



2024 Official **RULEBOOK**

(Traducción realizada por ESC)

ADAPTADOS LOS CAMBIOS DE AGOSTO 2023 Y ENERO 2024 (17 de diciembre de 2023)

Se han subrayado las adiciones de este año, pero no quedan reflejadas las eliminaciones.

REGLAS OFICIALES DE PICKLEBALL DE EE. UU.

USA PICKLEBALL se organizó para perpetuar el crecimiento y el avance del pickleball a nivel nacional y establecer objetivos para el juego y el reconocimiento mundial. USA Pickleball se compromete a promover el crecimiento y desarrollo del pickleball entre todos los jugadores.

USA Pickleball es el organismo rector nacional del pickleball estadounidense que formula e interpreta todas las reglas del deporte de una manera que preserva la naturaleza y el carácter tradicionales del deporte y las habilidades tradicionalmente requeridas para jugarlo. Todas esas decisiones de USA Pickleball son definitivas e inapelables.

El propósito del libro de reglas es proporcionar a los jugadores de pickleball las reglas necesarias para jugar en torneos y ligas recreativas, sociales y organizadas. Algunas secciones de este libro de reglas están diseñadas para usarse solo para la realización de torneos sancionados por USA Pickleball. Un torneo sancionado permite a los jugadores obtener una calificación a nivel nacional o internacional.

Los torneos no sancionados también pueden usar estas secciones como pautas. Los directores de torneos no sancionados pueden ser flexibles en el uso de estas pautas para adaptarse mejor a las habilidades, edades y diversidad de sus jugadores. USA Pickleball alienta con entusiasmo estos torneos no sancionados para promover el conocimiento y el crecimiento del deporte, y el desarrollo de habilidades, mientras se divierte jugando al pickleball.

USA Pickleball publicó el primer libro de reglas oficial del deporte en marzo de 1984.

Estas reglas no se cambiarán sin una buena causa. Comentarios y opiniones son siempre bienvenidos. Si tiene alguna pregunta con respecto a las reglas, visite:

Pickleball de EE. UU.

Sitio web: usapickleball.org

Foto de portada y diseño Crédito: Steve Taylor, Digital Spatula

© 2010; revisado 2024

CAMBIOS SIGNIFICATIVOS EN LAS REGLAS PARA 2024

Corrigiendo errores de posición de Servidor y Receptor (4.B.9)

Las faltas por servidor incorrecto, receptor incorrecto y errores de posición de jugadores se han eliminado. Ahora el árbitro deberá de corregir dichos errores antes de cantar el marcador. La Regla 4.B.9 es el texto principal de la regla. Otras reglas se han modificado o eliminado para adecuarse a este cambio.

Red caída (2.C.6/11.L.5.b)

La regla 2.C.6 indicaba que se debía repetir un rally cuando una pelota pasaba sobre la red y golpeaba una red caída en el suelo (excepto en el servicio) pero solo si el árbitro determinaba que la pelota fue afectada por la red caída. Esta regla y la Regla 11.L.5.b para redes temporales, ahora marcan la repetición sin necesidad de evaluación. Ahora no es necesaria una determinación de que la pelota fue afectada por la red caída tanto para juego arbitrado como no arbitrado.

Pelota atrapada o acarreada en la pala (Carry) (7.L)

La Regla 7.L indica que atrapar o acarrear (carry) una pelota con la pala es falta sin necesidad de determinar que fue hecho intencionalmente.

Concediendo un Rally (13.E.4/13.E.5)

La Regla 13.E.5 indica que se debe repetir un rally cuando un jugador corrige en su propio perjuicio un cante "out" de un Juez de Línea como "in". El jugador o equipo puede ahora conceder el rally a su oponente si creen que hubiera sido imposible devolver la pelota.

Igualmente, la Regla 13.E.4 pide una repetición cuando el árbitro corrige el cante "out" de un juez de línea como "in". El jugador o equipo beneficiado por el fallo del árbitro ahora pueden elegir conceder el rally a sus oponentes si creen que hubiera sido imposible devolver la pelota.

Tiempos Muertos Médicos (10.B.2.c)

A un jugador se le permite ahora usar sus tiempos muertos estandar disponibles después de expirar los 15 minutos del tiempo muerto médico para permitirle más tiempo antes de que el jugador se retire del partido.

NOTA relativa a los tiempos muertos médicos: El caso 5-23 del USAP Casebook (libro de casos de la USAP) establece cómo y cuándo un jugador puede rescindir un tiempo muerto médico, y que dicho tiempo muerto no será cargado al jugador. La norma se ha revisado para indicar que el tiempo muerto requerido sea cargado al jugador.

Especificaciones para las Palas (2.E.2/2.E.5.a/2.E.5.c)

Las especificaciones de las palas se han actualizado para afrontar la tecnología emergente para palas y para aclarar las alteraciones que los jugadores pueden hacer en las palas certificadas.

Mini-Singles (12.0)

Mini-singles es un formato actualmente aprobado. Las reglas específicas que gobiernan el mini-singles se incorporan ahora al Libro de Reglas.

TABLA DE CONTENIDO

SSECCIÓN1 – EL JUEGO.....	1
SSECCIÓN2- CANCHA Y EQUIPAMIENTO.....	3
SSECCIÓN3-DEFINICIONES.....	11
SSECCIÓN4 – EL SERVICIO, LA SECUENCIA DEL SERVICIO Y LAS REGLAS DE PUNTUACIÓN	17
SSECCIÓN5- REGLAS DEL SERVICIO Y ELECCIÓN DE CAMPO.....	28
SSECCIÓN6- REGLAS DE CANTE DE LÍNEAS.....	30
SSECCIÓN7- REGLAS SOBRE FALTAS.....	33
SSECCIÓN8- REGLAS DE PELOTA MUERTA.....	35
SSECCIÓN9 – REGLAS DE ZONA DE NO VOLEA.....	36
SSECCIÓN10 – REGLAS DE TIEMPO MUERTO.....	38
SSECCIÓN11- OTRAS REGLAS.....	43
SSECCIÓN12- POLÍTICAS DE TORNEOS SANCIONADOS.....	47
SSECCIÓN13 – GESTIÓN Y ARBITRAJE DE TORNEOS.....	55
AAPÉNDICE.....	68
ÍNDICE.....	71
norteOTAS.....	75

SECCIÓN 1 – EL JUEGO

El pickleball es un deporte de pala que se juega con una pelota perforada especial en una cancha de 20 pies por 44 pies con una red tipo tenis. La cancha se divide en lados de servicio derecho/par e izquierdo/impar y zonas de no volea. (Vea la Figura 2-1.)

La pelota se sirve en diagonal a través de la red hacia la cancha de recepción del oponente usando un movimiento aprobado. La pelota se golpea de un lado a otro a través de la red hasta que un jugador no devuelva la pelota de acuerdo con las reglas.

Los puntos son anotados solo por el lado que sirve cuando el servidor o el equipo del servidor gana la jugada, o el lado contrario comete una falta. El servidor continúa sacando, alternando lados de servicio, hasta que el lado que saca pierde la jugada o comete una falta.

Por lo general, gana el primer equipo que anota 11 puntos y lidera por al menos un margen de 2 puntos.

El pickleball se puede jugar en individuales o dobles.

Los jugadores

Pickleball es un juego que requiere cooperación y cortesía. Un sentido de juego limpio al darle al oponente el beneficio de cualquier duda es esencial para mantener los principios subyacentes de diversión y competencia del juego. Con ese fin:

- Todos los puntos jugados reciben el mismo trato independientemente de su importancia; el primer punto del partido es tan importante como el punto de partido.
- Cualquiera de los compañeros en dobles puede hacer cantes, especialmente cantes de línea; no hay lugar en el juego para que un compañero le diga a otro, "esa fue mi decisión, no la tuya".

- Los cantes rápidos eliminan la 'opción de dos oportunidades'. Por ejemplo, un jugador no puede reclamar una interferencia de una pelota que rueda en la cancha después de golpear una pelota 'fuera'; renunciaron a su capacidad de cantar la interferencia eligiendo en su lugar golpear la pelota.
- Los jugadores se deben esforzar por cooperar cuando se enfrentan a una situación no contemplada en el Reglamento. Los posibles resultados pueden ser una repetición, permitiendo que la jugada se mantenga o, en casos extremos, pidiendo que un árbitro resuelva una disputa.
- Siempre que sea posible, las reglas se adaptarán a los jugadores con diversas necesidades de adaptación.
- Los jugadores deben evitar usar ropa que coincida con el color de la pelota.
- Los jugadores no deben cuestionar o comentar sobre el cante de un oponente, aunque cualquier jugador puede apelar un cante de línea de final de jugada al árbitro antes de que ocurra el siguiente servicio.

Características únicas

Regla de dos botes. Después de servir la pelota, cada lado debe hacer un golpe de fondo antes de volear la pelota.

Zona de no volea (ZNV). Un área que se extiende 7 pies desde la red a cada lado, dentro de la cual un jugador no puede golpear la pelota sin que bote primero. Más específicamente, toda la cancha desde la red hasta la línea de fondo es la misma y se puede usar libremente para todos los juegos con una excepción: la volea. Los primeros siete pies, la zona de no volea, no se pueden usar para volear.

(Silla de ruedas) Los jugadores que usan sillas de ruedas pueden permitir que la pelota bote dos veces antes de devolver la pelota. El segundo bote puede ser en cualquier lugar de la superficie de juego, lo que incluye el área que rodea la cancha.

SECCIÓN 2 – PISTA Y EQUIPAMIENTO

2.A Especificaciones de la cancha.

Las dimensiones y medidas de la cancha estándar de pickleball son:

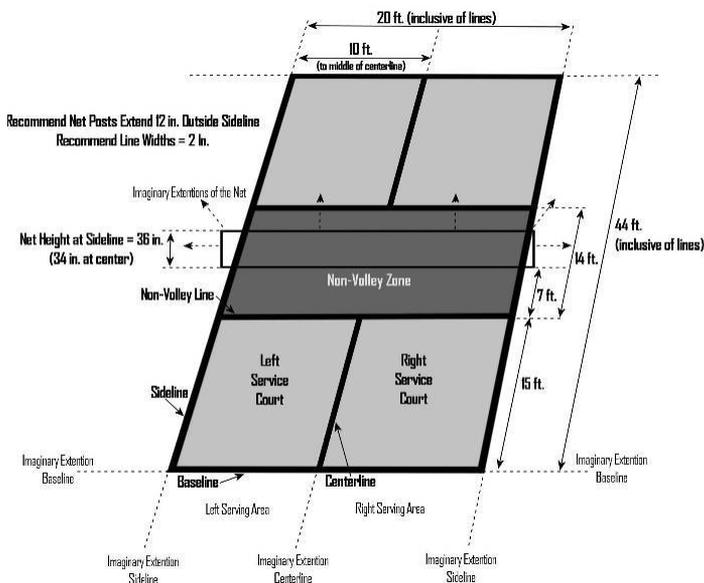


Figura 2-1

- 2.A.1. La cancha será un rectángulo de 20 pies (6,10 m) de ancho y 44 pies (13,41 m) de largo para partidos de individuales y dobles. (Vea la Figura 2-1.)
- 2.A.2. Las medidas de la cancha se harán desde el exterior del perímetro y las líneas de la zona de no volea. Todas las líneas deben tener 2 pulgadas (5,08 cm) de ancho y ser del mismo color, contrastando claramente con el color de la superficie de juego.
- 2.A.3. La superficie mínima de juego debe medir 30 pies (9,14 m) de ancho y 60 pies (18,29 m) de largo. Es recomendable un margen circundante de 10 pies (3,05 m) midiendo 40 pies (12,19m) por 64 pies (19,51 m). Otras recomendaciones para las dimensiones de la superficie de juego son:

Objetivo	Ancho – pies (m)	Longitud – pies (m)
Nueva construcción	34 (10,36 metros)	64 (19,5 metros)
Juego de torneo	34 (10,36 metros)	64 (19,5 metros)
Juego en silla de ruedas	44 (13,41 metros)	74 (22,56 metros)
Cancha Estadio	50 (15,24 metros)	80 (24,38 metros)

2.A.4. (**Silla de ruedas**) El área de superficie de juego recomendada para jugar en silla de ruedas es de 44 pies (13,41 m) de ancho y 74 pies (22,55 m) de largo. El tamaño para jugar en silla de ruedas en la cancha de un estadio es de 50 pies (15,24 m) de ancho por 80 pies (24,38 m) de largo.

2.B Líneas y Áreas.

Las líneas y áreas de la cancha estándar de pickleball se explican a continuación. (Vea la Figura 2-1.)

- 2.B.1. Líneas base. Las líneas paralelas a la red en cada extremo de la cancha.
- 2.B.2. Líneas laterales. Las líneas perpendiculares a la red a cada lado de la cancha.
- 2.B.3. Zona de no volea (ZNV). El área de la cancha, específica para cada equipo, a cada lado de la red delimitada por una línea entre las dos líneas laterales (línea de la zona de no volea) paralela y a 7 pies (2,13 m) de la red. Todas las líneas ZNV son parte de la ZNV.
- 2.B.4. Cancha de servicio. El área más allá de la ZNV a ambos lados de la línea central, incluida la línea central, la línea lateral y la línea base.
- 2.B.5. Línea central. La línea en el centro de la cancha a cada lado de la red que se extiende desde la ZNV hasta la línea de base que separa las canchas de servicio pares e impares. Para mini-singles, la línea central deberá extenderse a través de la Zona de No Volea.

- 2.B.6. Lado derecho/par. El área de servicio en el lado derecho de la cancha de cara a la red.
- 2.B.7. Lado Izquierda/Impar. El área de servicio en el lado izquierdo de la cancha de cara a la red.

2.C. Especificaciones de la red.

- 2.C.1. Material. La red puede estar hecha de cualquier material de tela de malla que no permita que una pelota la atraviese.
- 2.C.2. Postes. Los postes de la red deben tener 22 pies +/- 0,0 pulgadas (6,71 m) desde el interior de un poste hasta el interior del otro poste. El diámetro máximo del poste de la red debe ser de 3 pulgadas (7,62 cm).
- 2.C.3. Tamaño. La longitud de la red debe ser de al menos 21 pies y 9 pulgadas (6,63 m) extendiéndose de un poste al otro. La altura de la red desde el borde inferior de la red hasta la parte superior debe ser de al menos 30 pulgadas.
- 2.C.4. Cinta. La parte superior de la red debe tener un borde con cinta blanca de 2 pulgadas (5,08 cm) que se ate sobre una cuerda o cable que pase a través de la atadura. Esta unión debe descansar sobre la cuerda o el cable.
- 2.C.5. Correa central y altura. Se recomienda una correa central para una red permanente y debe colocarse en el centro de la red para permitir un fácil ajuste al requisito de 34 pulgadas (86,36 cm) en el centro. La parte superior deberá tener 36 pulgadas (91,44 cm) de alto en las líneas laterales.
- 2.C.6. Red caída sobre la cancha. Excepto en el servicio, se repetirá la jugada si la pelota pasa sobre la red y cae sobre una red en el suelo.



Figura 2-2

La pelota que se muestra a la izquierda, con orificios más grandes, se usa habitualmente para jugar en interiores, y la pelota que se muestra a la derecha se usa habitualmente para jugar al aire libre. Los colores pueden variar. Sin embargo, todas las pelotas aprobadas son aceptables para jugar en interiores o exteriores. La lista completa de pelotas aprobadas se encuentra en el sitio web de USA PICKLEBALL.

2.D. Especificaciones de la pelota.

- 2.D.1. Diseño. La bola deberá tener un mínimo de 26 a un máximo de 40 agujeros circulares, con espaciado de los agujeros y diseño general de la bola conforme a las características de vuelo. La pelota debe tener un nombre o logotipo del fabricante o proveedor impreso o grabado en la superficie.
- 2.D.2. Aprobación. El Director del Torneo elegirá la pelota del torneo. La pelota seleccionada para jugar en cualquier torneo autorizado por USA PICKLEBALL debe figurar en la lista oficial de pelotas aprobadas publicada en el sitio web de USA PICKLEBALL: USA Pickleball.org.
- 2.D.3. Construcción. La pelota deberá estar hecha de un material duradero moldeado con una superficie lisa y libre de texturas. La pelota será de un color uniforme, excepto por las marcas de identificación. La pelota puede tener una ligera protuberancia en la costura, siempre que no se afecte a las características de vuelo de la pelota. (Consulte la Figura 2-2.)

2.E. Especificaciones de la pala.

- 2.E.1. Material. La pala debe estar hecha de cualquier material que se considere seguro y no esté prohibido por estas reglas. La pala debe estar hecha de material rígido, no comprimible que

cumpla con los criterios que se encuentran en el sitio web de USA PICKLEBALL.

2.E.2. Superficie. La superficie de golpeo de la pala no deberá contener delaminación, agujeros, grietas, texturas rugosas, o hendiduras que rompan la piel o la superficie de la pala, o cualquier objeto o características que permitan al jugador impartir un efecto excesivo a la bola.

2.E.2.a. Reflexión. La superficie de golpeo de la pala no deberá ser reflectante de modo que tenga el potencial de afectar negativamente la visión de los jugadores contrarios.

2.E.3. Tamaño. El largo y el ancho combinados, incluidos los protectores de borde y la tapa de la empuñadura, no deben exceder las 24 pulgadas (60,96 cm). La longitud de la pala no puede exceder las 17 pulgadas (43,18 cm). No hay restricción en el grosor de la pala.

2.E.4. Peso. No hay restricción en el peso de la pala.

2.E.5. Alteraciones. Las palas modificadas deben cumplir con todas las especificaciones.

2.E.5.a. Las alteraciones o adiciones de un jugador a una pala comercial tal y como fue aprobada, pueden incluir artículos como la cinta de protección o reemplazo del borde de la pala, banda de peso, pesos de un sistema integrado de un fabricante de equipos originales (FEO), cambios en el tamaño del grip mediante cintas de grip, FEO grips intercambiables, FEO sustituciones de las caras de la pala, y pegatinas con nombres u otras marcas de identificación en las caras de la pala.

2.E.5.b. Las calcomanías y la cinta no pueden

extenderse más allá de 1,0 pulgada (2,54 cm) por encima de la parte superior de la empuñadura ni más de 0,5 pulgadas (1,27 cm) dentro del borde exterior de una pala o, si hay un protector de borde colocado, 0,5 pulgadas dentro del protector de borde.

2.E.5.c.

Las únicas marcas escritas a mano permitidas en la superficie de juego de las palas deben ser solamente con el propósito de identificación (nombre, firma, teléfono, dirección). No se permiten gráficos postventa en una pala fabricada comercialmente.

2.E.6. Características Superficiales Prohibidas y Características Mecánicas.

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

2.E.6.b. Caucho y caucho sintético.

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

2.E.6.d. Piezas móviles que pueden aumentar el impulso de la cabeza.

2.E.7. Designación de modelo. La pala debe tener una marca y un nombre de modelo o un número de modelo proporcionados por el fabricante y claramente marcados en la pala. La información de la marca y el modelo puede mostrarse en la pala mediante una calcomanía adherida por el fabricante.

2.F. Aprobación y Autorización de Equipos.

2.F.1. Lista de raquetas aprobadas de PICKLEBALL de EE. UU.: los jugadores son responsables de confirmar

que la raqueta que están usando para el partido está aprobada y que figura como "aprobada" en la lista de raquetas aprobadas de PICKLEBALL de EE. UU. Las listas de equipos aprobados pueden publicarse en el sitio web de USA PICKLEBALL: USA Pickleball.org.

2.F.1.a. Violación. Si en algún momento durante el torneo se determina que un jugador está usando una pala que viola cualquiera de las especificaciones de la pala o que no figura en la Lista de palas aprobadas de PICKLEBALL de EE. UU. como Pass, se aplican las siguientes sanciones:

2.F.1.a.1. Si la infracción se identifica antes de que comience el partido, el jugador tiene que cambiar a una pala que figure como aprobada en la Lista de palas aprobadas de PICKLEBALL de EE. UU. No hay penalización por cambiar de pala.

2.F.1.a.2. Si la infracción se identifica después de que haya comenzado el partido, el jugador o el equipo perderá únicamente el partido que se está jugando.

2.F.1.a.3. Si la infracción se descubre después de que se devuelva el acta al escritorio de operaciones del torneo, se mantendrán los resultados del partido.

2.G. Vestimenta.

2.G.1. Seguridad y Distracción. Se le puede solicitar a un

jugador que se cambie de ropa que no sea apropiada, incluida la que se aproxime al color de la pelota.

- 2.G.2. Representaciones. Los gráficos, insignias, imágenes y escritos en la ropa deben ser de buen gusto.
- 2.G.3. Calzado. Los zapatos deben tener suelas que no marquen ni puedan dañar la superficie de juego de la cancha.
- 2.G.4. Violación. El Director del Torneo tiene la autoridad para hacer cumplir los cambios de vestimenta. Si el Director del Torneo impone un cambio de vestimenta, será un tiempo muerto sin cargo al jugador. Si el jugador se niega a cumplir con las reglas de vestimenta, el Director del Torneo puede declarar perdido el partido (match forfeit).

SECCIÓN 3 – DEFINICIONES

3.A. *Definiciones.*

- 3.A.1. Pelota en Juego (Ball in Play) – El tiempo durante el cual se juega un peloteo (rally), desde el momento en que se golpea la pelota para el servicio hasta que se produce una pelota muerta.
- 3.A.2. Acarrear (Carry)– Golpear la pelota de tal manera que no rebote en la pala sino que sea transportada sobre la cara de la pala.
- 3.A.3. Instrucciones (Coaching): comunicación de cualquier información, incluida la verbal, no verbal y electrónica, de alguien que no sea el compañero de un jugador, gracias a la cual un jugador o equipo puede actuar para obtener una ventaja o ayudarlos a evitar una violación de las reglas.
- 3.A.4. Cancha (Court) - El área dentro de las dimensiones exteriores de las líneas de base y laterales.
- 3.A.5. Cancha Cruzada (Cross-Court) - La cancha diagonalmente opuesta a la cancha desde la que se golpeó la pelota por última vez.
- 3.A.6. Pelota Muerta (Dead Ball) – Una pelota que ya no está en juego.
- 3.A.7. Distracción (Distraction) – Acciones físicas de un jugador que 'no son comunes al juego' que, a juicio del árbitro, puede interferir con la habilidad o concentración del oponente para golpear la pelota. Los ejemplos incluyen, pero no se limitan a, hacer ruidos fuertes, pisotear los pies, agitar la raqueta de manera que distraiga o interferir de otra manera con la concentración o la capacidad del oponente para golpear la pelota.
- 3.A.8. Doble bote (Double Bounce) - cuando la pelota bota dos veces en un lado antes de devolverla.
- 3.A.9. Doble Golpe (Double Hit) - Golpear la pelota dos veces antes de que sea devuelta.
- 3.A.10. Eliminación (Ejection) - Una infracción de comportamiento tan flagrante que justifica la

expulsión del torneo por parte del Director del Torneo. El jugador puede quedarse en el recinto pero ya no puede jugar en ningún partido.

- 3.A.11. Expulsión (Expulsion): una infracción de conducta tan flagrante que el Director del Torneo prohíbe al jugador jugar en cualquiera de las categorías actuales y futuras del torneo. Además, el jugador deberá abandonar el lugar inmediatamente y no regresar por el resto del torneo.
- 3.A.12. Falta (Fault) – Una violación de las reglas que resulta en una bola muerta y/o el final de la jugada.
- 3.A.13. Primer Servidor (First Server) - En dobles, el jugador que debe sacar desde el lado derecho/par del servicio después de un saque lateral, de acuerdo con el puntaje del equipo.
- 3.A.14. Forfeit - Una violación de comportamiento grave o una combinación de advertencias técnicas y/o faltas técnicas que dan como resultado que se otorgue un juego o un partido al oponente.
- 3.A.15. Golpe de Bote (Groundstroke) - Un golpe de la pelota después de que la pelota haya botado.
- 3.A.16. Interferencia (Hinder) - Cualquier elemento transitorio o suceso no causado por un jugador que impacte negativamente en el juego, sin incluir objetos permanentes. Los ejemplos incluyen, entre otros, pelotas, insectos voladores, material extraño, jugadores u oficiales en otra cancha que, en opinión del árbitro, afectaron la capacidad de un jugador para hacer una jugada con la pelota.
- 3.A.17. Extensión Imaginaria - Término utilizado para describir por dónde se extendería una línea si se proyectara más allá de su punto final actual. Los jugadores y árbitros deben proyectar por dónde se extendería la línea si no estuviera limitada a los límites del área de juego.
- 3.A.18. Cancha Izquierda/Impar (Left/Odd Court) - El área de servicio en el lado izquierdo de la cancha, mirando hacia la red. El servidor inicial en dobles o el servidor individual

debe colocarse en el lado izquierdo/impar de la cancha cuando su puntuación es impar.

- 3.A.19. Cante de Línea (Line Call) - Una palabra pronunciada en voz alta por un jugador o un juez de línea para indicar al árbitro y/o a los jugadores que una pelota viva no ha caído en el espacio de la cancha requerido. La palabra preferida para indicar una llamada de línea es "FUERA" ("OUT"). Las señales manuales distintivas se pueden usar junto con una llamada de línea. Palabras como "ancho", "largo", "no", "profundo" también son aceptables.
- 3.A.20. Pelota Viva (Live Ball) – El momento en el que el árbitro o el servidor (o el compañero del servidor según la regla 4.D.1) comienza a anunciar el marcador.
- 3.A.21. Momentum - El momentum es una propiedad de un cuerpo en movimiento, como un jugador que ejecuta una volea, que hace que el jugador continúe en movimiento después de tocar la pelota. El acto de volear produce un impulso que finaliza cuando el jugador recupera el equilibrio y el control de su movimiento o deja de moverse hacia la zona de no volea.
- 3.A.22. Zona de No Volea (ZNV) - El área de 7 pies por 20 pies adyacente a la red y específica del extremo de la cancha de cada equipo en relación con las faltas de ZNV. Todas las líneas que bordean la ZNV son parte de la ZNV. La ZNV es bidimensional y no se eleva por encima de la superficie de juego. (Consulte la Figura 2-1 y la Sección 2.B.3.)
- 3.A.23. Equipo de Arbitraje (Officiating Team) – Personal bajo el liderazgo del Jefe de Árbitros del Torneo (Tournament Head Referee) dentro o fuera de la superficie de juego, incluyendo el Árbitro Principal, Segundo Árbitro, Árbitro de Seguimiento, Árbitro de Revisión de Vídeo, y Jueces de Línea.
- 3.A.24. Ajustes de empuñadura de pala - Dispositivos no mecánicos que cambian el tamaño de la empuñadura o estabilizan la mano en la empuñadura.
- 3.A.25. Cabeza de pala - La pala, excluyendo el mango.

- 3.A.26. Objeto Permanente - Cualquier objeto en la cancha o cerca de ella, incluso colgando sobre la cancha, que pueda interferir con el juego. Los objetos permanentes incluyen el techo, las paredes, las cercas, los artefactos 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 funciones y posiciones asignadas) y todos los demás objetos alrededor y por encima de la cancha.
- 3.A.27. Plano de la Red - Los planos verticales imaginarios en todos los lados que se extienden más allá del sistema de red.
- 3.A.28. Superficie de Juego - La cancha y el área que rodea la cancha designada para jugar.
- 3.A.29. Blasfemias (Profanity)- Palabras, frases o gestos con las manos, comunes o poco comunes, que normalmente son considerados inapropiados en "compañía educada" o alrededor de niños. Por lo general, se incluyen palabras de cinco letras que se usan como improperios o intensificadores verbales.
- 3.A.30. Peloteo (Rally) – Juego continuo que ocurre después del servicio y antes de una falta.
- 3.A.31. Receptor (Receiver) - 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 correcto.
- 3.A.32. Repetición (Reply) - Cualquier jugada que se reinicia por cualquier motivo sin otorgar un punto o cambiar de servidor.
- 3.A.33. Retirada (Retirement) - La decisión de un jugador/equipo que detiene el partido y otorga el partido al oponente.
- 3.A.34. Cancha Derecha/Par (Right/Even Court) – El área de servicio en el lado derecho de la cancha, mirando hacia la red. El servidor inicial en dobles o el servidor de individuales debe colocarse en la cancha derecha/par cuando su puntaje es par.
- 3.A.35. Segundo Servicio (Second Serve) - En dobles, un término

utilizado para describir la condición cuando un equipo que realiza el servicio pierde el primero de sus dos servicios asignados.

- 3.A.36. Segundo Servidor (Second Server) - En dobles, el compañero del primer servidor. El segundo servidor sirve después de que el primer servidor pierde el servicio.
- 3.A.37. Servicio (Serve) - El golpe inicial de la pelota con la pala para comenzar el rally.
- 3.A.38. Servidor (Server) - El jugador que inicia un rally. Dependiendo del puntaje del equipo, es posible que el jugador que saca no sea el servidor correcto.
- 3.A.39. Cancha de Servicio - El área a cada lado de la línea central, incluida la línea central, la línea lateral y la línea de base, excluyendo la ZNV.
- 3.A.40. Área de servicio: el área detrás de la línea de base y sobre y entre las extensiones imaginarias de la línea central de la cancha y cada línea lateral.
- 3.A.41. Cambio de Saque (Side Out) - La concesión del servicio al equipo contrario después de que un jugador de individuales o un equipo de dobles pierde su servicio.
- 3.A.42. Servidor Inicial (Starting Server) - Para cada equipo de dobles, el jugador designado para servir primero al comienzo del juego. En los torneos de dobles, el servidor titular deberá usar una forma visible de identificación determinada por el Director del Torneo.
- 3.A.43. Falta Técnica (Technical Foul) - La evaluación de un árbitro de una violación de comportamiento que resulta en la eliminación de un punto del puntaje del equipo infractor, a menos que su puntaje sea cero, en cuyo caso se agregará un punto al puntaje del lado contrario. Se emitirá una falta técnica si ya se ha dado una advertencia técnica y se justifica una segunda advertencia técnica; o cuando lo justifique una acción del jugador o del equipo, con base en la decisión del árbitro.
- 3.A.44. Advertencia Técnica (Technical Warning) - La advertencia de un árbitro sobre una infracción de comportamiento dada a un jugador o equipo. No se otorgan ni se

descuentan puntos por una advertencia técnica.

- 3.A.45. Advertencia Verbal (Verbal Warning) - La advertencia de un árbitro sobre una infracción de conducta. Se puede emitir una sola advertencia verbal a cada equipo una vez por partido.
- 3.A.46. Volea (Volley) - Durante un rally, un golpe de la pelota en el aire antes de que la pelota haya botado.
- 3.A.47. Jugador en Silla de Ruedas - 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.
- 3.A.48. Abandono (Withdrawal) - La solicitud de un jugador/equipo para ser eliminado de los siguientes partidos en un grupo específico.

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

4.A. Servicio.

- 4.A.1. El marcador completo debe ser cantado antes de servir la pelota.
- 4.A.2. Colocación. El servidor debe servir en la cancha de servicio correcta (la cancha diagonalmente opuesta al servidor). El servicio puede sobrepasar o tocar la red y debe sobrepasarlas líneas de la ZNV y la ZV. El servicio puede aterrizar en cualquier otra línea de la cancha de servicio.
- 4.A.3. Si el servicio sobrepasa la red o hace contacto con la red al cruzar y luego toca al receptor o al compañero del receptor, es un punto para el equipo que saca.
- 4.A.4. En el momento en que se sirve la pelota:
 - 4.A.4.a. Al menos un pie debe estar en la superficie de juego detrás de la línea de base.
 - 4.A.4.b. Ninguno de los pies del servidor puede tocar la cancha en o dentro de la línea de base.
 - 4.A.4.c. Ninguno de los pies del servidor puede tocar la superficie de juego fuera de la extensión imaginaria de la línea lateral o central.
 - 4.A.4.d. **(Silla de ruedas)** Ambas ruedas traseras deben estar en la superficie de juego detrás de la línea de base y no pueden tocar la cancha en o dentro de la línea de base o fuera de las extensiones imaginarias de la línea lateral o central.
- 4.A.5. El saque se hará con una sola mano soltando la pelota. Si bien se espera cierta rotación natural de la pelota durante cualquier lanzamiento de la mano, el servidor no debe manipular o girar (spin) la pelota con ninguna parte del cuerpo

inmediatamente antes del saque. Excepciones:
Cualquier jugador puede usar su pala para realizar el servicio con bote (drop) (ver Regla 4.A.8.a). Un jugador que tiene el uso de una sola mano también puede usar su pala para soltar la pelota para realizar el servicio de volea.

4.A.6. En los partidos arbitrados, el lanzamiento de la pelota por parte del servidor debe ser visible para el árbitro y el receptor. En partidos sin árbitro, el lanzamiento de la pelota por parte del servidor debe ser visible para el receptor. No hay falta si el lanzamiento no es visible para el árbitro o el receptor.

4.A.7. **El Saque de Volea.** El servicio de volea se realiza golpeando la pelota sin que bote en la superficie de juego y se puede realizar con un movimiento de derecha o de revés. Un servicio de volea adecuado incluye los siguientes elementos:

4.A.7.a. El brazo del servidor debe estar moviéndose en un arco hacia arriba en el momento en que se golpea la pelota con la pala. (Vea la Figura 4-3.)

4.A.7.b. El punto más alto de la cabeza de la pala no debe estar por encima de la parte más alta de la muñeca (donde se dobla la articulación de la muñeca) cuando la pala golpea la pelota. (Ver Figuras 4-1 y 4-2)



Figura 4-1 (servicio legal)



Figura 4-2 (servicio ilegal)



Figura 4-3 (servicio legal)

(Fotografías y gráficos cortesía de Steve Taylor, Digital Spatula)

- 4.A.7.c. El contacto con la pelota no debe hacerse por encima de la cintura. (Vea las Figuras 4-1 y 4-3 arriba)
- 4.A.8. **El Saque con Bote (Drop).** El saque con bote se realiza golpeando la pelota después de que rebote en la superficie de juego y se puede realizar con un golpe de derecha o de revés.

No hay restricción sobre cuántas veces puede rebotar la pelota ni dónde puede rebotar la pelota en la superficie de juego. Un saque con bote adecuado incluye los siguientes elementos:

- 4.A.8.a. El servidor debe soltar la pelota con una sola mano o dejarla caer desde la cara de la pala desde cualquier altura natural (sin ayuda).
 - 4.A.8.b. Cuando sea soltada desde la mano o la pala, la pelota no debe ser impulsada en cualquier dirección o de ninguna manera con anterioridad a ser golpeada para realizar el servicio.
 - 4.A.8.c. Las restricciones del Saque de Volea en Regla 4.A.7 no se aplica al servicio con bote.
- 4.A.9. **Repetición o falta.** En los partidos oficiales, el árbitro puede solicitar una repetición si no está seguro de que se hayan cumplido uno o más de los requisitos del saque. La repetición debe ser cantada antes de la devolución del servicio. El árbitro sancionará una falta si está seguro de que uno o más de los requisitos del servicio, con excepción de la Regla 4.A.6, no se ha cumplido. En partidos no arbitrados, si el receptor determina que se ha manipulado el giro antes del servicio, o si no se ve el lanzamiento de la pelota, el receptor puede solicitar una repetición antes de la devolución del servicio. En partidos no oficiales, el receptor no tiene autoridad para pedir repeticiones o faltas por infracciones de movimiento de servicio.
- 4.A.9.a. Los remedios para las infracciones de movimiento de servicio son los siguientes:

	JUEGO OFICIAL		JUEGO NO OFICIAL
	Árbitro no seguro de violación	Árbitro seguro de violación	El receptor determina la violación
SERVICIO DE VOLEA			
4.A.7.a. Sin arco ascendente	Repetición	Falta	Ninguno
4.A.7.b. Cabeza de pala por encima de la muñeca	Repetición	Falta	Ninguno
4.A.7.c. Contacto por encima de la cintura	Repetición	Falta	Ninguno
4.A.5. Spin impartido	Repetición	Falta	Repetición
4.A.6. Liberación no visible	Repetición	Repetición	Repetición
SERVICIO CON BOTE			
4.A.8.a. Caída no hecha con una sola mano o desde la cara de la pala o desde una altura sin ayuda	Repetición	Falta	Ninguno
4.A.8.b. Pelota impulsada hacia arriba o hacia abajo	Repetición	Falta	Ninguno
4.A.5. Spin impartido	Repetición	Falta	Repetición

4.A.6. Lanzamiento no visible	Repetición	Repetición	Repetición

4.B. Posiciones de los jugadores.

- 4.B.1. Servidor y Receptor. El servidor y el receptor correctos y sus posiciones están determinados por la puntuación y las posiciones iniciales de los jugadores en el juego.
- 4.B.2. Al comienzo de cada juego, el servidor inicial inicia el saque desde el lado de la cancha dictado por el marcador.
- 4.B.3. Cada jugador servirá hasta que pierda un rally o se declare una falta contra el jugador o el equipo.
- 4.B.4. Siempre que el servidor mantenga el servicio, después de cada punto, el servidor alternará el servicio desde los lados derecho/par e izquierdo/impar de la cancha.
- 4.B.5. Individuales
- 4.B.5.a. Si la puntuación del servidor es par (0, 2, 4...), el servicio debe realizarse desde la derecha/área de servicio par y ser recibido en el campo de servicio derecho/par por el oponente.
- 4.B.5.b. Si la puntuación del servidor es impar (1, 3, 5...), el servicio debe realizarse desde el área de servicio izquierda/impar y ser recibido en el campo de servicio izquierdo/impar por el contrario.
- 4.B.5.c. Después de que el servidor pierda un rally o cometa una falta, se producirá un cambio de servicio (side out) y se otorgará el servicio al oponente.
- 4.B.6. Dobles. Ambos jugadores de un equipo sacarán antes de que se declare un Side Out, excepto al comienzo de cada juego, cuando solo sacará el servidor inicial. Por lo tanto, el

servidor inicial de cada juego se designa como "Segundo servidor" para fines de puntuación, ya que se producirá un cambio de saque (side out) una vez que se pierda un rally o el equipo que saca cometa una falta y se otorgue el servicio al equipo contrario.

- 4.B.6.a. Al comienzo de cada side out, el servicio comienza en el área de servicio derecha/par.
- 4.B.6.b. Cuando el marcador del equipo es par (0, 2, 4...), la posición correcta del servidor inicial del equipo es en el área de servicio derecho/par. Cuando el resultado del equipo es impar (1, 3, 5...), la posición correcta del sacador inicial es en el campo izquierdo/impar.
- 4.B.6.c. Después de cada side out, el servicio comienza con el jugador colocado correctamente en el lado derecho/par de la cancha de acuerdo con la puntuación del equipo. Este jugador se conoce como "Primer servidor" y el compañero es "Segundo servidor".
- 4.B.6.d. El primer servidor sacará, alternando los lados del servicio después de ganar cada punto, hasta que se pierda un rally o el equipo del servidor cometa una falta.
- 4.B.6.e. Después de que el equipo del primer servidor pierda un rally o cometa una falta, el segundo servidor sacará desde la posición correcta y alternará las posiciones de servicio siempre que el equipo que saca siga ganando puntos.
- 4.B.7. Posiciones de la pareja. 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. Se pueden colocar 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 ocurra el servicio, cualquier jugador

puede preguntarle al árbitro la puntuación, quién es el servidor o receptor correcto o si algún jugador está en una posición incorrecta. Una pregunta genérica como "¿Estoy bien?" se puede hacer y se considerará que encapsula tanto la pregunta correcta del servidor como la pregunta correcta sobre la posición si la hace el equipo que saca. En juegos no arbitrados, un jugador puede hacerle al oponente las mismas preguntas y el oponente responderá con la información apropiada.

- 4.B.9. El árbitro confirmará y corregirá, si es necesario, que todos los jugadores están en la posición correcta y que el servidor correcto tiene la pelota antes de anunciar el resultado.
- 4.B.9.a. Si el árbitro o un jugador detiene un tanto en curso para identificar correctamente un error de jugador/posición, se repetirá el tanto. Si un jugador detiene un tanto e identifica incorrectamente un error de jugador o de posición, el jugador que detuvo el tanto incurrirá en falta. Si el árbitro detiene un tanto en curso e identifica incorrectamente un error de jugador/posición, se repetirá el tanto.
- 4.B.9.b. Si se identifica un error de jugador/posición después de que se haya jugado el tanto, el tanto se mantendrá.

4.C. Preparación.

Cualquier jugador puede indicar que "no está preparado" antes de empezar a cantar la puntuación.

- 4.C.1. Se debe usar una de las siguientes señales para indicar "no preparado": 1) levantar la pala por encima de la cabeza, 2) levantar la mano que no tiene la pala por encima de la cabeza, 3) dar la espalda completamente a la red.
- 4.C.2. Después de que se cante el inicio de la puntuación, se

ignorarán las señales de "no listo", a menos que haya una interferencia (hinder). Un jugador o equipo fuera de posición no se considera interferencia.

4.D. Cantando la puntuación.

El marcador se cantará después de que el servidor y el receptor estén (o deberían estar) en posición y todos los jugadores estén (o deberían estar) listos para jugar.

4.D.1. En el juego no oficial, el servidor normalmente canta el marcador, pero el compañero del servidor puede cantar el marcador si el servidor no puede hacerlo. La persona que canta el marcador no debe cambiar durante el juego a menos que haya problemas de voz.

4.E. Regla de los 10 segundos.

Una vez que se ha cantado el marcador, el servidor tiene 10 segundos para servir la pelota.

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

4.E.2. Después de que se haya cantado el marcador, si el equipo que saca cambia de campo de servicio, el árbitro detendrá el juego, permitirá que todos los jugadores cambien de posición y luego recordará el marcador para reiniciar la cuenta de 10 segundos. En un partido no arbitrado, el servidor permitirá el mismo reposicionamiento y recordará la puntuación para reiniciar la cuenta de 10 segundos.

4.F. Puntuación.

Un jugador individual o un equipo de dobles anota puntos solo cuando sirve. También se pueden otorgar puntos cuando se señalan faltas técnicas contra el contrario y su puntuación es 0.

4.G. Puntos.

Se anota un punto sirviendo la pelota y ganando la jugada.

4.H. Ganar el juego.

El primer lado que anota el punto ganador gana.

4.I. Cantando la puntuación en partidos individuales.

La secuencia adecuada para anunciar el marcador es la puntuación del servidor y luego la puntuación del receptor como dos números. (p. ej., "uno – cero").

4.J. Cantando la puntuación en partidos de dobles.

La puntuación se canta como tres números en los partidos de dobles. La secuencia adecuada para anunciar el marcador es: marcador del equipo que saca, marcador del equipo que resta y el número del servidor (uno o dos), (p. ej., "cero – uno – uno"). Para comenzar cada juego, la puntuación se cantará "cero - cero - dos".

4.K. Puntuación incorrecta cantada.

Si se canta una puntuación incorrecta, el árbitro o cualquier jugador puede detener el juego antes de la devolución del servicio para corregir la puntuación. La jugada se repetirá cantando el resultado correcto. Después de la devolución del servicio, el juego continuará hasta el final de la jugada y la corrección de la puntuación se realizará antes del siguiente servicio. Después de la devolución del servicio, un jugador que detiene el juego para identificar o solicitar una corrección de puntuación habrá cometido una falta y perderá la jugada. Un jugador que interrumpe el juego después de que se haya golpeado el servicio para identificar o solicitar una corrección de la puntuación cuando la puntuación fue cantada correctamente habrá cometido una falta y perderá la jugada.

4.L. Faltas de pie de servicio.

Durante el servicio, cuando se golpea la pelota, los pies del servidor deberán:

- 4.L.1. No tocar el área fuera de la extensión imaginaria de la línea lateral.
- 4.L.2. No tocar el área del lado incorrecto de la extensión imaginaria de la línea central.
- 4.L.3. No tocar la cancha, incluida la línea de fondo.

4.M. Faltas de servicio.

Durante el servicio, es una falta contra el servidor que resulta en la pérdida del servicio si:

- 4.M.1. La pelota servida toca cualquier objeto permanente antes de botar en el suelo.
- 4.M.2. La pelota servida toca al servidor o a su compañero, o cualquier cosa que el servidor o su compañero lleve puesto.
- 4.M.3. La pelota servida cae en la zona de no volea que incluye las líneas ZNV.
- 4.M.4. La pelota servida cae fuera de la cancha de servicio.
- 4.M.5. La pelota servida golpea la red y cae dentro de la zona de no volea.
- 4.M.6. La pelota servida golpea la red y cae fuera de la cancha de servicio.
- 4.M.7. El servidor utiliza un saque ilegal cuando realiza el saque de volea (como se explica en la Regla 4.A.7) o el saque con bote (como se explica en la Regla 4.A.8).
- 4.M.8. El servidor o su compañero pide un tiempo muerto después de que se haya producido el servicio.
- 4.M.9. El servidor golpea la pelota para hacer el saque mientras se anuncia el marcador.
- 4.M.10. El servidor viola cualquiera de las reglas enumeradas en la Regla 4.A.4.

4.N. Faltas del receptor.

Es una falta contra el equipo receptor que resulta en un punto para el servidor si:

- 4.N.1. El receptor o su compañero es tocado o interfiere con el vuelo de la pelota antes de que bote.
- 4.N.2. El receptor o su compañero pide un tiempo muerto después de que se ha producido el servicio.

SECCIÓN 5 – REGLAS DE SELECCIÓN DE SERVICIOS Y CAMPO DE LA CANCHA (END)

5.A. Selección de Campo, Servir, Recibir o Diferir.

- 5.A.1. Se utilizará cualquier método justo para determinar qué jugador o equipo tiene la primera opción de elegir campo, servir, recibir o diferir (por ejemplo, un 1 o 2 escrito en el reverso de la hoja de puntaje, lanzar una moneda). Si el ganador elige servir o recibir primero, el perdedor elige el campo inicial. Si el ganador elige el campo inicial, el perdedor elige servir o recibir. Una vez que se ha hecho una selección, no se puede cambiar.
- 5.A.2. En dobles, los equipos pueden cambiar el servidor de inicio entre juegos y deben notificar al árbitro. En partidos no oficiales, el equipo debe notificar a los oponentes si hubo un cambio de servidor inicial. El servidor inicial para el juego es el jugador que lleve el distintivo de identificación del servidor inicial. No es falta ni conlleva penalización si no se hacen las notificaciones. Una vez que ha comenzado un juego, si el árbitro nota que el servidor inicial ha cambiado, lo anotará en la hoja de puntuación, después de que se haya completado la jugada.
- 5.A.3. En dobles, los servidores titulares deberán llevar visiblemente la forma de identificación que determine el Director del Torneo.

5.B. Cambio de Campo (Change of Ends).

- 5.B.1. Los equipos cambian de lado y servicio inicial al finalizar cada juego.
- 5.B.2. Se permiten dos minutos entre juegos. Si ambos equipos están de acuerdo, el juego puede reanudarse antes. Se utilizará la Regla 10.A.5 para continuar el juego.
- 5.B.3. En un partido a dos de tres juegos a 11 puntos, en el juego tres, los equipos cambiarán de lado cuando el

el primer equipo alcance una puntuación de 6. El servicio permanece con el jugador que realiza el servicio.

Excepción: si el primer juego del partido fue perdido por regla (forfeited) debido a llegar tarde, los equipos no cambiarán de campo durante el tercer juego.

- 5.B.4. En un juego a 15 puntos, los equipos cambiarán de lado cuando el primer equipo alcance una puntuación de 8. El servicio permanece con el jugador que tiene el servicio.
- 5.B.5. En un juego a 21 puntos, los equipos cambiarán de lado cuando el primer equipo alcance una puntuación de 11. El servicio permanece con el jugador que tiene el servicio.
- 5.B.6. Tiempo Muerto por Cambio de Campo (End Change Time-Out). Se permite un minuto para cambiar de lado durante un juego. Se utilizará la Regla 10.A.5 para continuar el juego.
- 5.B.7. Una vez que se ha anotado el punto de cambio de campo, una falta técnica que resulte en la pérdida de un punto para el equipo que saca no tendrá impacto en la finalización del cambio de campo.
- 5.B.8. En un partido con tres de cinco juegos a 11 puntos, en el juego cinco, los equipos cambiarán de lado cuando el primer equipo alcance una puntuación de 6. El servicio permanece con el jugador que tiene el servicio.
- 5.B.9. Si el cambio final no se ejecuta según las Reglas 5.B.3, 5.B.4, 5.B.5 y 5.B.8, el cambio final se ejecutará cuando se realice. No es una falta de ninguno de los equipos, la puntuación no se ve afectada y el servicio permanece con el jugador que sostiene el servicio.

SECCIÓN 6 – REGLAS DE CANTE DE LÍNEA

- 6.A. Una pelota servida que libra la zona de no volea y sus líneas y cae en la cancha de servicio correcta o en cualquier línea de la cancha de servicio correcta es "dentro". Cualquier otra pelota que cae en la cancha o toca cualquier línea de la cancha es "dentro (in)".
- 6.B. Una pelota que contacta la superficie de juego completamente fuera de la cancha es "fuera (out)". Una bola de servicio que contacta en la zona de no volea de los oponentes, incluyendo sus líneas, es "fuera (out)".
- 6.C. **Código de Ética para Cantes de Línea.** El pickleball se juega de acuerdo con reglas específicas, pero también requiere un código ético para las responsabilidades de cantes de línea cuando las realizan los jugadores.

Las responsabilidades de los jugadores para cantes de línea son diferentes de las asignadas a los árbitros o jueces de línea. Los árbitros emiten juicios imparciales teniendo en cuenta los intereses de todos los jugadores. El jugador, cuando se le asignan deberes de cantes de línea, debe esforzarse por la precisión y operar bajo el principio de que en caso de duda todos los cantes deben resolverse a favor del oponente.

Los elementos básicos son:

- 6.C.1. Los jugadores son responsables de cantar las líneas en su lado de la cancha (excluyendo servicios cortos, faltas de pie de servicio y todas las faltas que no sean de zona de volea, si son cantadas por un árbitro). Si un jugador hace un cante de línea inicialmente y luego pide la opinión del oponente o del árbitro, si el oponente o el árbitro pueden hacer un cante claro de "dentro (in)" o "fuera (out)", dicho cante se mantendrá. Si no se puede hacer de una manera clara, se mantendrá el cante de línea inicial del jugador. Un cante hecho por el oponente puede ser apelado al árbitro para una decisión final de "dentro" o "fuera".
- 6.C.2. En partidos con jueces de línea el único cante de línea de los jugadores es la línea central en el servicio.

- 6.C.3. El oponente obtiene el beneficio de la duda en los cantes de línea realizados. Cualquier bola que no pueda ser cantada "fuera" será considerada "dentro". Un jugador no puede reclamar una repetición porque no se vio la pelota o hay incertidumbre. Un jugador que no hace un cante puede apelar al árbitro para que haga el cante si no vio claramente dónde cayó la pelota. Si el árbitro no puede tomar una decisión, la pelota es "dentro". En el momento en que el jugador/equipo receptor apela al árbitro, pierde su derecho a hacer cualquier cante posterior de "dentro" o "fuera" para esa jugada.
- 6.C.4. No se debe consultar a los espectadores sobre ningún cante de línea.
- 6.C.5. Un jugador/equipo puede pedir la opinión del oponente para hacer un cante de línea en el extremo (end) de la cancha del jugador. Si se solicita y el oponente hace un cante claro de "dentro" o "fuera", debe aceptarse. Si los oponentes no pueden hacer un cante claro de "dentro" o "fuera", entonces la pelota se determina como "dentro" en el campo en que botó la pelota. En el momento en que el jugador/equipo receptor solicita la opinión del oponente, pierde su derecho a realizar cualquier canto posterior de "dentro" o "fuera" para esa jugada. El equipo/jugador receptor también puede apelar al árbitro. Si el árbitro no puede hacer un cante claro, se mantendrá la decisión del oponente.
- 6.C.6. Los jugadores no deberán cantar una bola "fuera" a menos que puedan ver claramente un espacio entre la línea y la bola cuando toca el suelo.
- 6.C.7. Todos los cantes "fuera" deben hacerse antes de que la pelota sea golpeada por el oponente o antes de que la pelota quede muerta.
- 6.C.8. En el juego de dobles, si un jugador dice que la pelota es "fuera" y el compañero dice "dentro", entonces existe la duda y el cante del equipo será "dentro". Cualquier jugador puede apelar un cante al árbitro. Si el árbitro no vio la pelota, la pelota se considera dentro.
- 6.C.9. Los cantes de línea "fuera" deben señalarse de inmediato por voz

y/o señal de mano (como se describe en la Regla 13.E.2).

- 6.C.10. Mientras la pelota está en el aire, si un jugador grita "fuera", "no", "rebota" o cualquier otra palabra para comunicar a su compañero que la pelota puede ir fuera, se considerará comunicación del jugador únicamente y no se considera un cante de línea.
- 6.C.11. Un cante de "fuera" hecho después de que la pelota bote es un cante de línea. La pelota está muerta y el juego se detendrá. Si, en apelación, el árbitro anula cualquier tipo de cante de "fuera", será falta contra el jugador o el equipo que hizo el cante de "fuera".
Excepción: si el partido tiene jueces de línea, los jueces de línea de fondo y de banda son responsables de los cantes. (Ver Regla 13.E.2)
- 6.C.12. Después de completar una jugada, los jugadores pueden anular el cante de línea de un compañero, su propio cante de línea, el cante de línea de un equipo de árbitros o el cante "dentro" de un oponente si en su propia desventaja.

SECCIÓN 7 – REGLAS DE FALTAS

Se declarará una falta (y la pelota muerta resultante) por lo siguiente:

- 7.A. Si el servicio o la devolución del servicio no bota antes de que se golpee la pelota.
- 7.B. Golpear la pelota en el lado de la red del jugador sin que la pelota cruce hacia el lado del oponente. Nota: La pelota está muerta y la falta ocurre en el momento en que la pelota toca el suelo.
- 7.C. Golpear la pelota por debajo de la red o entre la red y el poste de la red.
- 7.D. Una pelota golpeada por un jugador que primero cae fuera de los límites o en su propio lado de la cancha.
- 7.E. Si un jugador no devuelve la pelota antes de que bote dos veces en el lado de la red del jugador receptor y si un jugador en silla de ruedas no devuelve la pelota antes de que bote tres veces.
- 7.F. Violación de las reglas de la Sección 4, Sección 9 y Sección 11.
- 7.G. Un jugador, la indumentaria de un jugador o la raqueta de un jugador que hace 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 toca a un jugador o cualquier cosa que el jugador esté usando o llevando, excepto la pala o la(s) mano(s) del jugador en contacto con la pala y debajo de la muñeca. Si el jugador está en el proceso de cambiar de mano con ambas manos en la pala o está intentando un golpe con las dos manos y cualquiera de las manos recibe un golpe por debajo de la muñeca, siempre y cuando la mano del jugador esté en contacto con la pala, la pelota todavía está en juego. La falta es del jugador que fue golpeado por la pelota.
- 7.I. Una pelota en juego que es detenida por un jugador antes de que quede muerta (p. ej., atrapar o detener una pelota en vuelo antes de que haga contacto con la superficie de juego). La falta es del jugador que paró la pelota. Excepción: Ver la Regla 4.B.9.a.

- 7.J. Después del servicio, una pelota en contacto con cualquier objeto permanente antes de botar en la cancha.
- 7.K. Una vez que la pelota está en juego, un jugador que golpea la pelota antes de que la pelota cruce completamente el plano de la red.
- 7.L. Un jugador que acarrea o atrapa la pelota en la pala mientras realiza el servicio o durante un rally.
- 7.M. Una interferencia cantada por un jugador que el árbitro determina que no es válida.
- 7.N. En partidos no oficiales, los jugadores pueden llevar pelota(s) adicional(es) siempre y cuando la(s) pelota(s) se lleve(n) de manera que la(s) pelota(s) no sea(n) visible(s) para su(s) oponente(s) durante el juego. Si una bola adicional que llevaba un jugador cae sobre la superficie de juego durante el juego, se señalará falta.

SECCIÓN 8 – REGLAS DE BOLA MUERTA

- 8.A. Cualquier acción que detenga el juego resultará en bola muerta.
- 8.B. Una falta sancionada por un árbitro o un jugador, o una falta cometida por un jugador, dará como resultado una bola muerta.
- 8.C. Una interferencia cantada por el árbitro o el jugador resultará en una pelota muerta. El árbitro determinará si la obstrucción solicitada por el jugador fue válida. Una interferencia válida marcada por el Árbitro o en juegos no arbitrados resultará en una repetición.
- 8.D. Una pelota en juego que hace 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 la jugada.
- 8.E. Aparte de las infracciones que no se cometan en la zona de volea, sólo se podrá cometer una falta cuando la pelota esté en juego. La penalización por una falta (que no sea en la zona de volea) se aplica normalmente en el momento en que se identifica (por ejemplo, distracciones, dobles rebotes, etc.) pero también puede aplicarse en cualquier momento antes de que se produzca el siguiente saque.

SECCIÓN 9 – REGLAS DE LA ZONA DE NO VOLEA

- 9.A. Todas las voleas deben iniciarse fuera de la zona de no volea. Para los jugadores que usan sillas de ruedas, las ruedas delanteras (más pequeñas) pueden tocar la zona de no volea durante una volea.
- 9.B. Es falta si el jugador que volea o cualquier cosa que tenga contacto con el jugador que volea mientras está voleando toca la zona de no volea. Para los jugadores que usan 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 seguimiento y el momentum de la acción.
- 9.B.2. Si la pala toca la zona de no volea durante el movimiento de volea, antes o después de tocar la pelota, es una falta.
- 9.C. Durante el acto de volear, es falta si el momentum del jugador que volea hace que haga contacto con cualquier cosa que esté tocando la zona de no volea, incluido el compañero del jugador. Para los jugadores que usan sillas de ruedas, las ruedas delanteras (más pequeñas) pueden tocar la zona de no volea.
- 9.C.1. Es falta incluso si la pelota queda muerta antes de que el jugador toque la zona de no volea.
- 9.D. Si un jugador ha tocado la zona de no volea por cualquier motivo, ese jugador no puede volear una devolución hasta que ambos pies hayan hecho contacto con la superficie de juego completamente fuera de la zona de no volea. Una maniobra como pararse dentro de la zona de no volea, saltar para golpear una volea y luego aterrizar fuera de la zona de no volea es una falta. Si las ruedas traseras de una silla de ruedas han tocado la zona de no volea por cualquier motivo, el jugador que usa la silla de ruedas no puede volear una devolución 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 ingresar a la zona de no volea en cualquier momento excepto cuando ese jugador está voleando la pelota.

- 9.F. Un jugador puede ingresar a 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 ha 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 situado en la zona de no volea.

SECCIÓN 10 – REGLAS DE TIEMPO MUERTO

10.A. Tiempo muerto estándar.

Un jugador o equipo tiene derecho a dos tiempos muertos por juegos de 11 o 15 puntos y tres tiempos muertos por un juego de 21 puntos.

- 10.A.1. Cada período de tiempo muerto puede durar hasta 1 minuto.
- 10.A.2. El juego puede reanudarse antes si todos los jugadores están listos.
- 10.A.3. Si a un equipo le quedan tiempos muertos, cualquier jugador de ese equipo puede solicitar un tiempo muerto antes de que se produzca el siguiente servicio.
- 10.A.4. Antes de que ocurra el saque, si un equipo pide un tiempo muerto cuando no le quedan más tiempos muertos, no se sancionará.
- 10.A.5. El árbitro anunciará cuando queden 15 segundos. Al final del período de tiempo muerto, el árbitro dirá "tiempo" y luego anunciará el marcador cuando todos los jugadores estén (o deberían estar) listos para jugar.

10.B. Tiempo muerto médico.

Un jugador que necesite atención médica durante un partido debería solicitar un tiempo muerto médico al árbitro. Una vez solicitado el tiempo muerto médico, se seguirán las siguientes pautas:

- 10.B.1. El árbitro convocará inmediatamente al personal médico en el lugar, o al Director del Torneo si no hay personal médico presente, para evaluar la situación y brindar los primeros auxilios apropiados.
 - 10.B.1.a. Cuando llegue el personal médico o el Director del Torneo, el árbitro iniciará el cronómetro de 15 minutos.
- 10.B.2. Si el personal médico, o el Director del Torneo si no hay personal médico presente, determina que existe una condición médica válida, entonces al jugador se le permitirán no más de 15 minutos para el tiempo muerto

médico.

- 10.B.2.a. El tiempo muerto debe ser continuo y puede ser de hasta 15 minutos. Si la atención médica debe ser realizada en un lugar diferente del recinto, el tiempo de transporte del jugador a y desde dicho lugar fuera de la cancha será excluido del período de 15 minutos.
- 10.B.2.b. Si el jugador usa menos de 15 minutos, el tiempo restante se pierde y no habrá tiempo médico adicional disponible para el jugador durante el partido.
- 10.B.2.c. Si el jugador no puede reanudar el juego después del tiempo muerto médico de 15 minutos, se declarará una retirada del partido. El jugador puede usar sus tiempos muertos regulares después de que el tiempo muerto médico haya expirado para permitir más tiempo antes de que el partido sea declarado como retirada.
- 10.B.3. Si el personal médico, o el Director del Torneo si no hay personal médico presente, determina que no existe una condición médica válida, se le cobrará al jugador o al equipo un tiempo muerto estándar, si está disponible, y se emitirá una advertencia técnica.
 - 10.B.3.a. Si no se dispone de un tiempo muerto estándar, se sancionará una falta técnica.
 - 10.B.3.b. El tiempo muerto médico ya no quedará disponible para ese jugador para ese partido.
 - 10.B.3.c. A un jugador solo se le puede conceder un tiempo muerto médico solicitado por el jugador por partido.
- 10.B.4. Se utilizará la regla 10.A.5. para continuar el juego.
- 10.B.5. Presencia de sangre. Si hay sangre presente en un jugador o en la cancha, el juego no puede reanudarse hasta que se haya controlado el sangrado y se haya

quitado la sangre en la ropa y la cancha.

10.B.5.a. Las cuestiones relacionadas únicamente con la limpieza o el control de la sangre se considerarán un tiempo muerto del árbitro.

10.B.5.b. Se utilizará la Regla 10.A.5 para continuar el juego.

10.C. *Juego continuo.*

El juego debe ser continuo, aunque los jugadores pueden tomar un trago o secarse una toalla rápidamente entre jugadas siempre que, a juicio del árbitro, el flujo del juego no se vea afectado negativamente. El árbitro anunciará el marcador cuando se deba reanudar el juego.

10.D. *Tiempos muertos de equipamiento.*

Se espera que los jugadores mantengan toda la ropa y el equipo en buenas condiciones para jugar. Si el árbitro determina que es necesario un cambio o ajuste del equipo para una continuación justa y segura del partido, el árbitro puede otorgar un tiempo muerto de equipamiento de duración razonable. Se utilizará la regla 10.A.5 para continuar el juego. En los partidos no arbitrados, los jugadores harán arreglos razonables entre ellos por mal funcionamiento del equipamiento.

10.D.1. Los ajustes de ropa y equipo que se pueden realizar rápidamente están permitidos entre peloteos (por ejemplo, atarse los cordones de los zapatos, limpiarse las gafas, ajustarse la gorra).

10.E. *Tiempo entre Juegos.*

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

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

10.F. *Tiempo entre partidos.*

El tiempo estándar entre partidos es de 10 minutos. Si todos los jugadores están listos para jugar antes de los 10 minutos, el

partido puede comenzar antes.

10.F.1. En un partido de campeonato con un partido de desempate: si el ganador del grupo de perdedores derrota al ganador del grupo de ganadores, entonces se debe jugar un partido de desempate a 15 puntos. El tiempo estándar entre el partido de campeonato y el de desempate es de 10 minutos. (Campeonatos con sistema de doble eliminación)

10.G. Juegos suspendidos.

Un juego suspendido debido a circunstancias atenuantes se reanudará con el mismo servidor, puntuación y tiempos muertos restantes que cuando se interrumpió.

10.H. Otras Reglas de Tiempo Muerto.

10.H.1. Antes de un partido o entre juegos: No se pueden tomar tiempos muertos médicos ni regulares antes de que comience un partido. Un partido no puede comenzar hasta que todos los jugadores estén presentes y se cante el marcador inicial. El(los) tiempo(s) muerto(s) puede(n) usarse antes del comienzo del segundo y subsiguientes juegos en un partido de juegos múltiples.

10.H.2. Circunstancias Atenuantes (Extenuating Circumstances): El árbitro puede solicitar un tiempo muerto para abordar las circunstancias atenuantes que pueden requerir una interrupción prolongada del juego.

10.H.2.a. En aras de la seguridad, si el árbitro determina que existe una posible situación médica (por ejemplo, agotamiento por calor, golpe de calor, etc.) y el jugador no puede o se niega a pedir un tiempo muerto médico, el árbitro está autorizado a pedir un tiempo muerto del árbitro y convocar al personal médico o al Director del Torneo. Los tiempos muertos solicitados por el árbitro no se imputarán al jugador.

10.H.2.b. El sangrado activo se abordará de

acuerdo con la Regla 10.B.5.

10.H.2.c. Las sustancias extrañas en la cancha, como escombros, agua u otros fluidos, deberán ser removidas o limpiadas.

10.H.2.d. Se utilizará la Regla 10.A.5 para reanudar el juego.

SECCIÓN 11 – OTRAS REGLAS

- 11.A. Golpes Dobles (Double Hits).** Las bolas se pueden golpear dos veces, pero esto debe ocurrir durante un golpe involuntario, continuo y en una sola dirección de un jugador. Si el golpe realizado durante la ejecución del saque o durante una jugada es deliberadamente no continuo, o no en una sola dirección, o la pelota es golpeada por un segundo jugador, es falta.
- 11.B. Cambio de Manos.** Una pala se puede cambiar de mano a mano en cualquier momento.
- 11.C. Golpes a dos Manos.** Se permiten golpes a dos manos.
- 11.D. Golpe al Aire (Missed Shots).** Un jugador que pierde por completo la pelota cuando intenta golpearla no crea una pelota muerta. La pelota permanece en juego hasta que bota dos veces o hasta que ocurra cualquier otra falta.
- 11.E. Pelota rota, Agrietada, Degradada o Blanda.** Si algún jugador sospecha que la pelota está rota, agrietada, degradada o blanda después del servicio, el juego debe continuar hasta el final de la jugada. En partidos oficiales, los jugadores pueden apelar al árbitro antes de que ocurra el siguiente servicio para determinar si una pelota está degradada, blanda, rota o agrietada. Si, a juicio del árbitro, una pelota rota o rajada afectó el resultado de una jugada, el árbitro pedirá una repetición con una pelota de reemplazo. Si ambos equipos están de acuerdo en que la pelota está degradada o blanda, se reemplazará la pelota, pero no se repetirá la jugada anterior.
- En partidos no oficiales, si ambos equipos están de acuerdo, los jugadores pueden reemplazar una pelota degradada, blanda, rota o agrietada antes de que ocurra el siguiente servicio. Solo en el caso de una bola rota o agrietada, si los jugadores están de acuerdo en que una bola agrietada impactó en la jugada anterior, se hará una repetición. Si los jugadores no están de acuerdo en que una bola agrietada afectó el resultado de la jugada anterior, el resultado de la jugada anterior se mantendrá.
- Si ambos equipos están de acuerdo en que la pelota está degradada o blanda, la pelota será reemplazada, pero no se repetirá el rally anterior.

- 11.F. Lesiones Durante el Rally.** El rally continúa hasta su conclusión a pesar de la lesión de alguno de los jugadores.
- 11.G. Problemas con el Equipamiento del Jugador.** Una jugada no se detendrá si un jugador pierde o rompe una pala o pierde un artículo, a menos que la acción resulte en una falta.
- 11.H. Elementos en la Cancha.** Si algún artículo que un jugador está usando o llevaba puesto cae en su lado de la cancha, a menos que el artículo caiga en la zona de no volea como resultado de una volea, la pelota permanece en juego incluso si golpea el artículo.
- 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 esté vistiendo o portando puede cruzar el plano de la red. El jugador no puede tocar ninguna parte del sistema de red, la cancha del oponente, o al oponente mientras la pelota siga en juego.
- 11.I.1. Excepción: si la pelota bota en la cancha de un jugador receptor con suficiente retroceso o ayuda del viento para hacer que regrese al otro lado 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 que recibe (o cualquier cosa del jugador que recibe) cruza el plano de la red antes de que la pelota haya cruzado primero el plano de la red hacia el lado del oponente. Es una falta si el jugador toca el sistema de red, la cancha del oponente, o el adversario mientras la pelota aún está en juego.
- 11.J. Distracciones (Distractions).** Los jugadores no pueden distraer a un oponente cuando el oponente está a punto de jugar la pelota. Si a juicio del árbitro se ha producido una distracción, el árbitro señalará inmediatamente una falta al equipo infractor.
- 11.K. Postes de la Red.** Los postes de la red (incluidas las ruedas conectadas, los brazos, el cable de la red o la cuerda en la parte superior del poste de la red u otra construcción del soporte) están colocados fuera de límites.
- 11.K.1. Es falta si un jugador toca el poste de la red mientras la pelota está en juego.
- 11.K.2. Una pelota que toca los postes de la red resultará

en una pelota muerta y el equipo que golpeó la pelota perderá el rally.

11.L. La Red (Net).

- 11.L.1. Si la pelota golpea la parte superior de la red o el cable superior de la red o la cuerda que está entre los postes de la red y la red y cae dentro de los límites, permanece en juego.
- 11.L.2. Si la pelota pasa entre la red y el poste de la red, es falta del jugador que golpea.
- 11.L.3. Un jugador puede dar la vuelta al poste de la red y cruzar la línea de extensión imaginaria de la red después de golpear la pelota, siempre y cuando el jugador o cualquier artículo que esté usando o portando no toque la cancha del oponente. Si el jugador da la vuelta al poste de la red y cruza la línea de extensión imaginaria de la red pero no hace contacto con la pelota, se declarará falta.
- 11.L.4. Si un jugador golpea la pelota por encima de la red a la cancha del oponente, y luego por el efecto de retroceso la pelota rebota sobre la red y bota por segunda vez sin ser tocada por el oponente, el jugador que golpea gana la jugada.
- 11.L.5. Para sistemas de red con una barra horizontal o una base central, o ambas:
 - 11.L.5.a. Antes de pasar por encima de la red, si la pelota golpea la barra horizontal o la base central, es falta.
 - 11.L.5.b. Excepto en el servicio, se repetirá el rally si la pelota pasa por encima de la red y:
 - golpea la base central,
 - cualquier parte de la barra horizontal,
 - la pelota queda atrapada entre la red y la barra horizontal,
 - golpea una red deformada.

- golpea una red caída en el suelo.

Aparte del servicio, si la pelota pasa por encima de la red y bota en la cancha y luego realiza cualquiera de las ~~tres~~ acciones mencionadas anteriormente, se repetirá la jugada.

- 11.L.5.c. 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, es falta.
- 11.L.5.d. Cualquier mal funcionamiento de un sistema de red durante el juego se considerará una interferencia (hinder).

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

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

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

11.N. Una Pala. Un jugador no deberá usar o llevar más de una pala durante un rally. Una violación de esta regla es una falta.

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

11.P. Equipo electrónico. Los jugadores no deben llevar ni usar ningún tipo de auriculares o audífonos durante el juego de la competición. Excepción: Se permiten audífonos prescritos o necesarios.

SECCIÓN 12 – POLÍTICAS DE TORNEO SANCIONADO

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, solo 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 masculino y uno femenino.

12.A.3. Los jugadores en silla de ruedas pueden jugar en dobles masculinos, dobles femeninos o dobles mixtos tanto con compañeros de a pie o en silla de ruedas.

12.B. Opciones de puntuación del torneo.

La opción de puntuación de torneo recomendada es mejor dos de tres juegos a 11 puntos, con dos puntos de ventaja. Otras opciones incluyen: los mejores tres de cinco juegos a 11 puntos, un juego a 15 o un juego a 21. Todos los formatos se ganan por dos puntos. Los formatos de todos contra todos (round robin) también pueden usar un juego a 11, ganando por dos puntos, si el grupo tiene seis o más equipos.

12.C. Formatos de torneo.

Hay cinco formatos de torneo que se pueden utilizar. El formato particular suele ser la elección del patrocinador del torneo o del Director del Torneo.

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

12.C.2. (Grupos de jugadores Pro y Senior Pro) Eliminación simple sin consolación: Gana el primer jugador/equipo que consiga el punto ganador del partido por un margen de al menos dos puntos. Los dos últimos jugadores/equipos del cuadro de ganadores juegan por las medallas de oro/primer puesto y plata/segundo puesto. La determinación de la clasificación final de los jugadores/equipos restantes se deja a discreción de los oficiales del torneo.

- 12.C.3. Eliminación Doble. El primer jugador/equipo en anotar el punto ganador del partido por al menos un margen de dos puntos gana. Una pérdida pondrá al perdedor en el grupo de consolación. Los jugadores/equipos son eliminados después de una derrota en el cuadro de consolación. El ganador del cuadro de consolación jugará contra el ganador del grupo de ganadores del campeonato. Si el ganador del grupo de consolación vence al ganador del grupo de ganadores, se debe jugar un partido de desempate a 15 puntos para determinar las medallas de oro/primer lugar y plata/segundo lugar. El perdedor de la final del grupo de consolación recibirá la medalla de bronce/tercer lugar.
- 12.C.4. Round Robin. Todos los jugadores/equipos juegan entre sí. Los juegos pueden utilizar cualquiera de las opciones de puntuación de torneo aprobadas. (Consulte la Regla 12.B.) El ganador se determina en función del número de partidos ganados. Si dos o más equipos están empatados, desempatarán de acuerdo con 12.C.3.a hasta 12.C.3.e. Una vez que se ha roto un empate, cualquier empate subsiguiente en el grupo se romperá volviendo a 12.C.3.a y continuar con cada desempate sucesivo hasta que se determine un ganador.
- 12.C.4.a Los jugadores/equipos que hayan abandonado no son elegibles para ser considerados en el momento de un desempate. A cualquier jugador/equipo que se haya retirado del cuadro solo se le tendrá en cuenta su historial de partidos ganados. (por ejemplo, el equipo A tiene 3 victorias, el equipo B tiene 3 victorias y el equipo C tiene 3 victorias, sin embargo, el Equipo C se retiró de su último partido. Debido a que el Equipo C se ha retirado de un partido en su grupo, solo se considerarán sus 3 victorias en su ubicación final y no se considerarán para ningún criterio de desempate adicional. El equipo A venció al equipo B en su mano a mano, por lo tanto, el equipo A obtiene el primer lugar, el equipo B obtiene el segundo lugar y el equipo C obtiene el tercer lugar).
- 12.C.4.b. Primer Criterio de Desempate: partidos mano a mano ganados entre los equipos empatados.
- 12.C.4.c. Segundo Criterio de Desempate: diferencial de puntos de todos los partidos jugados. (p. ej., el Equipo A ganó el

Partido 1 11-8, 11-4, por lo que tendría una diferencia de puntos de +10. El Equipo A luego gana el segundo partido 11-9, 2-11, 11-6. Para esta ronda, tendrían una diferencia de puntos de -2. Esto les daría un total para el día de +8).

12.C.4.d. Tercer Criterio de Desempate: diferencial de puntos entre los empatados.

12.C.4.e. Cuarto Criterio de Desempate: diferencia de puntos contra el siguiente jugador/equipo más alto (p. ej., si los jugadores/equipos están empatados en el segundo lugar, use la diferencia de puntos contra el equipo en primer lugar).

12.C.5. Juego de Piscina (Pool Play). Los participantes se dividen en dos o más grupos de jugadores. Cada grupo juega un round robin para determinar los clasificados que colocan a los jugadores en un desempate de eliminación simple o eliminación doble.

12.C.6. Juego Sin Piscina (Non-Pool Play). Los participantes se clasifican según los resultados del round robin y juegan un formato de ronda de medalla de eliminación simple o doble de dos de tres juegos a 11, un juego a 15, o un juego a 21. Cada formato requiere ganar por dos puntos.

12.D. Sorteos y Cabezas de Serie (Draws and Seeding).

El Director del Torneo nombrará un comité de sorteo y clasificación para clasificar a los jugadores y equipos y establecer un sorteo justo para cada evento.

12.E. Aviso de Partidos.

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

12.F. Retiradas (Retirement).

12.F.1. Después de que se haya anunciado el marcador inicial para comenzar el partido, la única opción disponible para que un jugador/equipo deje de jugar el partido hasta que finalice es la Retirada.

12.F.2. Durante un partido, si un jugador/equipo no puede continuar inmediatamente después de que haya expirado el tiempo muerto médico de 15 minutos, se impondrá una Retirada.

- 12.F.3. El jugador/equipo debe realizar una solicitud de Retirada durante el partido al árbitro o al jugador/equipo contrario.
- 12.F.4. El jugador/equipo que solicita una Retirada durante un partido, o un jugador/equipo al que se le ha impuesto una Pérdida (Forfeit) basada en reglas, mantendrá los puntos de acuerdo a lo indicado en las pautas en la sección de Puntuación por Retirada(consulte la Regla 12.F .6.a)
- 12.F.4.a. Si corresponde, un jugador/equipo aún es elegible para el próximo partido en el mismo cuadro después de elegir una opción de Retirada para un partido anterior.
- 12.F.4.b. Un jugador/equipo puede solicitar su Retirada para cualquier partido a seguir en su cuadro correspondiente.

12.G. Abandonos (Withdrawals)

- 12.G.1. Un jugador/equipo puede solicitar ser retirado de cualquier cuadro programado que no haya sido iniciado por el personal de operaciones del torneo.
12. G.2. Si un jugador/equipo ha completado algún partido, el jugador/equipo puede solicitar ser retirado de todos los próximos partidos en ese grupo (abandono). La solicitud debe hacerse antes de que se cante el marcador inicial para comenzar su próximo partido.
- 12.G.3. El jugador/equipo debe realizar su solicitud de Abandono al Director del Torneo, al Árbitro Principal o al personal de la mesa de operaciones.
- 12.G.4. El jugador/equipo que abandone será eliminado de cualquier participación futura en el cuadro especificado.
- 12.G.5. El jugador/equipo que abandone deberá tener todas las puntuaciones reportadas según las pautas en la sección de Puntuación de Retirada. (Ver Regla 12.F.7).

12.H. Directrices para la puntuación de partidos perdidos por reglas (forfeits), eyecciones (ejections), expulsiones (expulsions) y abandonos

(retirement & withdrawal)

12. H.1. Las puntuaciones reales del juego en el momento de la retirada se reportarán para el jugador/equipo que se retira. Los oponentes recibirán todos los puntos necesarios para la finalización adecuada del partido, asegurando un margen de dos puntos. Por ejemplo, en el Juego 1 de un partido de dos de tres juegos, un equipo con 10 puntos se retira cuando el marcador es 10-5. Los puntajes finales se registrarán como: "12-10, 11-0". Las puntuaciones de los partidos después de una pérdida (forfeit), eliminación (ejection) o expulsión (expulsión) basada en reglas se reportarán como:

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

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

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

12.H.2. Si un jugador/equipo elige la opción de la Retirada o se ha impuesto un Forfeit (y no se ha elegido la opción de abandono (Withdrawal)), el jugador/equipo puede continuar compitiendo en los siguientes partidos.

12.H.3. Se conservarán todas las puntuaciones de partidos anteriores completados, antes de una Expulsión, Forfeit o Retirada de un jugador.

12.I. Directrices de puntuación de abandono para los partidos restantes

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

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

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

Formato de un partido a 21: "0-0"

12.I.2. Se conservarán las puntuaciones de todos los partidos completados antes de la solicitud de abandono.

12.J. Mínimo de dos partidos.

En todos los torneos sancionados por USA PICKLEBALL, cada participante tendrá derecho a participar en un mínimo de dos partidos programados por evento inscrito. Excepción: Los eventos de Eliminación Simple sin Consolación garantizan sólo 1 partido por evento.

12.K. Programación de partidos.

Un jugador no puede ingresar a múltiples eventos programados para el mismo día con un marco de tiempo superpuesto.

12.L. Juego de dobles.

Un equipo de dobles constará de dos jugadores que cumplan con los requisitos de clasificación para participar en una división de juego en particular.

- 12.L.1. En un evento basado en la calificación de habilidad, el jugador con mayor calificación determina el nivel de habilidad del equipo. En un evento para adultos (mayores de 19 años) basado en grupos de edad, la edad más baja de los miembros del equipo determinará la clasificación por edades del equipo. Los jugadores pueden jugar en una división más joven a menos que lo prohíban las reglas de la Asociación Nacional de Juegos para Mayores.
- 12.L.2. Los juniors (menores de 18 años) pueden participar en cualquier evento junior para el que tengan la clasificación de edad. Si un evento junior no está disponible o no tiene suficientes participantes, o con el permiso del Director del Torneo, los jóvenes pueden jugar como adultos en los eventos para mayores de 19 años.

12.M. Cambio de pareja.

El cambio de pareja se puede realizar antes del partido de la primera ronda, con el consentimiento del Director del Torneo, si el cambio se debe a una lesión, enfermedad o circunstancias fuera del control del jugador.

- 12.J.1. Bajo ninguna circunstancia se puede realizar un cambio de compañero después de que los compañeros hayan comenzado a jugar en equipo.

12.N. Cambios de cancha.

En los torneos sancionados por USA PICKLEBALL, el Director del Torneo o la persona designada puede decidir sobre un cambio de cancha después de la finalización de cualquier juego de torneo si dicho cambio se adapta mejor a los espectadores o condiciones de juego.

12.O. Mini-singles.

Los Mini-singles se juegan con las mismas reglas de los individuales (singles) excepto lo que se establece a continuación:

12.O.1. La Cancha: El mini-singles se juega en una cancha estándar de pickleball.

12.O.1.a. Se establecerá una línea adicional extendiendo la línea central a lo largo de la Zona de No Volea. No es necesario que el color de esta línea sea el mismo que el color de las restantes.

12.O.1.b. Solo una de las dos canchas en el lado de cada jugador estará "en juego" durante un rally. El lado de la cancha

en juego viene determinado por la posición del jugador basada en su marcador (p. ej. La derecha/par o la izquierda/impar).

12.O.2. Posición de los jugadores

12.O.2.a. La posición de cada jugador es determinada por su marcador individual. Esto aplica en todo momento, tanto si el jugador está sirviendo como si está recibiendo.

12.O.2.b. Cuando el marcador de un jugador es par, el jugador jugará desde la cancha derecha (par) que será la que esté en juego en ese campo (end). Cuando el marcador sea impar, el jugador jugará desde la cancha izquierda (impar) que será la que esté en juego en ese campo (end).

12.O.3. Límites de las canchas en juego.

12.O.3.a. Cada golpe de un jugador deberá caer dentro de los límites de la cancha del oponente que esté en juego.

12.O.3.b. La línea de base y la línea lateral exterior determinan dos de los tres límites de la cancha en juego.

12.O.3.c. Como solo una de las canchas de un campo (end) está en juego durante un rally (p.ej., tanto la cancha derecha (par) como la cancha izquierda (impar), la línea central de la cancha, incluida la parte que se extiende a través de la zona de no volea, sirve como la otra línea lateral de la cancha en juego.

SECCIÓN 13 – GESTIÓN DEL TORNEO y ARBITRAJE

13.A. *Director del Torneo.*

Un Director de Torneo es el responsable del torneo. Es responsabilidad del Director del Torneo designar a los oficiales y sus áreas de responsabilidad.

- 13.A.1. Un jugador puede apelar cualquier decisión arbitral ante el Director del Torneo o su designado. El Director del Torneo, sin embargo, retiene la autoridad para tomar las decisiones finales aplicando las reglas del Libro de Reglas Oficial.
- 13.A.2. En todos los torneos sancionados por USA PICKLEBALL, el Director del Torneo proporcionará algún método de identificación del servidor inicial de cada equipo para cada juego. Esta identificación debe ser visible para todos en la cancha durante el juego. Negarse a usar esta identificación resultará en la pérdida del partido.
- 13.A.3. El director del torneo debe verificar que el apoyo planificado (p. ej., primeros auxilios, voluntarios del torneo, etc.) esté disponible.
- 13.A.4. El Director del Torneo tiene la autoridad para expulsar a cualquier jugador del torneo por mala conducta.

13.B. *Reunión informativa del Torneo.*

Antes del torneo, el Director del Torneo informará a los jugadores y árbitros sobre cualquier característica única, condiciones locales anormales o peligros asociados con las canchas. Las sesiones informativas pueden incluir, entre otras, distancias de la cancha que no son uniformes (como la distancia desde la línea de fondo hasta la cerca trasera o la barrera), techos bajos, existencia de voladizos, reparaciones de la cancha o daños que podrían afectar el juego de la pelota. Si es posible, los jugadores deben ser notificados por escrito como parte del pre-torneo de las instrucciones. Los árbitros serán informados a su llegada al lugar por el Director del Torneo o su designado.

- 13.B.1. El Director del Torneo no puede implementar o imponer ninguna regla que no se proporcione en el Libro de

Reglas de Pickleball de EE.UU. Si el Director del Torneo desea una excepción a cualquier regla debido a las limitaciones físicas de la cancha o las condiciones locales, el Director General de Arbitraje de USA Pickleball debe otorgar el permiso antes del torneo.

13.C. Responsabilidades del Árbitro.

El árbitro es responsable de todas las decisiones relacionadas con los procedimientos y de juicio durante el partido. Los jugadores pueden apelar cualquier decisión del árbitro ante el Director del Torneo o su designado.

- 13.C.1. El árbitro sanciona infracciones de la zona de no volea (ZNV), servicios cortos y faltas de pie de servicio.
- 13.C.2. Si los jugadores o los jueces de línea hacen los cantes de línea y si hay un cante de línea en disputa, los jugadores pueden solicitar que el árbitro determine el cante de línea. Si el árbitro no puede hacer el cante de línea, se mantendrá la decisión del jugador o del juez de línea. Si los compañeros de dobles apelan una decisión de línea en la que no están de acuerdo y el árbitro no puede hacer el cante, la bola será declarada "dentro". Nota: Un jugador puede optar por anular un cante de línea en su desventaja (Ver Regla 6.C.12).
 - 13.C.2.a. No se debe consultar a los espectadores sobre ninguna situación.
- 13.C.3. Antes de que comience cada partido, el árbitro debe:
 - 13.C.3.a. Verificar la preparación de la cancha con respecto a la limpieza, la iluminación, la altura de la red, las marcas de la cancha y los peligros.
 - 13.C.3.b. Verificar la disponibilidad e idoneidad de los materiales necesarios para el partido, como pelotas, hojas de puntuación, lápices y el dispositivo de cronometraje (cronómetro).
- 13.C.4. Antes de que comience cada partido, el árbitro debe reunirse con los jugadores en la cancha para que:

- 13.C.4.a. Inspeccione las palas en busca de irregularidades.
 - 13.C.4.b. Señale las modificaciones aprobadas de las reglas, las anomalías de la cancha y las condiciones no estándar de la cancha que podrían ser posibles problemas de seguridad, incluidos, entre otros, reparaciones o grietas de la cancha, diferentes distancias desde las líneas de fondo hasta las vallas traseras y los espectadores y sus asientos.
 - 13.C.4.c. Instruya a los jugadores sobre los deberes del árbitro, los jueces de línea y los jugadores para los cantes de línea. Nota: Este requisito puede cumplirse con las instrucciones previas al partido proporcionadas por el director del torneo.
 - 13.C.4.d. Use cualquier método justo para determinar la selección inicial de campo, servir, recibir o diferir.
 - 13.C.4.e. Se asegure de que los servidores iniciales de cada equipo lleven la identificación oficial. Negarse a usar la identificación resultará en la pérdida del partido.
- 13.C.5. Durante el partido, el árbitro debe:
- 13.C.5.a. Volver a verificar la altura y la posición de la red si la red está alterada.
 - 13.C.5.b. Anunciar la puntuación para comenzar cada rally. Cantar la puntuación indica a cada equipo que el juego está listo para reanudarse.
 - 13.C.5.c. Cantar "punto" después de que se otorgue cada uno.
 - 13.C.5.d. Anotar adecuadamente en la hoja de puntuación después de que se complete cada jugada o se solicite un tiempo muerto.
 - 13.C.5.e. En los partidos de dobles, cantar "segundo servidor" (o "second server") después de que el equipo del primer servidor pierda la jugada.
 - 13.C.5.f. Cantar "side-out (cambio de saque)" cuando sea

apropiado.

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

13.C.6. Mantener la conducta del jugador. En los torneos de PICKLEBALL de EE. UU., el árbitro tiene la facultad de señalar advertencias verbales, advertencias técnicas, faltas técnicas y la pérdida de un juego o partido (forfeit) en función de una combinación definida de advertencias técnicas y/o faltas técnicas. El árbitro también puede recomendar una eliminación (ejection) al Director del Torneo.

13.D. Responsabilidades del jugador en el cante de líneas y faltas.

13.D.1. Juego No Arbitrado.

13.D.1.a. En el espíritu de la deportividad, se espera que los jugadores señalen cualquier tipo de falta sobre sí mismos tan pronto como se cometa o detecte la falta. El cante de la falta debe suceder antes de que ocurra el siguiente servicio.

13.D.1.b. Los jugadores cantan todas las líneas en su lado de la cancha, incluyendo la zona de no volea y las faltas de pie de servicio.

13.D.1.c. Los jugadores pueden señalar faltas en la zona de no volea y faltas de pie en el servicio en el extremo de la cancha del oponente. Si hay algún desacuerdo entre los jugadores sobre la falta de pie sancionada, se repetirá la jugada.

13.D.1.d. Para partidos no oficiales, si un jugador cree que un oponente ha cometido cualquier tipo de falta que no sea una falta de servicio o de pie en la ZNV como se indica en la Sección 7 - Reglas de faltas, puede mencionar la falta específica al oponente, pero no tienen autoridad para hacer cumplir la falta. La decisión final sobre la resolución de la falta corresponde al jugador que supuestamente cometió la falta.

13.D.2. Juego con Árbitros.

13.D.2.a. Los jugadores marcan la línea de base, la línea lateral y la línea de servicio central en su extremo de la cancha.

13.D.2.b. En el espíritu del buen espíritu deportivo, se espera que los jugadores canten las faltas sobre ellos mismos tan pronto como se cometa o detecte la falta. La llamada de falta debe suceder antes de que ocurra el siguiente servicio.

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

13.D.3.a. Los jugadores cantan la línea de servicio del centro en su extremo de la cancha.

13.D.3.b. A excepción de los cantos de la línea de servicio central, los cantos de línea del jugador no son válidos en partidos con jueces de línea, excepto para anular un canto en desventaja de su propio equipo (Ver Regla 6.C.12). Los jugadores pueden apelar un canto de línea 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 hacer un canto de línea, se repetirá el rally.

13.E. Jueces de línea.

13.E.1. El Director del Torneo determinará qué encuentros por medallas utilizarán jueces de línea. Se recomiendan jueces de línea, pero no se requieren.

13.E.2. Los jueces de línea harán los cantos de las líneas asignadas y faltas de pie dentro de su jurisdicción y lo indicarán gritando en voz alta "fuera" (o "falta de pie de servicio") y mostrando la señal de "fuera" (brazo extendido apuntando en la dirección fuera de límites).

13.E.3. Si un juez de línea muestra la señal de "bloqueado/cegado", el árbitro puede hacer el canto inmediatamente si vio

claramente dónde cayó la pelota. Si el árbitro no puede hacer el cante deberá consultar al equipo de árbitros restante para asistir con la decisión.

- 13.E.4. Tras una apelación, si un árbitro anula el cante "fuera" de un juez de línea y lo corrige como "dentro", se producirá una repetición, salvo que el equipo beneficiado por la decisión del árbitro elija conceder el rally.
- 13.E.5. Si un jugador no está de acuerdo con el cante "fuera" de un juez de línea que benefició a su equipo, el jugador puede anular el cante de "fuera" como "dentro" según la regla 6.C.12. Se producirá una repetición, salvo que el equipo que hizo el cante en su contra elija conceder el rally.

13.F. Apelaciones.

Las apelaciones al árbitro con respecto a los cantes realizados (por ejemplo, cantes de línea, doble bote, etc.) serán decididas por el árbitro. El árbitro puede consultar a los jugadores o jueces de línea para decidir el resultado de la apelación.

- 13.F.1. En un partido sin jueces de línea, si un jugador apela un cante de línea al árbitro, el árbitro decidirá si vio claramente que la pelota cayó "dentro" o "fuera". Si el árbitro no puede hacer el cante, se mantendrá el cante original. Si no se hizo ningún cante, la pelota será considerado "dentro".
- 13.F.2. La decisión de un árbitro resultará en un punto otorgado, una pérdida de servicio, o una repetición.
- 13.F.3. Solo se pueden apelar los cantes de línea que finalicen el rally. Cualquier jugador puede apelar un cante de línea de final de rally al árbitro antes de que ocurra el siguiente servicio.

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

- 13.G.1. Advertencia Verbal y Advertencia Técnica. El árbitro está facultado para emitir una única advertencia verbal a cada jugador/equipo o señalar advertencias técnicas. Acciones o conductas que darán lugar a una advertencia verbal o

técnica:

- 13.G.1.a. Lenguaje objetable dirigido a otra persona.
- 13.G.1.b. Blasfemias (Profanity) (audibles o visibles) utilizadas por cualquier motivo. El árbitro determinará la gravedad de cualquier infracción.
- 13.G.1.c. Discutir agresivamente con el equipo de árbitros, otros jugadores o espectadores de una manera que interrumpa el flujo del juego.
- 13.G.1.d. Abuso de la pelota (romper o pisar la pelota de manera agresiva o deliberada) o golpear la pelota entre jugadas.
- 13.G.1.e. Tomarse el tiempo entre jugadas de una manera que interrumpa innecesariamente el flujo del juego.
- 13.G.1.f. Apelar cantes de línea repetidamente que interrumpen el flujo del juego.
- 13.G.1.g. Apelar la decisión del árbitro y perder la apelación (p. ej., la decisión del árbitro fue correcta) y se adjudica un tiempo muerto estándar. (Advertencia Verbal no aplicable).
- 13.G.1.h. Solicitar un tiempo muerto médico sin una condición médica válida (se adjudica un tiempo muerto estándar) según lo determine el personal médico o el Director del Torneo si no hay personal médico presente. (Advertencia Verbal no aplicable).

- 13.G.1.i. Acciones que se consideran conductas antideportivas menores, incluidas, entre otras, hacer reiterados cantos cuestionables de 'fuera' que, después de una apelación, son revocadas (anuladas) por el árbitro.
 - 13.G.1.j. Excepto durante los tiempos muertos y entre juegos, recibir consejos (coaching) de alguien que no sea su compañero.
- 13.G.2. Faltas Técnicas - El árbitro está facultado para sancionar faltas técnicas. Cuando se sanciona una falta técnica, se quitará un punto de la puntuación del jugador/equipo infractor, a menos que su puntuación sea cero, en cuyo caso, se sumará un punto a la puntuación del 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 una pala de manera agresiva o imprudente por frustración o enojo, con desprecio negligente de las consecuencias, y sin golpear a una persona ni dañar la propiedad.
 - 13.G.2.b. Un jugador que usa lenguaje extremadamente objetable o groserías, independientemente de a quién o a qué se dirija.
 - 13.G.2.c. Hacer amenazas o desafíos de cualquier naturaleza hacia o en contra de cualquier persona.
 - 13.G.2.d. Apelar la decisión del árbitro (challenge) y perder la apelación (p. ej., la decisión del árbitro fue correcta) y no hay tiempo muerto disponible. (Advertencia verbal no aplicable).
 - 13.G.2.e. Cualquier otra acción que se considere conducta antideportiva extrema.
 - 13.G.2.f. Solicitar un tiempo muerto médico sin una condición médica válida, y al equipo (o jugador en un partido individual) no le quedan

tiempos muertos. (Advertencia verbal no aplicable).

13.G.2.g. Lanzar o golpear deliberadamente una pelota que no está en juego con desprecio negligente de las consecuencias que inadvertidamente golpea a una persona.

13.G.3. Efecto de Faltas Técnicas y Advertencias Técnicas. La valoración de una advertencia técnica o falta técnica irá acompañada de una breve explicación del motivo.

13.G.3.a. Una advertencia técnica no resultará en la pérdida de la jugada o la concesión de un punto.

13.G.3.b. Una vez que se ha emitido una advertencia técnica, una segunda advertencia técnica por cualquier motivo, dada al mismo jugador/equipo durante el partido, resultará en una falta técnica para el jugador/equipo.

13.G.3.c. Si un árbitro emite una falta técnica, se quitará un punto de la puntuación del jugador/equipo infractor a menos que su puntuación sea cero, en cuyo caso se sumará un punto a la puntuación del lado contrario. Después de que se elimine o se otorgue el punto, el jugador o el equipo que pierda o se le otorgue el punto debe moverse a la(s) posición(es) correcta(s) que refleje su puntuación.

13.G.3.d. Una advertencia técnica cantada o una falta técnica no tendrá ningún efecto sobre el cambio de servidor o side out (cambio de saque).

13.G.3.e. Las advertencias verbales, las advertencias técnicas y las faltas técnicas pueden decidirse en cualquier momento en que los jugadores estén en la cancha, independientemente de si el partido está en curso. Esto incluye durante el tiempo de calentamiento. El juego no se detendrá para notificar una advertencia o una

falta. La amonestación o falta se aplicará una vez finalizada la jugada. El comportamiento que llegue al nivel de una advertencia o falta después de que termine el partido se informará al Director del Torneo.

13.H. Pérdida del Juego (Game Forfeit).

El árbitro impondrá la pérdida del juego (forfeit) cuando ocurra cualquiera de lo siguiente:

- 13.H.1. Después de que se haya señalado una advertencia técnica y la posterior emisión de una falta técnica enumerada en la Regla 13.G.2
- 13.H.2. Después de que se haya sancionado una falta técnica de acuerdo con la Regla 13.G.3.b o la Regla 13.G.2 y la posterior emisión de otra advertencia técnica por cualquier motivo.
- 13.H.3. Para un formato de partido que es un juego a 15 o 21, una pérdida de juego es equivalente a una pérdida de partido.
- 13.H.4. Para un formato de partido que es de dos de tres o tres de cinco juegos, un árbitro puede imponer la pérdida del juego cuando un jugador/equipo no se presenta para jugar 10 minutos después de que el partido haya sido convocado para jugar. Se impondrá una pérdida del partido cuando un jugador/equipo no se presente para jugar 15 minutos después de que el partido haya sido convocado para jugar. Si el formato del partido es de un juego a 15 o 21, la pérdida del partido ocurre cuando el jugador/equipo no se presenta para jugar 10 minutos después de que el partido haya sido convocado para jugar. El director del torneo puede permitir una demora mayor si las circunstancias justifican tal decisión.

13.I. Pérdida del Partido (Match Forfeit).

- 13.I.1. El árbitro impondrá la pérdida del partido en base a una combinación de Advertencias Técnicas o Faltas Técnicas cuando ocurra alguna de las siguientes situaciones:

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

13.I.1.b. Después de que se haya sancionado una falta técnica de acuerdo con la Regla 13.G.3.b o la Regla 13.G.2 y la posterior emisión de una segunda falta técnica por cualquier motivo.

13.I.1.c. Comportamiento que resultará en la pérdida del partido que no se deba a una combinación de Advertencias Técnicas o Faltas Técnicas.

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

13.I.1.c.2. Golpear o lanzar agresiva o imprudentemente una pelota o pala debido a la frustración o la ira que pone en riesgo a una persona o a la propiedad de una instalación.

13.I.2. El Director del Torneo puede imponer la pérdida del partido por incumplimiento de las reglas del torneo o de las instalaciones anfitrionas mientras se encuentra en las instalaciones, o por conducta inapropiada en las instalaciones entre partidos, o por abuso de hospitalidad, vestuario o incumplimiento de otras reglas. y procedimientos.

13.J. Impugnación de las decisiones de los árbitros (Challenge).

Si un jugador no está de acuerdo con el fallo o la decisión de un árbitro, ese jugador puede impugnar el fallo o la decisión del árbitro preguntando por el Árbitro Principal, el Director del Torneo o el designado del Director del Torneo. Si se determina que el fallo o la decisión del árbitro es correcta, el jugador o equipo perderá un tiempo muerto y recibirá una advertencia técnica (ver 13.G.1.g). Si no hay tiempos muertos disponibles y el fallo o la decisión del árbitro es correcta, el jugador/equipo recibirá una falta técnica (ver 13.G.2.d).

Cuando el fallo o decisión del árbitro sea incorrecta, se revocará

la regla y, si corresponde, se repetirá la jugada.

13.K. Eliminación de un Juez de Línea.

El árbitro puede remover a un juez de línea por cualquier causa razonable, ya sea en base a la observación del árbitro o de los jugadores. Si el árbitro decide reemplazar a un juez de línea basado en su propia observación, la decisión del árbitro es definitiva. Los jugadores también pueden solicitar al árbitro que retire a un juez de línea, siempre que todos los jugadores estén de acuerdo. Si el árbitro no está de acuerdo, debe consultar con el Director del Torneo para una decisión final. Si se elimina un juez de línea, el Director del Torneo nombrará un sustituto.

- 13.K.1. Sustitución de un árbitro. Si todos los jugadores están de acuerdo, pueden solicitar al Director del Torneo la remoción del árbitro. El Director del Torneo retiene la autoridad discrecional final sobre la sustitución del Árbitro. Si se retira un Árbitro, el Director del Torneo nombrará un sustituto.

13.L. Juego no Arbitrado.

Cualquier jugador puede solicitar un árbitro al Director de Torneo si:

- 13.L.1. El jugador cree razonablemente que una regla está siendo violada consistente y deliberadamente por su oponente.
- 13.L.2. Surge una situación en la que los jugadores no pueden resolver una disputa de manera rápida y fácil.
- 13.L.2.a. Si un jugador cree que una pala no está aprobada por la USAP o no cumple con todas las reglas para las palas, al jugador se le permite convocar al Head Referee o al Director del Torneo para determinar si la pala es legal para el juego.

13.M. Eliminaciones (Ejections) o Expulsiones (Expulsions).

El Director del Torneo puede eliminar a un jugador del torneo por un comportamiento flagrante y particularmente perjudicial que, en opinión del Director del Torneo, afecte el éxito del torneo. Una

eliminación (ejection) puede ocurrir debido a acciones en cualquier momento en que el jugador esté en el lugar del torneo y puede incluir, pero no se limita a:

- 13.M.1. Usar insultos étnicos, religiosos, raciales, sexistas u homofóbicos.
- 13.M.2. Lesión a un jugador, oficial o espectador a través de un acto de abuso de pala o pelota.
- 13.M.3. Escupir o toser sobre una persona.
- 13.M.4. No exhibir el "mejor esfuerzo". Esto incluye, pero no se limita a, incumplir, perder o no esforzarse al máximo en los partidos, ya sea para su propio beneficio o por otra razón.

Nota: Además de una eliminación, el Director del Torneo también tiene la opción de expulsar (expulsión) al jugador de la sede del torneo.

APÉNDICE

Prioridades y principios rectores del libro de reglas oficial de Pickleball de EE. UU.

Prefacio

El libro de reglas oficial de Pickleball de EE. UU. es el producto más importante de la organización. Es el documento fundamental para el deporte del pickleball y debe ser tratado con el respeto otorgado a los fundadores del deporte y aquellos que escribieron y aprobaron las reglas a lo largo de los años.

Escribir reglas que sean objetivas, claras y concisas es un trabajo difícil. Debido a que los involucrados en la redacción y/o aprobación de las reglas provienen de diferentes antecedentes y experiencias, es importante tener prioridades y principios rectores para la redacción de reglas que ayuden a proporcionar una medida de coherencia de un año a otro. Las siguientes prioridades y principios rectores del Rulebook se desarrollaron para guiar a los redactores y aprobadores de reglas en su importante trabajo.

Prioridades

Las siguientes tres prioridades deben considerarse "pruebas" para cualquier cambio de regla sugerido. Cualquier cambio de regla sugerido debe satisfacer al menos una de estas tres prioridades, enumeradas en orden de importancia:

1. La primera prioridad es preservar la integridad del deporte, que incorpora los elementos de diversión, cooperación, cortesía y competencia. Esta prioridad rinde homenaje a quienes desarrollaron el deporte en 1965 y quienes han escrito 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 de reglas para mejorar la experiencia del jugador. "Prueba" los cambios de reglas sugeridos desde el punto de vista de minimizar los desacuerdos de los jugadores, facilitando el aprendizaje del deporte, la enseñanza del deporte y jugar el deporte, al tiempo que permite una innovación moderada a medida que las habilidades y el equipo del jugador se desarrollan y

evolucionan.

3. La tercera prioridad es lo que es mejor para el arbitraje. "Prueba" los cambios de reglas para que sea menos probable que ocurran conflictos entre jugadores, así como entre jugadores y oficiales.

Principios rectores

El libro de reglas oficial de Pickleball de EE. UU. cubre una amplia variedad de reglas que cubren la cancha y el equipo, el juego recreativo y social, así como el juego de torneo, con o sin árbitro. Los siguientes son principios rectores para aquellos que escriben y aprueban 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 amateurs (oficiales y no oficiales). Las reglas específicas para una sola categoría de jugador, por ejemplo, el jugador de nivel profesional, deben aprobarse después de una cuidadosa consideración y examen de cómo el cambio de reglas podría afectar el deporte más allá del nivel profesional de competencia.
2. Estar escrito con un enfoque determinista, es decir, desde el punto de vista de "si esto ocurre, esto es lo que sucede". Si algo no está permitido o no debería suceder, las consecuencias (por ejemplo: repetición, falta, advertencia técnica, etc.) deben proporcionarse como parte de la regla.
3. Centrarse en lo que no debe ocurrir, no en lo permitido o aceptado. Los intentos de incluir reglas que describan lo que está permitido darán como resultado un Rulebook innecesariamente largo.
4. Evite la ambigüedad, la discreción de los jugadores o las reglas relacionadas con el juicio del árbitro. Tales reglas invitan a desacuerdos y diferentes interpretaciones. Con este fin, cuando se usa 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 Definición del Libro de Reglas.
5. Permitir que los fabricantes de equipos innoven, siempre que dicha innovación no abruma ni supere la capacidad del jugador promedio para mantenerse al día con la velocidad y la dificultad

del deporte. Los cambios de reglas relacionados con el equipo deben recibir un escrutinio particularmente minucioso debido a su potencial para sentar precedentes.

6. Tener un elemento de precedente otorgado a ellos. Debe evitarse el cambio por el cambio para evitar la frustración o la pérdida de confianza de los jugadores.
7. Permitir un grado apropiado de innovación del jugador. Dicha innovación debería mantener un sano equilibrio entre reglas históricas que han sido fundamentales para el deporte crecimiento y atractivo.
8. Preservar las características y reglas únicas del deporte que involucra la Zona de no volea y la regla de dos botes y evitar que un tiro o tipo de jugada domine el deporte.
9. Aborde un problema conocido o anticipe las tendencias y necesidades del deporte antes de que sea necesario.
10. Estar sujeto a revisiones y comentarios por partes interesadas nacionales e internacionales.