio

en el programa después de la publicación inicial, el director del torneo o su representante designado notificará a los jugadores de los cambios.

12.F. Retiros y retiro voluntario:

- 12.F.1. Después de que se haya anunciado la puntuación inicial para comenzar el partido, la única opción disponible para que un jugador o equipo deje de jugar el partido hasta el final es el retiro.
- 12.F.2. Durante un partido, se impondrá un retiro si un jugador o equipo no puede continuar inmediatamente después de que hayan pasado los 15 minutos de tiempo fuera por motivos médicos.
- 12.F.3. Durante el partido, el jugador o equipo debe solicitar el retiro al árbitro o al oponente o equipo contrario.
- 12.F.4. El jugador o equipo que solicite un retiro durante un partido, o un jugador o equipo al que se le haya impuesto una sanción basada en las reglas, tendrá que reportar todos los puntos según las directrices de la Sección de puntuación de retiro. (Ver regla 12. F.6.a).
 - 12.F.4.a. Si es el caso, un jugador o equipo sigue siendo elegible para el siguiente partido del mismo cuadro después de elegir la opción de retiro para un partido anterior.
 - 12.F.4.b. Un jugador o equipo puede solicitar un retiro para cualquier próximo partido del cuadro especificado.
- 12.F.5. **Retiro voluntario:**
 - 12.F.5.a. Un jugador o equipo puede solicitar ser retirado de cualquier cuadro(s)

programado(s) que no haya sido iniciado por el personal de operaciones del torneo.

12.F.5.b. Si un jugador o equipo ha completado algún partido, el jugador o equipo puede solicitar ser retirado de todos los próximos partidos de ese cuadro. La solicitud debe hacerse antes de que se pida la puntuación inicial y así poder comenzar su siguiente partido.

12.F.5.c. El jugador o equipo debe presentar su solicitud de retirarse al director del torneo, al árbitro principal o al personal de la mesa de operaciones.

12.F.5.d. El jugador o equipo retirado será eliminado de cualquier participación futura en el cuadro especificado.

12.F.5.e. El jugador o equipo retirado tendrá todas las puntuaciones reportadas de acuerdo con las directrices de la sección de puntuación de retiro. (Ver regla 12.F.7.)

12.F.6. **Directrices de puntuación de los partidos en caso de sanción, expulsión y retiro:**

12.F.6.a. Los resultados reales del juego en el momento del retiro se reportarán para el equipo que se retira. Se concederán a los adversarios todos los puntos necesarios para la correcta finalización del partido, asegurando un margen de dos puntos. Por ejemplo, en el Juego 1 de un partido 2 de 3, un equipo con 10 puntos se retira cuando la puntuación es 10-5. Las

puntuaciones finales se registrarán de la siguiente manera:

“12-10, 11-0”

Después de una derrota, las puntuaciones del juego basadas en las reglas se reportarán como:

Formato 2/3: “11-0, 11-0”

Formato 15/21: “15-0” o “21-0”

12.F.6.b. Si jugador o equipo elige la opción de retiro o se ha impuesto una sanción en el partido, (y no se ha elegido la opción de retirarse voluntariamente) el jugador o equipo puede seguir compitiendo en los próximos partidos.

12.F.6.c. Se conservarán las puntuaciones de los todos partidos anteriores previo a una expulsión, sanción o retiro de un jugador.

12.F.7. **Directrices de puntuación en caso de retiros voluntarios de los partidos restantes:**

12.F.7.a. Formato 2 de 3: 0-0, 0-0

Formato de un juego de 15 puntos:

0-0

Formato de un juego de 21 puntos:

0-0

12.F.7.b. Se conservarán las puntuaciones de todos los partidos completados previos a la solicitud de retirarse voluntariamente.

12.G. Mínimo dos partidos. En todos los torneos sancionados por USA PICKLEBALL/ FIP, cada participante tendrá derecho a participar en un mínimo de dos partidos

programados por evento inscrito.

12.H. Programación de partidos. No se permite que un jugador se inscriba en varios partidos programados para el mismo día con horarios que se crucen.

12.I. Juego de dobles. Un equipo de dobles estará formado por dos jugadores que cumplan los requisitos de clasificación para participar en una determinada división de juego.

12.I.1. En un evento basado en la clasificación de habilidades, el jugador de mayor rango determina el nivel de habilidad del equipo. En un evento para adultos mayores de 19 años basado en la clasificación por edades, la edad más baja de los miembros del equipo determinará la clasificación por edades del equipo. Los jugadores pueden jugar en una categoría de menor a la suya, a menos que lo prohíban las reglas de la National Senior Games Association (Asociación Nacional de Juegos para el Adulto Mayor).

12.I.2. Los jóvenes menores de 18 años pueden participar en cualquier evento junior en el que sus edades califiquen. Si un evento junior no está disponible o no recibe suficientes participantes o el permiso del director del torneo, en ese caso, los juniors podrán jugar como adultos en los eventos para jugadores de 19 años o más.

12.J. El cambio de pareja puede realizarse antes del partido de primera ronda con el consentimiento del director del torneo, si el cambio se debe a una lesión, enfermedad o circunstancias ajenas al control del jugador.

12.J.1. Bajo ninguna circunstancia se puede hacer un cambio de pareja después de que las parejas hayan comenzado el juego en equipo.

12.K. Cambios de cancha. En los torneos sancionados por USA PICKLEBALL- FIP, el director del torneo o la persona designada puede tomar la decisión de cambiar de cancha después de la finalización de cualquier juego del torneo si dicho cambio permite mejorar las condiciones de juego o de los espectadores.

SECCIÓN 13 – ORGANIZACIÓN DE TORNEOS Y ARBITRAJE

- 13.A. El director del torneo:** Es el responsable del torneo y designa a los árbitros y sus áreas de responsabilidad.
- 13.A.1. Un jugador puede apelar cualquier decisión de arbitraje al director del torneo o a la persona que se designe. Sin embargo, el director del torneo mantiene la autoridad de la decisión final y a la vez sigue la regla aplicable en el reglamento oficial.
- 13.A.2. En todos los torneos sancionados por USA PICKLEBALL/FIP, el director del torneo proporcionará algún método para identificar al servidor inicial de cada equipo en cada juego. Esta identificación debe ser visible para todos en la cancha durante el juego. Si se rehúsan a llevar esta identificación, serán desclasificados del partido.
- 13.A.3. El director del torneo debe revisar para comprobar que el apoyo previsto (por ejemplo, primeros auxilios, voluntarios del torneo, etc.) está disponible.
- 13.A.4. El director del torneo tiene la autoridad de suspender a cualquier jugador del torneo por mala conducta.
- 13.B. **Reunión informativa del torneo:** Antes del torneo, el director del torneo informará a los jugadores y árbitros acerca de las características únicas, condiciones locales anormales o peligros asociados con las canchas. Las reuniones informativas pueden incluir, entre otros, temas relacionados a las canchas con distancias desiguales (tales como, la distancia de la línea final a la valla o barrera de atrás), techos bajos, salientes, reparaciones de la cancha o daños que puedan afectar al juego de la pelota. De ser posible, los jugadores deberán ser notificados por escrito como parte de las instrucciones previas al torneo. Los

árbitros serán informados a su llegada a la sede por el director del torneo o su designado.

13.B.1. El director del torneo no puede implementar o imponer cualquier regla que no esté proporcionada en el reglamento de la FIP/ USA Pickleball. Si el director del torneo desea una excepción a cualquier regla debido a las limitaciones físicas de la cancha o a las condiciones locales, el director de arbitraje de USA PICKLEBALL, entidad directora de arbitraje, debe conceder el permiso antes del torneo.

13.C. Funciones del árbitro: El árbitro es responsable de todas las decisiones relacionadas con las decisiones subjetivas y procedimentales durante el partido. Los jugadores pueden apelar cualquier decisión del árbitro ante el director del torneo o su designado.

13.C.1. El árbitro anuncia las infracciones que ocurran en la zona de no volea, los servicios cortos y las faltas del pie en el servicio.

13.C.2. Si los jugadores o los jueces de línea anuncian las líneas cantadas y existe una línea cantada en disputa, los jugadores pueden solicitar que el árbitro determine la línea cantada. Si el árbitro no puede determinarla, se mantendrá el canto del jugador o del juez de línea. Si las parejas de dobles apelan por una línea cantada en la que no están de acuerdo y el árbitro no puede realizarlo, la pelota será declarada como "dentro". Nota: Un jugador puede optar por rectificar una línea cantada en su desventaja. (Ver regla 6.D.13)

13.C.2.a. No se debe de consultar a los espectadores sobre ningún canto de

pelota.

13.C.3. Antes de comenzar cada partido, el árbitro debe:

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

13.C.3.b. Revisar la disponibilidad y la idoneidad del material necesario para el partido, como balones, hojas de puntuación, lápices y el cronómetro.

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

13.C.4.a. Inspeccionar las paletas para detectar irregularidades.

13.C.4.b. Señalar las modificaciones de las reglas aprobadas, las anomalías de la cancha y las condiciones no estándar de la cancha que podrían generar problemas de seguridad potenciales incluyendo entre otros, las reparaciones o uniones de la cancha, las diferentes distancias desde las líneas de fondo hasta las vallas traseras, además de los asientos de los espectadores.

13.C.4.c. Instruir a los jugadores sobre la función del canto de línea del árbitro, los jueces de línea y los jugadores. Nota: Este requerimiento puede ser cumplido si el Director del Torneo da instrucciones a los jugadores antes del partido.

13.C.4.d. Utilizar cualquier método de juego limpio para determinar la selección inicial de lado,

servicio, recepción o diferir.

13.C.4.e. Asegurarse de que los servidores iniciales de cada equipo lleven puesto la identificación oficial. Si se rehúsan a llevar la identificación, resultará la descalificación del partido.

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

13.C.5.a. Confirmar si la altura y la posición de la red está correcta.

13.C.5.b. Anunciar la puntuación para comenzar cada peloteo. El anuncio de la puntuación indica que los jugadores están listos para reanudar el partido.

13.C.5.c. Indicar "punto" después de que se obtiene cada uno.

13.C.5.d. Anotar apropiadamente la hoja de puntuación después de que se complete cada peloteo o se pida tiempo fuera.

13.C.5.e. En los partidos de dobles, se pide un "segundo servidor" después de que el primer servidor del equipo pierda el peloteo.

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

13.C.5.g. Aplicar los procedimientos de tiempo fuera. (ver sección 10.)

13.C.5.h. Mantener la conducta de los jugadores. En los torneos de USA PICKLEBALL- FIP, el árbitro está facultado para señalar advertencias técnicas, faltas técnicas y descalificar un juego o partido basándose en una combinación definida por advertencias técnicas y/o faltas técnicas. El árbitro también puede recomendar una

expulsión al director del torneo.

13.D. Responsabilidades de del jugador de cantar líneas y faltas:

13.D.1. Juego sin árbitros.

13.D.1.a. Los jugadores cantan todas las líneas en su lado de la cancha, incluyendo las faltas de la ZNV y las faltas del pie en el servicio.

13.D.1.b. Los jugadores pueden cantar las faltas de la ZNV y las faltas del pie en el servicio en el lado de la cancha del oponente. Si hay algún desacuerdo entre los jugadores acerca de la falta cantada, se repetirá la jugada.

13.D.1.c. En favor de la deportividad, se espera que los jugadores canten sus propias faltas tan pronto como se cometa o detecte la falta. La falta cantada debe ocurrir antes de que se realice el siguiente servicio. En los partidos sin árbitros, si un jugador cree que su(s) oponente(s) ha(n) cometido una falta, puede mencionar la falta específica al jugador(es), pero no tiene autoridad para determinarla. La decisión final sobre la resolución de la falta corresponde al jugador que presuntamente ha cometido la falta. La excepción en la cual el jugador tiene autoridad para determinar una falta se indica en la regla 13.D.1.b.

13.D.2. Juego con árbitros:

13.D.2.a. Los jugadores señalan la línea de fondo, la línea lateral y la línea de servicio central en su lado de la cancha.

13.D.3. Juego con árbitros y jueces de línea:

13.D.3.a. Los jugadores cantan la línea de servicio

central en su lado de la cancha.

- 13.D.3.b. Excepto para las líneas de servicio central cantadas, las líneas cantadas por los jugadores no son válidas en los partidos con jueces de línea, excepto para rectificar un canto en contra de su propio equipo (ver regla 6.D.13). Los jugadores pueden apelar una línea cantada hecha por el juez de línea al árbitro. (ver regla 13.F.)
- 13.D.3.c. Si el(los) juez(es) de línea y el árbitro no pueden indicar una línea cantada, se repetirá el peloteo.

13.E. Jueces de línea:

- 13.E.1. El director del torneo determinará cuáles son los partidos de medalla que requerirán de los jueces de línea. Se recomienda a los jueces de línea, pero no es obligatorio.
- 13.E.2. Los jueces de línea cantarán las faltas de línea asignada y de pie dentro de su jurisdicción y lo señalarán diciendo en voz alta "fuera" (o "falta del pie en el servicio") y mostrarán la señal de "fuera" (brazo extendido apuntando en la dirección de fuera de límites).
- 13.E.3. Si un juez de línea muestra la señal de "bloqueado o ciego", (ambas manos cubriendo los ojos) el árbitro puede realizar el canto tan pronto como haya visto claramente donde cayó la pelota. Si el árbitro no puede realizar el canto, debe solicitar la ayuda del equipo de arbitraje restante para hacer el canto.
- 13.E.4. En caso de apelación, si un árbitro rectificar la línea de "fuera" cantada por el juez y la considera como "dentro", se repetirá la jugada.
- 13.E.5. Si un jugador no está de acuerdo con la línea

de "fuera" cantada por el juez de que beneficia a su equipo, el jugador puede rectificar el canto de "fuera" y lo considera como "dentro" según la regla 6.D.13. Se repetirá la jugada.

13.F. Apelaciones: Las apelaciones al árbitro en relación con los fallos (líneas cantadas, doble bote, etc.) serán decididas por el árbitro. El árbitro puede consultar a los jugadores o a los 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 línea cantada al árbitro, el árbitro realizará el canto si vio claramente que la pelota cayó "dentro" o "fuera". Si el árbitro no puede realizar el canto, se mantendrá el canto original. Si no se ha efectuado el canto, la pelota se considerará como "dentro".

13.F.2. La decisión del árbitro dará lugar a la concesión de un punto, a una pérdida de servicio, o una repetición.

13.G. Advertencias verbales, advertencias técnicas y faltas técnicas:

13.G.1. Advertencia verbal y advertencia técnica. El árbitro está facultado para emitir una sola advertencia verbal por lenguaje ofensivo o cantar las advertencias técnicas. Las siguientes acciones o comportamientos darán lugar a una advertencia técnica:

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

13.G.1.b. Lenguaje soez (audible o visible) utilizado por cualquier motivo. El árbitro determinará la gravedad de cualquier infracción.

13.G.1.c. Discutir agresivamente con el equipo de

- arbitraje, con otros jugadores o con los espectadores de forma que se interrumpa el desarrollo del juego.
- 13.G.1.d. Dañar la pelota (romper o pisar la pelota de forma agresiva o intencionada) o golpear la pelota entre peloteos.
 - 13.G.1.e. Tomar tiempo entre peloteos de manera que se interrumpa innecesariamente el desarrollo del juego.
 - 13.G.1.f. Apelar repetidamente las líneas cantadas de manera que se interrumpa el desarrollo del juego.
 - 13.G.1.g. Desafiar la interpretación de una regla por parte del árbitro y perder el desafío (por ejemplo, la decisión del árbitro era correcta) y se concede un tiempo fuera. (No aplica una advertencia verbal).
 - 13.G.1.h. Solicitar un tiempo fuera por motivos médicos sin una condición médica válida (se evalúa el tiempo fuera) según lo determine el personal médico o el director del torneo si no hay personal médico presente. (No aplica una advertencia verbal).
 - 13.G.1.i. Acciones consideradas como comportamiento antideportivo menor, tales como entre otros hacer repetidos y cuestionables cantos de "fuera" que, tras la apelación, son revocados (anulados) por el árbitro.
 - 13.G.1.j. Excepto durante los tiempos fuera y entre juegos, recibir entrenamiento de cualquier persona que no sea un compañero.

13.G.2. Faltas técnicas: El árbitro está facultado para cantar las faltas técnicas. Cuando se canta una falta técnica, se quitará un punto al equipo infractor, a menos que su puntuación sea cero, en cuyo caso, se otorgará un punto al equipo contrario. Acciones o comportamientos que darán lugar a una falta técnica (sin que se haya emitido previamente una advertencia técnica):

13.G.2.a. Lanzar de forma agresiva o imprudente una paleta con frustración o ira, sin medir las consecuencias; y sin haber golpeado a una persona o dañado algún bien con la paleta.

13.G.2.b. Un jugador que utiliza un lenguaje extremadamente ofensivo o lenguaje soez, independientemente de a quién o a qué se dirija.

13.G.2.c. Hacer una amenaza o desafíos de cualquier naturaleza hacia o contra cualquier persona.

13.G.2.d. Desafiar la interpretación de una regla por parte del árbitro y perder el desafío (por ejemplo, la decisión del árbitro fue correcta) y no se disponga de tiempo fuera. (No aplica una advertencia verbal)

13.G.2.e. Cualquier otra acción que se considere como una conducta antideportiva extrema.

13.G.2.f. Solicitar un tiempo fuera por motivos médicos sin una condición médica válida, y el equipo (o el jugador en un partido individual) no tiene ningún tiempo fuera restante. (No aplica una advertencia verbal)

13.G.2.g. Lanzar o golpear deliberadamente una

pelota que no está en juego con una desconsideración negligente de las consecuencias de golpear inadvertidamente a una persona.

- 13.G.3. Efecto de las faltas y las advertencias técnicas: La emisión de una advertencia técnica o una falta técnica irá acompañada de una breve explicación del motivo.
- 13.G.3.a. Una advertencia técnica no resultará en la pérdida de un peloteo ni se otorgará el punto.
- 13.G.3.b. Una vez que se ha emitido una advertencia técnica, una segunda advertencia técnica por cualquier motivo dado al mismo jugador o equipo durante el partido, resultará en una falta técnica para el jugador o equipo.
- 13.G.3.c. Si un árbitro emite una falta técnica, se retirará un punto de la puntuación del equipo infractor a menos que su puntuación sea cero, en cuyo caso se otorgará un punto a la puntuación del equipo contrario. Después de retirar o conceder el punto, el jugador o el equipo que pierde o recibe el punto debe desplazarse por su cuenta a la(s) posición(es) correcta(s) según su puntuación.
- 13.G.3.d. Una advertencia técnica o una falta técnica cantada no tendrá efecto sobre el cambio de servidor o el cambio de lado.
- 13.G.3.e. Las advertencias verbales, las advertencias técnicas y las faltas técnicas se pueden aplicar en cualquier momento en que los jugadores estén en la cancha,

independientemente de que el partido esté en curso. Esto incluye el tiempo de calentamiento. El juego no se detendrá para evaluar una advertencia o una falta. La evaluación de la advertencia o de la falta se aplicará después de que haya terminado el peloteo. El comportamiento que se considere una advertencia o falta después de que el partido haya terminado, se pondrá en conocimiento del director del Torneo.

13.H. Descalificación del juego: El árbitro dictaminará la descalificación del juego cuando ocurra cualquiera de las siguientes situaciones:

- 13.H.1. Después de que se ha impuesto una advertencia técnica y de forma seguida se emite una falta técnica enumerada en la regla 13.G.2.
- 13.H.2. Después de que una falta técnica ha sido impuesta de acuerdo con la regla 13.G.3.c. o la regla 13.G.2. y la posterior emisión de otra advertencia técnica por cualquier motivo.
- 13.H.3. En los formatos de partido de 1 a 15 puntos o 1 a 21 puntos, una descalificación del juego equivale a una descalificación del partido.
- 13.H.4. Si el partido tiene un formato de dos de tres o tres de cinco juegos, un árbitro puede descalificar del juego cuando un jugador no se presenta a jugar 10 minutos después de que se haya convocado al partido. Se descalificará el partido cuando el jugador no se presente a jugar 15 minutos después de que se haya convocado al partido. Si el partido tiene formatos de 1 a 15 puntos o 1 a 21 puntos, la descalificación del partido ocurre cuando el jugador no se presente a

jugar 10 minutos después de que se haya convocado al partido. El director del torneo puede permitir un retraso mayor si las circunstancias lo justifican.

13.I. Descalificación del partido: El árbitro descalificará del partido a un jugador o equipo basado en una combinación de advertencias técnicas o faltas técnicas cuando ocurra cualquiera de las siguientes situaciones:

- 13.I.1. La emisión en conjunto de dos advertencias técnicas y una falta técnica mencionada en la regla 13.G.2.
- 13.I.2. Después de imponer una falta técnica de acuerdo con la regla 13.G.3.c o la regla 13.G.2 y la posterior emisión de una segunda falta técnica por cualquier motivo.
- 13.I.3. Un comportamiento que resultará en la descalificación del partido, pero sin que se deba a una combinación de advertencias técnicas o faltas técnicas.
 - 13.I.3.a. Acercarse agresivamente a un oponente, árbitro o espectador intencionalmente.
 - 13.I.3.b. Golpear o lanzar una pelota o paleta de forma agresiva o temeraria por frustración o ira de tal forma que ponga en riesgo o peligro a una persona o dañe las instalaciones.
- 13.I.4. El director del torneo puede descalificar del partido por incumplimiento de las reglas del torneo o de la instalación anfitriona mientras el jugador se encuentra en las instalaciones o por una conducta inapropiada entre los partidos o por abusar de la amabilidad, daño de los vestuarios o infringir otras reglas y procedimientos.

13.J. Interpretaciones de las reglas: Si un jugador no está de

acuerdo con la decisión de un árbitro, ese jugador puede desafiar la decisión del árbitro consultándolo al árbitro principal, al director del torneo, o la persona designada por el director del torneo. Si se determina que la decisión del árbitro es correcta, el jugador o equipo perderá un tiempo fuera y recibirá una advertencia técnica. Si no hay tiempos fuera disponibles y la decisión del árbitro es correcta, el jugador o equipo será sancionado con una falta técnica. (Ver 13.G.2.d) Cuando la decisión del árbitro es incorrecta, el fallo será revocado y, si procede, se repetirá el peloteo.

13.K. **Destitución de un juez de línea:** El árbitro puede destituir a un juez de línea por cualquier causa razonable, basándose en la propia observación del árbitro o en la de los jugadores. Si el árbitro decide sustituir a un juez de línea basándose en su propia observación, la decisión del árbitro es definitiva. Los jugadores también pueden solicitar al árbitro que destituya a un juez de línea, siempre que todos los jugadores estén de acuerdo. Si el árbitro no está de acuerdo, deberá consultar con el director del torneo para tomar una decisión definitiva. El director del torneo nombrará un sustituto, si un juez de línea es retirado.

13.K.1. Destitución de un árbitro: Si todos los jugadores están de acuerdo, pueden solicitar al director del torneo la destitución de un árbitro. El director del torneo conserva la autoridad discrecional definitiva sobre la destitución de un árbitro. Si un árbitro es retirado, el director del torneo nombrará un sustituto.

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

13.L.1. El jugador cree de forma razonable que una regla está siendo infringida constantemente y deliberadamente por su oponente.

13.L.2. Se produce una situación en la que los jugadores no son capaces de resolver una disputa de forma rápida y fácil.

13.M. El director del torneo puede expulsar a un jugador del torneo por un comportamiento tan evidente y particularmente perjudicial que, según la opinión del director del torneo, afecta el desarrollo óptimo del torneo. Una expulsión puede ocurrir debido a las acciones del jugador en cualquier momento en que esté en la sede del torneo y puede incluir, entre otros:

13.M.1. Utilizar insultos étnicos, religiosos, raciales, sexistas u homofóbicos.

13.M.2. Lesionar a un jugador, funcionario o espectador al dañar la paleta o la pelota.

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

13.M.4. No mostrar su "mejor esfuerzo". Esto incluye, entre otros, incumplir, perder o no dar su mejor esfuerzo en los partidos, ya sea para su propio beneficio o de otra manera.

Nota: Además de expulsar, el director del torneo también tiene la opción de retirar al jugador de la sede del torneo.

APÉNDICE A

Prioridades y Directrices del reglamento oficial de USA Pickleball y de la FIP.

Prólogo

El Reglamento Oficial de USA Pickleball y de la FIP es el producto más importante de la organización. Es el documento fundacional del deporte del pickleball y debe ser tratado con el respeto que merecen los fundadores del deporte y los 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 los que participan en la redacción y/o aprobación de las reglas provienen de diferentes orígenes y experiencias, es importante tener prioridades en la redacción de reglas y directrices que ayuden a proporcionar una medida de consistencia año tras año. Las siguientes prioridades y directrices del reglamento se han desarrollado para guiar a los redactores y personas encargadas de aprobar las reglas en su importante labor.

Prioridades

Las siguientes tres prioridades deben considerarse "pruebas" para cualquier propuesta de cambio de regla. Cualquier propuesta de modificación de las normas debe satisfacer al menos una de estas tres prioridades, enumeradas por orden de importancia:

1. La primera prioridad es preservar la integridad del deporte, que incorpora los elementos de diversión, cooperación, cortesía y competición. Esta prioridad rinde homenaje a quienes desarrollaron este deporte en 1965 y a quienes han redactado y aprobado cambios en las reglas a lo largo de los años.
2. La segunda prioridad es lo que es colectivamente mejor para los jugadores. Esta prioridad examina los cambios en las reglas para mejorar la experiencia de los jugadores.

Pone a prueba los cambios de reglas sugeridos desde el punto de vista de la reducción de los desacuerdos de los jugadores, facilitando el aprendizaje, la enseñanza y la práctica de este deporte, al mismo tiempo que permite una innovación moderada a medida que se desarrollan y evolucionan las habilidades y el equipamiento de los jugadores.

3. La tercera prioridad es lo que es mejor para el arbitraje. Se "prueban" los cambios de reglas para que sea menos probable que se produzcan conflictos entre los jugadores, así como entre los jugadores y los árbitros.

Directrices

El Reglamento Oficial de Pickleball de EE.UU. cubre una amplia variedad de reglas que abarcan la cancha y el equipo, el juego recreativo y social, así como el juego de torneo, arbitrado y no arbitrado. Los siguientes puntos son las directrices para los que escriben y aprueban las reglas. En la medida de lo posible, las reglas deben:

1. Aplicar a todos los niveles y categorías de jugadores; jugadores recreativos y sociales, así como jugadores de torneos profesionales y aficionados (arbitrados y no arbitrados). Las reglas específicas para una sola categoría de jugadores, por ejemplo, el jugador de nivel profesional, deben aprobarse después de una cuidadosa consideración y examinación de la forma en que el cambio de reglas podría afectar al deporte más allá del nivel profesional de la competición.
2. Estar escritas con un enfoque determinista; es decir, desde el punto de vista de "si ocurre esto, esto es lo que ocurre". Si algo no está permitido o no debe ocurrir, las consecuencias (por ejemplo: repetición, falta, advertencia técnica, etc.) deben figurar como parte de la regla.
3. Se centran en lo que no debe ocurrir, no en lo que está

permitido o en lo que se permite. Los intentos de incluir normas que describan lo que está permitido darán lugar a un Reglamento innecesariamente largo.

4. Evitar las reglas relacionadas con la ambigüedad, la discreción del jugador o el juicio del árbitro. Estas reglas originan desacuerdos y diferentes interpretaciones. Con este fin, cuando se utiliza una palabra clave para describir cuándo se aplica una regla, la palabra debe ser definida como parte de la regla o en la sección de definiciones del reglamento.
5. Permitir que los fabricantes de los equipamientos innoven, siempre y cuando dicha innovación no abruma o supere la capacidad del jugador promedio para seguir el ritmo de la velocidad y la dificultad de este deporte. Los cambios en las reglas relacionadas con el equipamiento deben ser examinados con especial atención debido a su potencial para sentar precedentes.
6. Tener un elemento de precedencia acordado con ellos. Hay que evitar cambiar por cambiar para evitar la frustración o la pérdida de confianza de los jugadores.
7. Ser redactadas y aprobadas de forma que permitan un grado adecuado de innovación para los jugadores. Dicha innovación debe mantener un sano equilibrio entre las reglas históricas que han sido fundamentales para el crecimiento y el atractivo de este deporte.
8. Preservar las características y reglas únicas del deporte que implican la Zona de No-Volea y la regla de los dos botes y evitar que un solo tiro o un solo tipo de juego domine el deporte.
9. Estar redactado y aprobado para abordar un problema conocido o anticiparse a las tendencias y necesidades del deporte antes de que sean necesarias.
10. Ser objeto de revisiones y comentarios por parte de las partes interesadas nacionales e internacionales.

DIRECTORIO

Regla de los 10 segundos 4.E

Pelotas adicionales 7.N

Vestimenta 2.G

Infracción 2.G.4

Tiro alrededor del poste (ATP)

11.M; 11.L.3

Especificaciones de la pelota 2.D

agrietada/rota 11.E

color 2.D.3

4.K

Anunciar la puntuación 4.D

partidos individuales 4.I

partidos dobles 4.J

puntuación errónea cantada 4.K

Arrastre 3.A.1

arrastre deliberado 7.L

Cambio de lados 5.B

Entrenamiento

definido 3.A.2

13.A.2, 11. P

Cancha 3.A.3

línea de fondo 2.B.1

línea central 2.B.5

especificaciones de la cancha 2.A

cancha cruzada 3.A.4

objetos en la cancha 11.H

lado izquierdo/impar de la cancha
3.A.17; 2.B.7

líneas y áreas 2. B

red (ver red)

zona de no volea 2.B.3

lado derecho/par de la cancha
3.A.31; 2.B.6

zona de servicio 3.A.36; 2.B.4

líneas laterales 2.B.2

Pelota muerta

definición 3.A.5

reglas sección 8

Distracciones

definición 3.A.6

regla 11.J

Doble bote 3.A.7

Juego en silla de ruedas 1
(Ver también la regla de
doble bote)

Doble toque o contacto

definición 3.A.8

permitido 11.A

Fin de las reglas de selección 5.A.1

Expulsión 3.A.9

directrices de puntuación 12.F.6
del torneo 13.M

Problemas con el equipamiento deportivo del jugador 11.G

objeto en la cancha 11.H

Suspensión 3.A.10; 13.M
del torneo 13.A.4

Reglas de las faltas 7

definición 3.A.11

doble bote 7.E

zona de no volea 9.B a 9.D

plano de la red 7.K; 11.I

faltas del receptor 4.N

faltas del servicio 4.M

golpear un objeto permanente

7.J

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

tocar el sistema de red o el
poste 7.G

regla de doble bote 7.A

Pérdida

definición 3.A.13

juego 13.H

partido 13.I

directrices de puntuación 12.F.6

Interrupción 3.A.15

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

Lesión durante el peloteo 11.F
Tiempo fuera por motivos

médicos 10.B

Reglas de las líneas cantadas 6

beneficio de la duda 6.D.3; 6.D.9

cantos rápidos 6.D.8; 6.D.10

canto antes del bote 6.D.11

Canto después del bote 6.D.12

definición 3.A.18

punto de contacto

6.C

solicitud de ayuda del oponente

6.D.6

solicitar ayuda al árbitro 6. D.3

Pelota viva 3.A.19

Golpe fallido 11.D

Zona de no volea (NVZ)

definición 3.A.21

Momentum de volea 9.B; 9.C

3.A.20

reglas 9

Señales para indicar que “no está listo” 4. C.

Red 2.C

alrededor de la red tiro al poste 11.M

la pelota gira hacia atrás sin ser tocada 11.L.4

inferior 2.C.6

contacto con 7.G

altura 2.C.5

postes de la red 11.K

red en juego 11.L

plano de la red definido 3.A.25

especificaciones 2.C

Paleta

una paleta 11.N

posesión de la paleta 11.O

Especificaciones de la paleta 2.E

alteraciones 2.E.5; 2.E.6

paleta aprobada 2.F.1

ajuste del mango de la paleta 3.A.22

identificación del modelo 2.E.7

alteraciones prohibidas 2.E.6

tamaño 2.E.3

superficie 2.E.2

infracción 2.F.1.a

Objeto permanente 3.A.24; 7.J, 8.D

Posiciones de los jugadores 4.B

preguntas al árbitro 4.B.8

Superficie de juego 3.A.26

Puntos 4. G

Peloteo 3.A.27

Receptor 3.A.28

faltas del receptor 4.N

Destitución del árbitro/juez de

línea 13.K

Repetición 3.A.29

Pelota rajada o rota 11.E

línea cantada, juego con árbitros

13.D.3.c

Puntuación errónea cantada 4.K.

Desafiar las reglas 13.A.1

Torneo sancionado 12

Puntuación 4.F

Seleccionar servicio de lado, recibir o diferir 5.A

Servir

puntuación cantada 4.D

definición 3.A.34

botar la pelota en el servicio 4.A.6

primer servidor 3.A.12

barra horizontal con base central

11.L.5

identificación, servicio inicial 5.A.2;

preparación 4.C

segundo servicio 3.A.32

segundo servidor 3.A.33

zona de servicio 3.A.36

Faltas de servicio 4.M

faltas del pie en el servicio 4.L

servidor 3.A.35

zona de servicio 3.A.37

servicio inicial 3.A.39 (ver servicio inicial)

servicio de volea 4.A.5

Cambio de lado 3.A.38

Individuales

Anunciar la puntuación 4.I

Posiciones de los jugadores 4.B.5

Servidor inicial

cambio de servidor inicial 5.A.2

definición 3.A.39

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

Cambio de lados 5.B

Falta técnica 3.A.40

13.G.2

Advertencia técnica 3.A.41;

13.G.1

Tiempo de receso

entre juegos 5.B.2; 10.E

entre partidos 10.F

cambio de lado durante el juego 5.B.6

Reglas de tiempo fuera 10

Cantar antes del servicio 10.A.4

antes del partido o juego 10.H.1

sangre 10.B.5

tiempo fuera por equipamiento 10.D

circunstancias atenuantes 10.H.2

juego continuo 10.C

tiempo fuera por motivos médicos 10.B

tiempo fuera estándar 10.A

Organización del torneo y arbitraje 13

Apelaciones 13.F

pérdida del juego 13.H

pérdida del partido 13.I

jueces de línea 13.E

responsabilidades del jugador que canta una línea o falta 13.D

funciones del árbitro 13.C

destitución del árbitro o juez de línea 13.K, 13.K.1

interpretación de las reglas 13.J

advertencia o falta técnica 13.G

director del torneo 13.A

Regla de doble bote *Página 7.A*

Golpe a dos manos 11.C

Volea 3. A.42

Ganar el juego *página 1, 4.H*

Retiro 3.A.43

directrices de puntuación 12.F.7

reglas del torneo 12.F.5

Puntuación errónea cantada 4.K

**Asociación de USA PICKLEBALL (PICKLEBALL USA) y la
Federación Internacional de Pickleball (FIP)**

Todos los Derechos Reservados
Impreso en los Estados Unidos de América

Visite nuestras páginas web
usapickleball.org
ifppickleball.org

Para reglas e información más reciente

@2010, actualizado en 2022

Traducido por:
Asociación Deportiva de Pickleball Perú
Abril de 2022



Última página del reglamento 2022