



# 2023 OFFICIAL RULEBOOK



## 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 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 autorizados 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](http://usapickleball.org)

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

© 2010; revisado 2023

## CAMBIOS SIGNIFICATIVOS EN LAS REGLAS PARA 2023

### Ropa (2.G.1/2.G.4)

La ropa inapropiada ahora puede incluir ropa que se aproxime al color de la pelota del torneo. La Sección 1 alienta a los jugadores a evitar usar ropa que se aproxime al color de la pelota. El Director del Torneo se reserva el derecho de solicitar un cambio de ropa durante un tiempo muerto no cobrable.

### Servicio giratorio (4.A.5)

No se permite manipular la pelota para agregar efecto durante el lanzamiento de la pelota. Cierta rotación natural de la pelota cuando se suelta es permisible, pero el servidor no debe manipular o girar antes de golpear la pelota para servir. Esto se aplica al servicio de volea y al servicio de caída.

### Repetición o falta en el saque (4.A.6/4.A.9)

El árbitro tiene la autoridad para detener inmediatamente el juego y ordenar una repetición si el árbitro no está seguro de que se haya cumplido con uno de los elementos requeridos de un servicio. El árbitro sancionará una falta inmediata si un servicio viola claramente uno o más de los requisitos. La intención es inducir a los jugadores a ajustar su servicio para que cumpla con todos los requisitos de manera clara y obvia.

### Preguntas del jugador sobre el servidor, receptor o posición correctos (4.B.8)

Las preguntas de los jugadores sobre el servidor, el receptor o la posición correctos permanecen permitidas antes de que se realice el servicio. Una pregunta genérica del servidor como "¿Soy bueno?" se considera que encapsula tanto la pregunta correcta del servidor como la pregunta correcta de la posición, y el árbitro responderá a ambas preguntas. En el juego no oficial, un jugador puede hacerle al oponente las mismas preguntas y el oponente debe responder con la información adecuada.

#### Puntuación incorrecta llamada (4.K)

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. Es falta detener el juego después de la devolución del servicio para identificar o pedir una corrección de la puntuación. Es una falta detener el juego para identificar o pedir una corrección de la puntuación cuando la puntuación se cantó correctamente.

#### Tiempo de espera del equipo (10.D)

Los jugadores no están obligados a usar un tiempo muerto regular para los ajustes o cambios de equipo necesarios para la continuación justa y segura del partido. El árbitro pedirá un tiempo fuera de equipo de una duración razonable.

## TABLA DE CONTENIDOS

SECCIÓN 1 – EL JUEGO ..... 1

SECCIÓN 2 – PISTA Y EQUIPAMIENTO ..... 3

SECCIÓN 3 – DEFINICIONES .....11

SECCIÓN 4: EL SERVICIO, LA SECUENCIA DEL SERVICIO Y LAS REGLAS DE PUNTUACIÓN .....17

SECCIÓN 5 - REGLAS DE SELECCIÓN DE SERVICIOS Y FINALES .....28

SECCIÓN 6 – REGLAS DE LLAMADA DE LÍNEA .....30

SECCIÓN 7 – REGLAS DE FALLAS .....33

SECCIÓN 8 – REGLAS DE BOLA MUERTA .....35

SECCIÓN 9 – REGLAS DE LA ZONA SIN VOLEI .....36

SECCIÓN 10 – REGLAS DE TIEMPO FUERA .....38

SECCIÓN 11 – OTRAS REGLAS .....43

SECCIÓN 12 – POLÍTICAS DE TORNEO SANCIONADO .....47

SECCIÓN 13 – ADMINISTRACIÓN Y ARBITRAJE DEL TORNEO .....55

APÉNDICE.....68

ÍNDICE .....71

NOTAS.....75





## SECCIÓN 1 – EL JUEGO

Pickleball es un deporte de remo 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 canchas 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 devuelve 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 cortes 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.

Pickleball se puede jugar como 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 se tratan de la misma manera 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 llamadas, especialmente de línea.
- Llamadas; no hay lugar en el juego para que un compañero le diga a otro, "esa fue mi decisión, no la tuya".

- Las llamadas rápidas eliminan la 'opción de dos oportunidades'. Para por ejemplo, un jugador no puede reclamar un impedimento de una pelota que rueda en la cancha después de golpear una pelota 'fuera'; renunciaron a su capacidad de llamar al estorbo eligiendo en su lugar golpear la pelota.
- Los jugadores se esfuerzan por cooperar cuando se enfrentan a un situación no cubierta por el Rulebook. 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 adaptan a los jugadores con diversas necesidades de adaptación.
- Los jugadores evitan usar ropa que se asemeje mucho a la

color de la pelota

- Los jugadores no deben cuestionar ni comentar el canto de un oponente, aunque cualquier jugador puede apelar al árbitro un canto de línea de fin de jugada antes de que ocurra el siguiente servicio.

## Características únicas

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

Zona de no volea (NVZ). 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 rebote 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 en silla de ruedas pueden permitir que la pelota rebote dos veces antes de devolver la pelota. El segundo rebote 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:

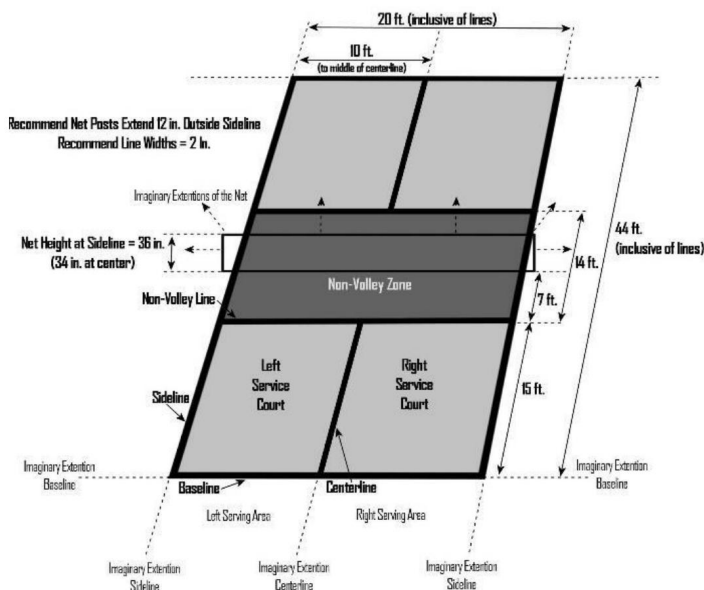


Figura 2-1

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 al exterior de

las líneas del perímetro y 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 mide 30 pies (9,14 m) de ancho y 60 pies (18,29 m) de largo. Un margen circundante de 10 pies (3,05 m) mide 40 pies (12,19

m) por 64 pies (19,51 m). Otras recomendaciones para las dimensiones de la superficie de juego son:

Finalidad	Ancho: pies (m)	Largo: pies (m)
Obra Nueva 34 (10,36 m)		64 (19,5 m) 74
Torneo Play 34 (10,36 m)		(22,56 m) 80 (24,38
Silla de ruedas Play 44 (13,41 m)		m)
Estadio Cancha 50 (15,24 m)		

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 del estándar.

cancha 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 corte.

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

2.B.3. Zona de no volea (NVZ). 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 zona de no volea) paralela y a 7 pies (2,13 m) de la red. Todas las líneas NVZ son parte de la NVZ.

2.B.4. Tribunal de servicio. El área más allá de la NVZ 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 en cualquier lado de la red que se extiende desde la NVZ hasta la línea de base que separa las canchas de servicios pares e impares.

2.B.6. Corte derecho/par. El área de servicio en el lado derecho de la cancha de cara a la red.

2.B.7. Cancha Izquierda/Impar. El área de servicio en el lado izquierdo de la cancha de cara a la red.

2.C. Especificaciones netas.

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. publicaciones Los postes de 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 9 pulgadas (6,63 m) que se extienden 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. Borde. 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. Una correa central es recomendado 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. Si la red cae sobre la cancha y tal la configuración no es corregida por el personal del torneo antes del comienzo del juego, y si el árbitro considera que una pelota se ve afectada por la red que cubre, resultará en una repetición.



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 el nombre o logotipo del fabricante o proveedor impreso o grabado en relieve en la superficie.

2.D.2. Aprobación. El Director del Torneo elegirá el pelota de 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 debe estar hecha de un material duradero. material 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

afectar las características de vuelo de la pelota. (Consulte la Figura 2-2.)

## 2.E. Especificaciones de la paleta.

2.E.1. Material. La paleta debe estar hecha de cualquier material que se considere seguro y no esté prohibido por estas reglas. La paleta 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 paleta no deberá contener deslaminación, agujeros, grietas o hendiduras que rompan la piel o la superficie de la paleta.

2.E.2.a. Reflexión. La superficie de golpeo de la paleta no deberá reflejar negativamente, 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 culata, no deben exceder las 24 pulgadas (60,96 cm). La longitud de la paleta no puede exceder las 17 pulgadas (43,18 cm). No hay restricción en el grosor de la paleta.

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

2.E.5. Alteraciones. Los remos alterados deben cumplir con todas las especificaciones.

2.E.5.a. Las únicas alteraciones o adiciones que se pueden hacer a una paleta fabricada comercialmente son la cinta de protección del borde, la cinta de plomo, los cambios en el tamaño de la empuñadura o la envoltura de la empuñadura, y las calcomanías con el nombre y/u otras marcas de identificación en la cara de la paleta.

2.E.5.b. Las calcomanías y la cinta no pueden extenderse más de 2,54 cm (1 pulgada) por encima de la parte superior de la empuñadura.

ni más de 0,5 pulgadas (1,27 cm) dentro del borde exterior de una paleta o, si hay un protector de borde colocado, 0,5 pulgadas dentro del protector de borde.

2.E.5.c. Las marcas dibujadas a mano o escritas a mano están permitidas en la superficie de juego de la paleta siempre que no afecten la rugosidad de la superficie y sean de buen gusto. No se permiten gráficos del mercado de accesorios en una paleta de fabricación comercial que no sean marcas de bolígrafo "dibujadas a mano" o "escritas a mano". Cualquier representación dibujada a mano o escrita a mano debe ser de buen gusto.

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 la altura impulso.

2.E.6.e. Piezas desmontables. Sin partes removibles

a excepción de los ajustes de la empuñadura de la paleta y/o las envolturas de la empuñadura y la cinta de plomo en el borde de la paleta.

2.E.7. Designación de modelo. La paleta debe tener un

marca y nombre de modelo o 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 paleta 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](http://USA.Pickleball.org).

2.F.1.a. Violación. Si en algún momento durante el torneo se determina que un jugador está usando una paleta que viola alguna de las especificaciones de la paleta o no figura en el USA PICKLEBALL Lista de Pádel Homologado como Pase, se aplican las siguientes sanciones:

2.F.1.a.1. Si la infracción se identifica antes de que comience el partido, el jugador puede cambiar a una raqueta listada como Pass on the USA PICKLEBALL. Listado de pádel homologado sin penalización.

2.F.1.a.2. Si la infracción se identifica después de el partido ha comenzado, el jugador o equipo pierde solo el partido que se está jugando.

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

## 2.G. Vestir.

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 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. Si el jugador se niega a cumplir con las reglas de vestimenta, el Director del Torneo puede declarar perdido el partido.

## SECCIÓN 3 – DEFINICIONES

### 3.A. Definiciones.

- 3.A.1. Acarrear – Golpear la pelota de tal manera que no rebote lejos de la raqueta sino que sea transportada sobre la cara de la raqueta.
- 3.A.2. Entrenamiento: comunicación de cualquier información, incluida la verbal, no verbal y electrónica, de alguien que no sea el compañero de un jugador, sobre la cual un jugador o equipo puede actuar para obtener una ventaja o ayudarlos a evitar una violación de las reglas.
- 3.A.3. Corte – El área dentro de las dimensiones exteriores de la Líneas de base y laterales.
- 3.A.4. Cancha cruzada: la cancha diagonalmente opuesta a la campo desde el que se golpeó la bola por última vez.
- 3.A.5. Pelota Muerta – Una pelota que ya no está en juego.
- 3.A.6. Distracción – Acciones físicas de un jugador que 'no son comunes al juego' que, a juicio del árbitro, pueden 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.7. Doble rebote: cuando la pelota rebota dos veces en un lado antes de ser devuelto.
- 3.A.8. Doble Golpe – Golpear la pelota dos veces antes de que sea devuelto
- 3.A.9. Expulsión: una infracción de comportamiento tan flagrante que justifica la expulsión del torneo por parte del Director del Torneo. El jugador puede quedarse en el lugar pero ya no puede jugar en ningún partido.

- 3.A.10. Expulsión: 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.11. Falta: una violación de las reglas que resulta en una pelota muerta. y/o el final del rally.
- 3.A.12. Primer servidor: 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.13. Pérdida – Una violación de comportamiento atroz o una combinación de advertencias técnicas y/o faltas técnicas que resulten en la adjudicación de un juego o partido al oponente.
- 3.A.14. Golpe de fondo – Golpe de la pelota después de que la pelota ha rebotado
- 3.A.15. Obstaculizar: 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.16. Extensión imaginaria. Término utilizado para describir dónde se extendería una línea si se proyectara más allá de su punto final actual. Los jugadores y árbitros deben proyectar dónde se extendería la línea si no estuviera limitada a los límites del área de juego.
- 3.A.17. Cancha izquierda/impar: 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.18. Llamada de línea: 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 "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.19. Pelota Viva/En Juego – 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.20. Impulso: el impulso 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.21. Zona de no volea (NVZ): 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 NVZ. Todas las líneas que bordean la NVZ son parte de la NVZ. El NVZ 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.22. Ajustes de empuñadura de paleta: dispositivos no mecánicos que cambian el tamaño de la empuñadura o estabilizan la mano en la empuñadura.
- 3.A.23. Cabeza de paleta: la paleta, excluyendo el mango.
- 3.A.24. 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 reconocidas.

posiciones, y todos los demás objetos alrededor y por encima de la corte.

- 3.A.25. Plano de la Red - Los planos verticales imaginarios en todos lados que se extienden más allá del sistema de red.
- 3.A.26. Superficie de juego: la cancha y el área que rodea la cancha designada para jugar.
- 3.A.27. Blasfemias: palabras, frases o gestos con las manos, comunes o poco comunes, que normalmente se consideran inapropiados en "compañía educada" o alrededor de niños. Por lo general, se incluyen palabras de cuatro letras que se usan como improperios o intensificadores verbales.
- 3.A.28. Rally: juego continuo que ocurre después del servicio y ante una falla.
- 3.A.29. Receptor: 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.30. Repetición: cualquier jugada que se reinicia por cualquier motivo sin otorgar un punto o cambiar de servidor.
- 3.A.31. Retiro - La decisión de un jugador/equipo que detiene el partido y otorga el partido al oponente.
- 3.A.32. Cancha derecha/par – 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 parejo.
- 3.A.33. Segundo servicio: 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.34. Segundo servidor: en dobles, el compañero del primer servidor. El segundo servidor sirve después de que el primer servidor pierde atender.

- 3.A.35. Servicio: el golpe inicial de la pelota con la paleta para comenzar la jugada.
- 3.A.36. Servidor: el jugador que inicia un rally. Dependiente en el marcador del equipo, es posible que el jugador que sirve no sea el servidor correcto.
- 3.A.37. Patio de servicio: el área a ambos lados del línea central, incluida la línea central, la línea lateral y la línea de base, excluyendo la NVZ.
- 3.A.38. 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.39. Lado afuera: la concesión del servicio al equipo contrario después de que un jugador de individuales o un equipo de dobles pierde su atender.
- 3.A.40. Servidor inicial: 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.41. Falta técnica: la evaluación de un árbitro de una violación de comportamiento que resulte 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 equipo contrario. Se emitirá una falta técnica si ya se ha dado una advertencia técnica y se justifica una segunda advertencia técnica; o cuando lo amerite la acción de un jugador o equipo, a juicio del árbitro.
- 3.A.42. Advertencia técnica: la advertencia de un árbitro de una violación de comportamiento dada a un jugador o equipo. Los puntos no se otorgan ni se descuentan por una técnica advertencia.

- 3.A.43. Advertencia verbal: 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.44. Volley: durante un rally, un golpe de la pelota en el aire antes de que la pelota haya rebotado.
- 3.A.45. 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.46. Retiro: la solicitud de un jugador/equipo para ser eliminado de cualquier próxima jugada en un grupo específico.



## SECCIÓN 4 – EL SERVICIO, LA SECUENCIA DEL SERVICIO Y

### REGLAS DE PUNTUACIÓN

#### 4.A. Servicio.

4.A.1. El puntaje completo debe ser cantado antes de que la pelota sea servido.

4.A.2. Colocación. El servidor debe servir a la correcta cancha de servicio (la cancha diagonalmente opuesta al servidor). El servicio puede despejar o tocar la red y debe despejar las líneas NVZ y NVZ. El servicio puede aterrizar en cualquier otra línea de la cancha de servicio.

4.A.3. Si el servicio despeja la red o contacta la red en cruza y luego toca al receptor o al compañero del receptor, es un punto para el equipo que saca.

4.A.4. 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 fondo.

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 puestas la superficie de juego detrás de la línea de base y no puede tocar la cancha sobre 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 la pelota con ninguna parte del cuerpo inmediatamente.

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

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

4.A.7. El saque de volea. El servicio de volea se hace por golpear la pelota sin que rebote en la superficie de juego y se puede hacer 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 ascendente en el momento en que se golpea la pelota con la paleta. (Vea la Figura 4-3.)

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



Figura 4-1 (servicio legal)

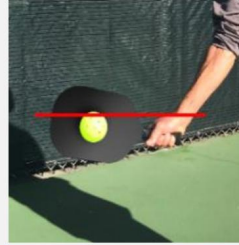


Figura 4-2 (servicio ilegal)

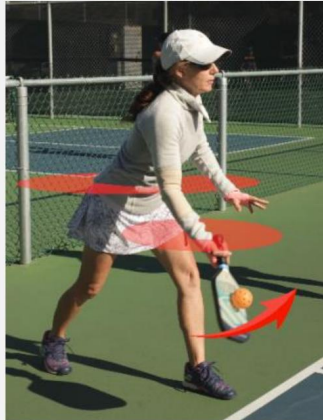


Figura 4-3 (servicio legal)

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

4.A.7.c. No se debe hacer contacto con la pelota.  
sobre la cintura. (Vea las Figuras 4-1 y 4-3 arriba)

4.A.8. El saque de gota. El drop saque 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.

movimiento. No hay restricción de cuántas veces puede rebotar la pelota ni dónde puede rebotar la pelota.

la superficie de juego. Un drop saque adecuado incluye los siguientes elementos:

4.A.8.a. El servidor debe soltar la pelota de una

solo con la mano o déjelo caer de la cara de la paleta desde cualquier altura natural (sin ayuda).

4.A.8.b. La pelota no debe ser propulsada (lanzada)

hacia abajo o arrojado o golpeado hacia arriba con la paleta.

4.A.8.c. Las restricciones del Saque de Volea en Regla

4.A.7 no se aplica al servicio dropeado.

4.A.9. Repetición o fallo. 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 servicio. 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, además de la Regla 4.A.6, no se ha cumplido. En partidos no oficiales, 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 violaciones de movimiento de servicio son como sigue:

	JUEGO OFICIAL		NO OFICIALIZADO JUGAR
	árbitro no seguro de que violación	Árbitro seguro de que violación	El receptor determina la violación
SERVICIO DE VOLEA			
4.A.7.a. No arco ascendente	Repetición	Falla	Ninguno
4.A.7.b. cabeza de paleta encima de la muñeca	Repetición	Falla	Ninguno
4.A.7.c. Contacto por encima de la cintura	Repetición	Falla	Ninguno
4.A.5. Giro impartido 4.A.6.	Repetición	Falla	Repetición
No sueltas visible	Repetición	Repetición	Repetición
DEJAR SERVIR			
4.A.8.a. Drop no realizado con una sola mano o desde la cara de la paleta o no desde altura sin ayuda	Repetición	Falla	Ninguno
4.A.8.b. Pelota impulsado hacia arriba o hacia abajo	Repetición	Falla	Ninguno
4.A.5. Giro impartido 4.A.6.	Repetición	Falla	Repetición
No sueltas 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 determinadas 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 puntaje.

##### 4.B.3. Cada jugador servirá hasta que se pierda una jugada 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. Individual.

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 oponente.

4.B.5.c. Después de que el servidor pierde la jugada o comete faltas, un side out ocurrirá y el servicio se otorgará a el oponente.

##### 4.B.6. Dobles. Ambos jugadores de un equipo servirán ante un se declara side out, excepto al comienzo de cada juego, cuando solo el servidor inicial servirá. Por lo tanto, el servidor inicial de cada juego se designa como "Segundo servidor" para fines de puntuación, ya que se producirá un lado fuera una vez que se pierda una jugada o el equipo que saca cometa una falta y se otorgue el servicio al equipo contrario.

- 4.B.6.a. Al comienzo de cada lado hacia afuera, el servicio comienza en el área de servicio derecha/par.
- 4.B.6.b. Cuando el marcador del equipo es parejo (0, 2, 4...), la posición correcta del servidor inicial del equipo es en el área de servicio derecho/par. Cuando el marcador del equipo es impar (1, 3, 5...), la posición correcta del servidor inicial es a la izquierda/impar corte.
- 4.B.6.c. Después de cada salida lateral, 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 una jugada o el equipo del servidor cometa una falta.
- 4.B.6.e. Después de que el equipo del primer servidor pierda una jugada o cometa faltas, 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 socios. En dobles, a excepción de el servidor (ver 4.A.4) no hay restricción en la posición de ningún jugador, siempre y cuando 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 saque, cualquier jugador puede pedir al árbitro para el puntaje, quién es el servidor o receptor correcto o si algún jugador está en una posición incorrecta. Una pregunta genérica como "¿Soy bueno?"

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. Para el juego no oficial, un jugador puede hacerle al oponente las mismas preguntas y el oponente responderá con la información adecuada.

- 4.B.9. Cuando un jugador incorrecto sirve o recibe, o un jugador saca desde una posición incorrecta, el árbitro detendrá inmediatamente el juego e identificará la(s) falta(s).
- 4.B.10. Jugador o posición incorrectos. Cuando se descubre una posición incorrecta del servidor o del jugador después de que finaliza una jugada, un juego o un partido, se puede sancionar al equipo infractor hasta que se produzca el siguiente servicio o antes de que se devuelva el acta al escritorio de operaciones del torneo. Un punto anotado durante la jugada por el equipo infractor no contará. Se mantendrá cualquier punto anterior anotado por el servidor incorrecto o con jugadores en las posiciones incorrectas. Después de que se completa un partido, un jugador incorrecto o un error de posición no se pueden corregir después de que la planilla haya sido devuelta al personal de operaciones del torneo.

4.C. Preparación. Cualquier jugador puede indicar "no listo" antes de la comienzo de la partitura que se llama.

- 4.C.1. Se debe usar una de las siguientes señales para indicar "no listo": 1) levantar la pala por encima de la cabeza, 2) levantar la mano que no es 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 partitura, se ignorarán las señales de "no listo", a menos que haya un impedimento. Un jugador o equipo fuera de posición no se considera obstáculo.



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

4.D.1. En el juego no oficial, el servidor normalmente anuncia el marcador, pero el compañero del servidor puede anunciar 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 se le conceden 10 segundos para servir la pelota.

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

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 no partido arbitrado, el servidor permitirá el mismo reposicionamiento y recordará el marcador 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 lado contrario y su puntaje es 0.

4.G. Puntos. Se anota un punto sirviendo la pelota y ganando el reunión.

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

4.I. Llamando la puntuación en partidos individuales. La secuencia adecuada para anunciar el puntaje es el puntaje del servidor y luego el puntaje del receptor como dos números. (p. ej., "uno – cero").

- 4.J. Llamando al marcador en partidos de dobles. La puntuación se llama como tres números en los partidos de dobles. La secuencia correcta para decir el puntaje es: puntaje del equipo que saca – puntaje del equipo que recibe – el número del servidor (uno o dos), (p. ej., "cero – uno – uno"). Para comenzar cada juego, la puntuación se llamará "cero - cero - dos".
- 4.K. Puntuación incorrecta llamada. 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 con el resultado correcto cantado. 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 en cualquier momento 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. Fallas de pie de servicio. Durante el servicio, cuando la pelota está golpeado, 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 toque el área del lado equivocado de la extensión imaginaria de la línea central.
  - 4.L.3. No tocar la cancha, incluida la línea de fondo.
- 4.M. Fallos de servicio. Durante el servicio, es una falta contra el servidor que resulta en la pérdida del servicio si:
- 4.M.1. El servidor sirve desde el área de servicio incorrecta.
  - 4.M.2. El jugador incorrecto saca la pelota.
  - 4.M.3. La pelota servida toca cualquier objeto permanente antes de tocar el suelo.

- 4.M.4. La pelota servida toca al servidor o a su compañero, o cualquier cosa que el servidor o su compañero lleve puesto.
- 4.M.5. La pelota servida cae en la zona de no volea que incluye las líneas NVZ.
- 4.M.6. La pelota servida cae fuera de la cancha de servicio.
- 4.M.7. La pelota servida toca la red y cae dentro del no zona de volea
- 4.M.8. La pelota servida golpea la red y cae fuera del corte de servicio.
- 4.M.9. El servidor utiliza un saque ilegal cuando realiza el Saque de Volea (como se explica en la Regla 4.A.7) o el Saque Descendente (como se explica en la Regla 4.A.8).
- 4.M.10. El servidor o su compañero pide un tiempo muerto después de la se ha producido el servicio.
- 4.M.11. El servidor golpea la pelota para realizar el saque mientras el se llama la puntuación.
- 4.M.12. El servidor viola cualquiera de las reglas enumeradas en Regla 4.A.4.
- 4.N. Fallos del receptor. Es una falta contra el equipo receptor que resulta en un punto para el servidor si:
  - 4.N.1. El jugador incorrecto devuelve el servicio.
  - 4.N.2. El receptor o su pareja es tocado o interfiere con el vuelo de la pelota antes de que rebote.
  - 4.N.3. El receptor o su compañero pide un tiempo muerto después de la se ha producido el servicio.

## SECCIÓN 5 - REGLAS DE SELECCIÓN DE SERVICIOS Y FINALES

### 5.A. Selección de Terminar, Servir, Recibir o Diferir.

- 5.A.1. Se utilizará cualquier método justo para determinar qué el jugador o el equipo tiene la primera opción de finalizar, servir, recibir o diferir (p. ej., un 1 o un 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 extremo inicial. Si el ganador elige el extremo inicial, el perdedor elige servir o recibir. Una vez que se ha hecho una selección hecho, 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 titular. El servidor inicial para el juego es el jugador que usa la forma de identificación del servidor inicial. No hay culpa ni sanción por no hacer las notificaciones. Una vez que ha comenzado un juego, si el árbitro nota que un servidor de inicio ha cambiado, el árbitro anotará el acta en consecuencia, 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 Finales.

- 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 los equipos están de acuerdo, el juego puede reanudarse temprano. Se utilizará la Regla 10.A.5 para continuar el juego.
- 5.B.3. En un partido con dos de tres juegos a 11 puntos, en el juego tres, los equipos cambiarán de lado cuando el

primer equipo alcanza un puntaje de 6. El servicio se queda con el jugador con servicio.

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. Saque permanece con el jugador que tiene el saque.

5.B.6. Terminar el tiempo de espera del cambio. Se permite un minuto para cambiar de extremo 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 final, un La falta técnica que resulte en la pérdida de un punto para el equipo que saca no tendrá impacto en la finalización del cambio de lado.

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 con servicio.

## SECCIÓN 6 – REGLAS DE LLAMADA DE LÍNEA

6.A. Una pelota servida que sale de la zona de no volea y cae en la cancha de servicio correcta o en cualquier línea de la cancha de servicio correcta está adentro.

6.B. Excepto el servicio, cualquier pelota en juego que caiga en la cancha o toque cualquier línea de la cancha está adentro.

6.C. Una pelota que toca la superficie de juego completamente fuera de la corte está "fuera".

6.D. Código de Ética para Llamadas de Línea. Se juega pickleball según reglas específicas. También requiere un código de ética para las responsabilidades de llamadas de línea cuando las realizan los jugadores.

Las responsabilidades de los jugadores para llamar a la 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 llamadas de línea, debe esforzarse por la precisión y operar bajo el principio de que todas las llamadas cuestionables deben resolverse a favor del oponente.

Los elementos básicos son:

6.D.1. Los jugadores son responsables de cantar las líneas en sus final de la cancha (excluyendo servicios cortos, faltas de pie de servicio y todas las faltas que no sean de zona de volea, si son sancionadas por un árbitro). Si un jugador hace una llamada de línea inicial y luego pide la opinión del oponente o del árbitro, si el oponente o el árbitro pueden hacer una llamada clara de "entrada" o "salida", la llamada clara se mantendrá. Si no se puede hacer una llamada clara, se mantendrá la llamada de línea inicial del jugador. Una llamada hecha por el oponente puede ser apelada al árbitro para una decisión final de "entrada" o "salida".

6.D.2. La única llamada de línea de los jugadores es la línea central en el servicio en partidos que tienen jueces de línea.

- 6.D.3. El oponente obtiene el beneficio de la duda en las llamadas realizadas en línea. 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 una llamada puede apelar al árbitro para que haga la llamada si no vio claramente que la pelota cayó. Si el árbitro no puede hacer la llamada, la pelota está "adentro". En el momento en que el jugador/equipo receptor apela al árbitro, pierde su derecho a hacer cualquier llamada posterior de "entrada" o "salida" para esa jugada.
- 6.D.4. No se debe consultar a los espectadores sobre ninguna llamada de línea.
- 6.D.5. Un jugador/equipo puede pedir la opinión del oponente para hacer la llamada de línea en el extremo de la cancha del jugador. Si se solicita y el oponente hace una llamada clara de "dentro" o "fuera", debe aceptarse. Si los oponentes no pueden hacer una llamada clara de "dentro" o "fuera", entonces la pelota se considera "dentro" en el equipo receptor. En el momento en que el jugador/equipo receptor solicita la opinión del oponente, pierde su derecho a realizar cualquier canto posterior de "entrada" o "salida" para esa jugada. El equipo/jugador receptor también puede apelar al árbitro para que haga una llamada clara. Si el árbitro no puede hacer una clara llamada, el resultado de la decisión del oponente prevalecerá.
- 6.D.6. Los jugadores no deberán declarar una bola "fuera" a menos que puedan ver claramente un espacio entre la línea y la pelota cuando toca el suelo.
- 6.D.7. Todas las llamadas de "fuera" deben hacerse antes de que la pelota sea lanzada. golpeado por el oponente o antes de que la pelota quede muerta.
- 6.D.8. En el juego de dobles, si un jugador dice que el balón está "fuera" y el compañero lo dice "dentro", entonces existe la duda y el equipo dice que está "dentro". Cualquier jugador puede apelar una llamada al árbitro. Si el árbitro no vio el balón, el la bola se considera en.

- 6.D.9. Las llamadas de línea "fuera" deben señalarse de inmediato con una señal de voz y/o mano (como se describe en la Regla 13.E.2).
- 6.D.10. Mientras el balón está en el aire, si un jugador grita "fuera", "no", "rebota" o cualquier otra palabra para comunicar a su compañero que el balón puede estar fuera, se considerará comunicación del jugador únicamente y no se considera una llamada de línea.
- 6.D.11. Una llamada de "fuera" hecha después de que la pelota rebota es una llamada de línea.
- La pelota está muerta y el juego se detendrá. Si, tras la apelación, el árbitro anula cualquier tipo de canto de "fuera", es una falta contra el jugador o el equipo que hizo el canto de "fuera".
- Excepción: si el partido tiene jueces de línea, los jueces de línea de fondo y de banda son responsables de la llamada. (Ver Regla 13.E.2)
- 6.D.12. Después de completar una jugada, los jugadores pueden anular el canto de línea de un compañero, el canto de línea de un equipo de árbitros o el canto de "entrada" de un oponente en su propia desventaja.



## SECCIÓN 7 – REGLAS DE FALLAS

Se declarará una falta (y el balón muerto resultante) por lo siguiente:

7.A. Si el saque o la devolución del servicio no rebota antes que la pelota es golpeado

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 debajo de la red o entre la red y la red correo.

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. La falta de un jugador de pie para devolver la pelota antes de que rebota dos veces en el lado de la red del jugador receptor y falla de un jugador en silla de ruedas para devolver una pelota antes de que rebote tres veces.

7.F. Violación de las reglas de la Sección 4, Sección 9 y Sección 11.

7.G. Un jugador, la indumentaria de un jugador o la paleta de un jugador en contacto el sistema de red, los postes de la red o el campo contrario, cuando el balón está en juego.

7.H. Después del servicio, la pelota hace contacto con un jugador o cualquier cosa que el jugador esté usando o cargando, excepto la paleta o la(s) mano(s) del jugador en contacto con la paleta y debajo de la muñeca. Si el jugador está en el proceso de cambiar de mano con ambas manos en la paleta o está intentando un golpe con las dos manos y cualquiera de las manos recibe un golpe por debajo de la muñeca, siempre que la mano del jugador esté en contacto con la paleta, la pelota sigue siendo válida. en juego. La falta es del jugador que fue golpeado por la pelota.

- 7.I. Una pelota viva 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 el balón.
- 7.J. Después del servicio, una pelota que toca cualquier objeto permanente antes de saltar a 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 lleva o atrapa deliberadamente la pelota en la paleta mientras realiza el servicio o durante un intercambio.
- 7.M. Obstaculización cantada por un jugador determinada por el árbitro. ser inválido.
- 7.N. En partidos no oficiales, los jugadores pueden llevar una pickleball(s) 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 declarará falta.

## SECCIÓN 8 – REGLAS DE BOLA MUERTA

- 8.A. Cualquier acción que detenga el juego resultará en bola muerta.
- 8.B. Una falta señalada por un árbitro o jugador, o una falta cometida por un jugador, resultará en bola muerta.
- 8.C. Un obstáculo llamado por el árbitro o el jugador resultará en una pelota muerta. El árbitro determinará si la obstrucción solicitada por el jugador fue válida. Una obstaculización válida resultará en una repetición.
- 8.D. Una pelota en juego que hace contacto con un objeto permanente después de haber rebotado 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 de zona que no son de volea, una falta solo puede ser cometido cuando la pelota está viva. La sanción por una falta (aparte de las faltas de zona que no sean de volea) normalmente se aplica en el momento en que se identifica (p. ej., jugador/posición incorrectos, distracciones, rebotes dobles, etc.), pero también se puede aplicar en cualquier momento antes de que ocurra el siguiente servicio. .

## SECCIÓN 9 – REGLAS DE LA ZONA NO VOLEI

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 impulso de la acción.

9.B.2. Si la paleta 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 la volea

el impulso del jugador hace que el jugador 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 entra en contacto con la zona de no volea.

9.D. Si un jugador ha tocado la zona de no volea por cualquier motivo, ese jugador

no puede volear 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 rebote.
- 9.G. Un jugador puede permanecer dentro de la zona de no volea para devolver una pelota que ha rebotado. No hay infracción si un jugador no sale de la zona de no volea después de golpear una pelota que rebota.
- 9 HORAS. No hay infracción si un jugador devuelve el balón mientras su compañero está parado en la zona de no volea.

## SECCIÓN 10 – REGLAS DE TIEMPO FUERA

10.A. Tiempo fuera estándar. Un jugador o equipo tiene derecho a dos tiempos muertos para juegos de 11 o 15 puntos y tres tiempos muertos para un juego de 21 puntos.

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

10.A.2. El juego puede reanudarse temprano 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 del siguiente servicio. ocurre.

10.A.4. Antes de que ocurra el servicio, si un equipo pide un tiempo muerto mientras no queden tiempos muertos, no se sancionará.

10.A.5. El árbitro anunciará cuando queden 15 segundos.

restante. Al final del período de tiempo muerto, el árbitro pedirá "tiempo de entrada" y luego anunciará el marcador cuando todos los jugadores estén (o deberían estar) listos para jugar.

10.B. Tiempo de espera médico. Un jugador que necesita atención médica. durante un partido debe 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 en el lugar personal médico, o el 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 ese jugador será

permitido no más de 15 minutos para el médico

se acabó el tiempo.

10.B.2.a. El tiempo muerto debe ser continuo y puede

ser hasta 15 minutos. Si el jugador usa menos de 15 minutos, el tiempo restante se pierde y no se le otorgará tiempo médico adicional.

disponible para el jugador durante el partido.

10.B.2.b. Si el jugador no puede reanudar el juego después del tiempo muerto médico de 15 minutos, el partido se declarará retirado.

10.B.3. Si es 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 está disponible a ese jugador para ese partido.

10.B.3.c. A un jugador solo se le puede conceder un tiempo muerto médico solicitado por jugador por partido.

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

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

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 fuera del equipo. 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 fuera del equipo de duración razonable. Se utilizará la regla 10.A.5 para continuar el juego. En los partidos no oficiales, los jugadores harán arreglos razonables entre ellos para el mal funcionamiento del equipo.

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, limpiar los anteojos, ajustarse el sombrero).

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

10.E.1. Entre los juegos de un partido, los jugadores pueden tomar uno o ambos tiempos muertos de su próximo juego. Los jugadores deben informar al árbitro, oa 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 temprano.



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, luego 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.

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 Fuera.

10.H.1. Antes de un Partido o Entre Juegos: Ni médico

ni se pueden tomar tiempos muertos 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: 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 de árbitro y

convocar al personal médico o al Director del Torneo. Los tiempos muertos médicos 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.Aciertos dobles. 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 paleta se puede cambiar de mano a mano en cualquier momento.

11.C.Tiros a dos manos. Se permiten tiros a dos manos.

11.D.Tiro fallado. Un jugador que pierde completamente la pelota cuando intentar golpearlo no crea una bola muerta. La pelota permanece en juego hasta que bota dos veces o hasta que se comete otra falta. ocurre.

11.E. Balón roto o agrietado. Si algún jugador sospecha que la pelota está rota o se agrieta 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 un

la bola 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, la pelota será repuesta, 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, si los jugadores están de acuerdo en que la bola rota impactó en la jugada anterior, se produce una repetición. Si los jugadores no están de acuerdo en que una bola rota afectó el resultado de la jugada anterior, la jugada anterior se mantiene como jugada.

- 11.F. Lesiones durante el rally. El rally continúa hasta su conclusión a pesar de la lesión de alguno de los jugadores.
- 11.G. Problema con el equipo del jugador. Una jugada no se detendrá si un jugador pierde o rompe una paleta o pierde un artículo, a menos que la acción resulte en una falta.
- 11.H. Elementos de la cancha. Si algún artículo que un jugador está usando o llevaba puesto cae en su extremo 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. Cruzando 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 cargando 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 todavía está en juego.
- 11.I.1. Excepción: si la pelota rebota 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 que el 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 falta si el jugador toca el sistema de red, la cancha del oponente o al oponente mientras la pelota todavía está en juego.
- 11.J. Distracciones. 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.Publicaciones K.Net. Los postes de la red (incluidas las ruedas conectadas, los brazos u otra construcción de soporte) se colocan fuera de los límites.  
Es falta si un jugador toca el poste de la red mientras el balón está en juego.

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

11.L. Neto.

11.L.1. La red y los alambres o cuerdas que sostienen la red.  
se colocan (en su mayoría) en la cancha. Por lo tanto, si la pelota golpea la parte superior de la red o golpea el alambre o cuerda superior de la red y cae dentro de los límites, permanece en juego.

11.L.2. Si la pelota viaja 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 cargando 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 el balón, se declarará falta.

11.L.4. Si un jugador golpea la pelota por encima de la red en el cancha del oponente, y luego la pelota rebota sobre la red y rebota por segunda vez sin  
siendo tocado 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 el balón pega en el barra horizontal o la base central, es una falta.

11.L.5.b. Excepto en el servicio, si la pelota pasa por encima de la red y golpea la base central, o cualquier parte de la barra horizontal, o la pelota queda atrapada entre la red y la barra horizontal, se pedirá una repetición. Aparte del servicio, si la pelota pasa por encima de la red y rebota en la cancha y luego realiza cualquiera de las tres acciones mencionadas anteriormente, se repetirá la jugada.

11.L.5.c. En el saque, si la pelota pega en la horizontal barra o la base central o queda atrapado entre la red y la barra horizontal después pasar por encima de la red, es una falta.

11.L.5.d. Cualquier mal funcionamiento de un sistema de red durante el juego. será considerado un estorbo.

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

11.M.1. No es necesario que el balón retroceda por encima de 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 paleta. Un jugador no deberá usar o llevar más de una paleta durante un rally. Una violación de esta regla es una falta.

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

11.P. Equipo electrónico. Los jugadores no deben usar ni usar ningún tipo de auriculares o audífonos durante el juego de la competencia.  
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

Mixto: 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 de 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 con compañeros de pie o dobles en silla de ruedas.

### 12.B.Opciones de puntuación de torneos. El recomendado

opción de puntuación del torneo es mejor dos de tres juegos a 11 puntos, ganar por dos puntos. Otras opciones incluyen: los mejores tres de cinco juegos a 11 puntos, un juego a 15 o un juego a 21. Todos los formatos ganan por dos puntos. Los soportes de todos contra todos también pueden usar un juego a 11, ganar por dos puntos, si el soporte tiene seis o más equipos.

### 12.C.Formatos de Torneo. Hay cinco formatos de torneo.

que se puede usar. El formato particular suele ser la elección del patrocinador del torneo o del Director del Torneo.

#### 12.C.1. Eliminación Simple con Consolación. La primera

el jugador/equipo que anote el punto de la victoria 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 un segundo

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. 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 de la

El grupo de consolación jugará contra el ganador del grupo de ganadores del campeonato. Si el ganador del cuadro de consolación vence al ganador del

grupo de ganadores, luego 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 cuadro de consolación recibirá el

medalla de bronce/tercer lugar.

- 12.C.3. Ronda 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, se 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.3.a. Jugadores/Equipos que se han retirado de el soporte no son elegibles para ser considerados cuando se va a 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



gana Sin embargo, el Equipo C se retiró de su último partido. Porque 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.3.b. Primer desempate: partidos cara a cara

ganó entre los equipos empatados.

12.C.3.c. Segundo 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 tendrían 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.3.d. Tercer desempate: diferencial de puntos cabeza a cabeza.

12.C.3.e. Cuarto 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.4. Juego de piscina. 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.5. Juego sin piscina. 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 un margen de ganancia de dos puntos.

12.D. Sorteos y Siembra. 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 consulte 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. Jubilaciones y Retiros.

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 el Retiro.

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 un Retiro.

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 un Retiro durante un partido, o un jugador/equipo al que se le ha impuesto una Pérdida basada en reglas, tendrá todos los puntajes informados según las pautas en la sección de Puntaje de Retiro (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 soporte después de elegir una opción de Retiro para un partido anterior.

- 12.F.4.b. Un jugador/equipo puede solicitar un Retiro para cualquier próximo partido en el soporte especificado.

#### 12.F.5. Retiros

- 12.F.5.a. Un jugador/equipo puede solicitar ser retirado de cualquier cuadro programado que no haya sido iniciado por el personal de operaciones del torneo.
- 12.F.5.b. Si un jugador/equipo ha completado alguna partidos, el jugador/equipo puede solicitar ser retirado de todos los próximos partidos en ese grupo. La solicitud debe hacerse antes de que se cante el marcador inicial para comenzar su próximo partido.
- 12.F.5.c. El jugador/equipo debe realizar su solicitud de Retiro al Director del Torneo, al Árbitro Principal o al personal de la mesa de operaciones.
- 12.F.5.d. El jugador/equipo retirado será eliminado de cualquier participación futura en el grupo especificado.
- 12.F.5.e. El jugador/equipo retirado deberá tener todos los puntajes informados según las pautas en la sección de Puntaje de Retiro. (Ver Regla 12.F.7.)

#### 12.F.6. Pérdidas, Expulsiones, Expulsiones y Partido de Retiro Directrices de puntuación

- 12.F.6.a. Los puntajes reales del juego en el momento del retiro se informarán para el jugador/equipo que se retira. Los oponentes recibirán todos los puntos necesarios para

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"

Los puntajes de los partidos después de una pérdida, expulsión o expulsión basada en reglas se informarán 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.F.6.b. Si un jugador/equipo elige el Retiro o se ha impuesto una pérdida para el partido (y no se ha elegido la opción de retiro), el jugador/equipo puede continuar compitiendo en los próximos partidos.

12.F.6.c. Se conservarán todos los puntajes de partidos anteriores completados, antes de una Expulsión, Pérdida o Retiro de un jugador.

12.F.7. Directrices de puntuación de retirada para los partidos restantes

12.F.7.a. 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.F.7.b. Se conservarán los puntajes de todos los partidos completados antes de la solicitud de retiro.

- 12.G. Mínimo de dos partidos. En todos los Estados Unidos sancionados por PICKLEBALL torneos, cada participante tendrá derecho a participar en un mínimo de dos partidos programados por evento inscrito.
- 12.H. Programación de partidos. Un jugador no puede ingresar a múltiples eventos programados para el mismo día con un marco de tiempo superpuesto.
- 12.I. 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.I.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 de adultos (mayores de 19 años) basado en grupos de edad, la edad más baja de los miembros del equipo determinará la clasificación de edad del equipo. Los jugadores pueden jugar en una división más joven a menos que lo prohíban las reglas de la Asociación Nacional de Juegos para Mayores.
- 12.I.2. Los juniors (menores de 18 años) pueden participar en cualquier evento junior para el que tengan la clasificación de edad. Si un evento juvenil no está disponible o no recibe suficientes participantes, o con el permiso del Director del Torneo, los juveniles pueden jugar como adultos en los eventos para mayores de 19 años.
- 12.J. 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.K. Cambios en la cancha. En EE. UU. sancionado por PICKLEBALL torneos, 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 a mejores  
espectadores o condiciones de juego.

## SECCIÓN 13 – GESTIÓN DEL TORNEO Y

### OFICIANDO

13.A. Director del Torneo. Un Director de Torneo es responsable para el torneo. Es del Director del Torneo.

responsabilidad de designar a los funcionarios 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 decisiones finales mientras sigue la regla aplicable en el Libro de Reglas Oficial.

13.A.2. En todos los torneos autorizados por USA PICKLEBALL, el director del torneo proporcionará algún método para identificar el 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 para asegurarse de que el apoyo planificado (p. ej., primeros auxilios, voluntarios para torneos, etc.) está disponible.

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

13.B. Resumen del Torneo. Antes del torneo, el

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.

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. Deberes del árbitro. El árbitro es responsable de todas las decisiones relacionadas con los procedimientos y juicios durante el partido.

Los jugadores pueden apelar cualquier decisión del árbitro ante el Director del Torneo o su designado.

13.C.1. El árbitro sanciona infracciones que no pertenecen a la zona de volea, servicios cortos y faltas de pie de servicio.

13.C.2. Si los jugadores o los jueces de línea hacen los cantos de línea y hay un canto de línea en disputa, los jugadores pueden solicitar que el árbitro determine el canto de línea. Si el árbitro no puede hacer la llamada de línea, la llamada del jugador o del juez de línea permanecerá. Si los compañeros de dobles apelan un canto de línea en el que no están de acuerdo y el árbitro no puede hacer el canto, la pelota se declarará "dentro". Nota: Un jugador puede optar por anular una llamada de línea en su desventaja (Ver Regla 6.D.13).

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

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

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



13.C.3.b. Compruebe la disponibilidad y la idoneidad de materiales necesarios para el partido, como balones, 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:

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

13.C.4.b. Señale las modificaciones de reglas aprobadas, corte anomalías y condiciones de la cancha no estándar que podrían ser posibles problemas de seguridad, incluidos, entre otros, reparaciones o costuras de la cancha, diferentes distancias desde las líneas de fondo hasta las cercas 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 llamar a la 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 terminar, servir, recibir o diferir.

13.C.4.e. Asegúrese de que los servidores titulares 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. Vuelva a verificar la altura y la posición de la red si la red está alterada.

13.C.5.b. Llame a la puntuación para comenzar cada rally. Llamar a la puntuación indica a cada lado que el juego está listo para reanudarse.

- 13.C.5.c. Llame "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, cante "segundo servidor" (o "segundo servicio") después de que el equipo del primer servidor pierda la jugada.
- 13.C.5.f. Llamar "lado afuera" cuando sea apropiado.
- 13.C.5.g. Hacer cumplir los procedimientos de tiempo fuera. (Consulte la Sección 10).
- 13.C.5.h. Mantener la conducta del jugador. En los torneos de PICKLEBALL de EE. UU., el árbitro tiene la facultad de llamar advertencias verbales, advertencias técnicas, faltas técnicas y perder un juego o partido en función de una combinación definida de advertencias técnicas y/o faltas técnicas.

El árbitro también puede recomendar una expulsión al Director del Torneo.

### 13.Responsabilidades de llamada de falla y línea de D.Player.

#### 13.D.1. Juego no oficial.

- 13.D.1.a. En el espíritu del buen espíritu deportivo, se espera que los jugadores señalen cualquier tipo de falta sobre sí mismos tan pronto como se cometa la falta.  
cometido o detectado. La llamada de falta debe suceder antes de que ocurra el próximo servicio.
- 13.D.1.b. Los jugadores llaman a todas las líneas en su extremo 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 en el pie de 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 pie en la zona de servicio o que no sea de volea como se indica en la Sección 7 - Reglas de faltas, puede mencionar la falta específica al oponente pero no tiene autoridad para imponer la falta. La decisión final sobre la resolución de la falta corresponde al jugador que supuestamente cometió la falta.

13.D.2. Jugada Oficiada.

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 cometan faltas tan pronto como se cometa o detecte la falta.

La llamada de falla debe ocurrir antes de la próxima se produce el servicio.

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

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

13.D.3.b. A excepción de las llamadas de línea de servicio central, las llamadas de línea del jugador no son válidas en partidos con línea jueces, excepto para anular una llamada en desventaja de su propio equipo (Ver Regla 6.D.13). Los jugadores pueden apelar una llamada 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 una llamada de línea, se repetirá la jugada.

### 13.E. Jueces de línea.

#### 13.E.1. El Director del Torneo determinará qué

los partidos de medalla utilizarán jueces de línea. Se recomiendan jueces de línea, pero no se requieren.

#### 13.E.2. Los jueces de línea harán las llamadas de línea y falta de pie asignadas

dentro de su jurisdicción y lo indicarán llamando en voz alta "fuera" (o "falta de pie de servicio") y mostrando la señal de "fuera" (brazo extendido apuntando en la dirección fuera de los límites) .

#### 13.E.3. Si un juez de línea muestra la señal de "bloqueado/cegado",

(ambas manos cubriendo los ojos) el árbitro puede hacer la llamada inmediatamente si vio claramente que la pelota cayó. Si el árbitro no puede hacer la llamada, el árbitro deberá sondear al equipo de árbitros restante para ayudar a hacer la llamada.

#### 13.E.4. Tras la apelación, si un árbitro anula la llamada de "fuera" de un juez

de línea como "dentro", se producirá una repetición.

#### 13.E.5. Si un jugador no está de acuerdo con el canto de "fuera" de un juez de línea

que benefició a su equipo, el jugador puede anular el canto de "fuera" como "adentro" según la regla 6.D.13. Se producirá una repetición.

### 13.F. Apelaciones. Apelaciones al árbitro con respecto a las llamadas de juicio

(por ejemplo, llamadas 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 una

llamada de línea al árbitro, el árbitro hará una llamada si vio claramente que la pelota cayó "dentro" o "fuera". Si el árbitro no puede hacer la llamada, se mantendrá la llamada original. Si no se hizo ninguna llamada, la bola se considerará "adentro".

#### 13.F.2. La decisión de un árbitro resultará en un punto otorgado, una pérdida de

servicio o una repetición.

### 13.G.Advertencias Verbales, Advertencias Técnicas y Advertencias Técnicas faltas

13.G.1. Amonestación Verbal y Amonestación Técnica. El árbitro está facultado para emitir una única advertencia verbal a cada jugador/ equipo o llamar a las advertencias técnicas. Acciones o comportamiento que resulten en una comunicación verbal o técnica. advertencia:

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

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

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

13.G.1.d. Abuso de la pelota (agresiva o deliberadamente) romper o pisar la pelota) o golpear la pelota entre jugadas.

13.G.1.e. Tomarse el tiempo entre jugadas de una manera que interrumpe innecesariamente el flujo del juego.

13.G.1.f. Llamadas de línea repetidamente atractivas que interrumpen el flujo del juego.

13.G.1.g. Cuestionar la decisión o decisión del árbitro y perder la impugnación (p. ej., la decisión del árbitro fue correcta) y se determina un tiempo muerto. (Advertencia verbal no aplicable)

13.G.1.h. Solicitar un tiempo muerto médico sin condición médica válida (tiempo muerto evaluado) 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 menores

Comportamiento antideportivo, que incluye, entre otros, hacer repetidas llamadas cuestionables de 'fuera' que, tras la apelación, son revocadas (anuladas) por el árbitro.

13.G.1.j. Excepto durante los tiempos muertos y entre juegos, recibir entrenamiento de alguien que no sea un 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 paleta 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. Cuestionar la decisión o decisión del árbitro y perder la impugnación (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 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 de la razón.
- 13.G.3.a. Una advertencia técnica no dará lugar a una pérdida de rally o punto otorgado.
- 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, un punto será eliminado de la puntuación de la 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 por su cuenta a la(s) posición(es) correcta(s) que refleje su puntaje.
- 13.G.3.d. Una advertencia técnica cantada o una falta técnica no tendrá ningún efecto en el cambio de servidor o lado afuera.

13.G.3.e. Las advertencias verbales, las advertencias técnicas y las faltas técnicas pueden evaluarse 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 evaluar una advertencia o una falta. La valoración de 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. El árbitro impondrá la pérdida del juego cuando ocurre cualquiera de los siguientes:

13.H.1. Después de que se haya evaluado 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 en de acuerdo con la Regla 13.G.3.b. o la Regla 13.G.2. y el posterior emisión de otra advertencia técnica para cualquier razón.

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 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 llamado 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 torneo



El director puede permitir una demora mayor si las circunstancias justifican tal decisión.

13.I. Pérdida del partido. 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. La emisión combinada de dos advertencias técnicas y una falta técnica enumerada en la Regla 13.G.2

13.I.2. Después de que se haya sancionado una falta técnica en 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 razón.

13.I.3. Comportamiento que resultará en la pérdida del partido que no es debido a una combinación de Advertencias Técnicas o Faltas Técnicas.

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

13.I.3.b. Golpear agresiva o imprudentemente o lanzar una pelota o una raqueta por frustración o enojo que pone en riesgo o peligro a la propiedad de una persona o de una instalación.

13.I.4. 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 o decisiones de los árbitros. si un jugador no está de acuerdo con la decisión o decisión del árbitro, ese jugador puede impugnar la decisión o decisión del árbitro solicitando la Árbitro Principal, Director del Torneo o el Torneo

Designado del director. Si se determina que la regla o 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 la decisión del árbitro es correcta, el jugador/equipo recibirá una falta técnica (ver 13.G.2.d).

Cuando la regla 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 eliminar una línea. juzgar por cualquier causa razonable, basada en la propia observación del árbitro o en la 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, el árbitro debe consultar con el Director del Torneo para una decisión final. Si se elimina un juez de línea, el Director del Torneo nombrará un reemplazo.

- 13.K.1. Eliminación 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 remoción de un Árbitro. Si se retira un Árbitro, el Director del Torneo nombrará un reemplazo.

- 13.L. Juego no oficial. Cualquier jugador puede solicitar un árbitro o 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 rápida y fácilmente.

13.M.Expulsiones y Expulsiones. El Director del Torneo puede expulsar 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 expulsión 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.Uso de identidades étnicas, religiosas, raciales, sexistas u homofóbicas  
insultos

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

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

13.M.4.No exhibir "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 de otro modo.

Nota: Además de una expulsión, el Director del Torneo también tiene la opción de expulsar 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 el jugador. 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 y 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 debería ocurrir, no en lo que es permitido o permitida. Los intentos de incluir reglas que describan lo que está permitido darán como resultado un Rulebook innecesariamente extenso.
4. Evite la ambigüedad, la discreción del jugador 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

definido 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. Que se les otorgue un elemento de precedente. Debe evitarse el cambio por el cambio para evitar la frustración o la pérdida de confianza de los jugadores.
7. Permitir un grado adecuado de innovación de los jugadores. Dicha innovación debe mantener un equilibrio saludable entre las reglas históricas que han sido fundamentales para el crecimiento y el atractivo del deporte.
8. Preservar las características y reglas únicas del deporte involucrando la Zona de no volea y la regla de los dos botes y evitar que un tiro o tipo de juego domine el deporte.
9. Abordar un problema conocido o anticipar tendencias y necesidades de el deporte antes de que sea necesario.
10. Estar sujeto a revisiones y comentarios por partes interesadas nacionales e internacionales.

## ÍNDICE

regla de los 10 segundos 4.E	Pelota muerta
Bolas Adicionales 7.N	definición 3.A.5
Ropa 2.G	Reglas Sección 8
violación 2.G.4	Distracciones
Vuelta al poste (ATP) disparó 11.M;	definición 3.A.6
11.L.3 Especificaciones de la bola 2.D	regla 11.J
agrietada/rota 11.E	Doble rebote 3.A.7
	Juego en silla de ruedas
color 2.D.3	1 (ver también regla de dos rebotes)
Llamar al marcador 4.D	Doble golpe
Partidos individuales 4.I	definición 3.A.8
Partidos de dobles 4.J	permitido 11.A
puntuación incorrecta	Reglas de selección de extremos 5.A.1
cantada 4.K Acarreo 3.A.1	Expulsión 3.A.9
acarreo deliberado 7.L	Pautas de puntuación 12.F.6
Cambio de lados 5.B	del torneo 13.M
Entrenamiento	Equipo prob. (jugador)
definido 3.A.2	11.G
13.G.1.j	artículo en la cancha 11.H
11.P	Expulsar 3.A.10; 13.M
Tribunal 3.A.3	del torneo 13.A.4
línea base 2.B.1	Reglas de falla 7
línea central 2.B.5	definición 3.A.11
especificaciones de la cancha	doble rebote 7.E
2.A cancha cruzada 3.A.4	zona de no volea 9.B a 9.D plano de
elementos en la cancha 11.H	red 7.K; 11.I averías receptor 4.N
cancha izquierda/impar 3.A.17; 2.B.7	
líneas y áreas 2.B	faltas en el servicio 4.M
red (ver red)	golpear un objeto permanente 7.J tocar
zona de no volea 2.B.3	un balón vivo 7.H; 7.I tocando el sistema
cancha derecha/par 3.A.32; 2.B.6	de red o el poste 7.G regla de dos rebotes
cancha de servicio 3.A.37; 2.B.4	7.A
líneas laterales 2.B.2	Perder

definido 3.A.13	abajo 2.C.6
juego 13.H	contacto con 7.G
partido 13.I	altura 2.C.5
Pautas de puntuación 12.F.6	postes de la red
Obstáculo 3.A.15	11.K red en juego
falta reglas 7.M	11.L plano de la red 3.A.25;
bola muerta reglas 8.C	11.I especificaciones 2.C
Posiciones incorrectas de los	Paleta
jugadores 4.B.9, 4.B.10	una pala 11.N
Lesión durante el rally 11.F	posesión de pala 11.O
tiempo muerto médico 10.B	Especificaciones de la pala 2.E
Reglas de llamada de línea 6	alteraciones 2.E.5; 2.E.6 Remo
beneficio de la duda 6.D.3; 6.D.8	homologado 2.F.1 Ajuste de la
llamado puntualmente 6.D.7;	empuñadura 3.A.22 Designación
cantado antes del bote 6.D.10	del modelo 2.E.7 Modificaciones
cantado después del bote 6.D.11	prohibidas 2.E.6 Tamaño 2.E.3
definición 3.A.18	superficie 2.E.2
responsabilidades de la	violación 2.F.1.a
llamada de línea y falta del	objeto permanente 3.A.24; 7.J, 8.D
jugador 13.D punto de	Posiciones de los jugadores 4.B
contacto 6.C solicitud de ayuda del	preguntas al árbitro 4.B.8 Superficie
oponente 6.D.5 solicitud de ayuda del	de juego 3.A.26 Puntos 4.G Pelota
árbitro 6.D.1; 6.D.3; 6.D.5; 6.D.8; 6.D.11	3.A.28 Receptor 3.A.29
Pelota viva 3.A.19	
Tiro fallado 11.D Zona	
de no volea (NVZ)	
definido 3.A.21	
impulso de volea 9.B.1; 9.C, 3.A.20	
reglas 9	
Señales de no listo 4.C Neto	
2.C; 11.L alrededor del tiro al	
poste de la red 11.M el balón rebota	
sin ser tocado	
11.L.4	
	fallas del receptor 4.N
	Deberes del árbitro 13.C
	Árbitro/juez de línea 13.E
	remoción 13.K.
	Repetición 3.A.30
	Balón partido/roto 11.E Llamada
	de línea, jugada arbitrada
	13.D.3.c



puntaje incorrecto llamado 4.K

Retiro 3.A.31; 12.F;

12.F.6

Reglas apelación/desafío 13.A.1

Torneo sancionado 12

Puntuación

4.F Seleccione servicio final, recepción o  
aplazar 5.A

Atender

puntuación de llamada 4.A.1;

4.D definición 3.A.35

drop saque 4.A.8

primer servidor 3.A.12

barra horizontal con base central 11.L.5

identificación, servidor inicial 5.A.2;

5.A.3 posiciones de los jugadores 4.B

preparación 4.C

segundo servicio 3.A.33

segundo servidor 3.A.34

corte de servicio 3.A.37

fallas de servicio 4.M

falla de pie de servicio 4.L

infracciones de movimiento de servicio y

remedios 4.A.9

servidor 3.A.36

área de servicio 3.A.38

servidor inicial 3.A.40 servicio

de volea 4.A.7 Side out

3.A.38 Individuales anunciando

el marcador 4.I posiciones de

los jugadores 4.B.5

Servidor de inicio cambio

de servidor de inicio 5.A.2 definición

3.A.40 banda de identificación 5.A.3,

13.A.2,

13.C.4.e

Falta técnica 3.A.41; 13.G.2

Advertencia técnica 3.A.42; 13.G.1

Asignaciones de tiempo

entre juegos 5.B.2; 10.E entre  
partidos 10.F

cambio de final durante el juego 5.B.6

Reglas de tiempo muerto 10

llamado antes de que ocurra el servicio

10.A.4

antes del partido o entre

juegos 10.H.1

sangre 10.B.5

tiempo fuera del equipo 10.D

circunstancias atenuantes 10.H.2

juego continuo 10.C tiempo

muerto médico 10.B

tiempo fuera estándar 10.A

Gestión y arbitraje del torneo 13

Apelaciones 13.F Pérdida del juego 13.H

Pérdida del partido 13.I

Jueces de línea 13.E

Responsabilidades de la

llamada de línea/falta del

jugador 13.D Deberes del árbitro 13.C

remoción del árbitro o juez de línea

13.K, 13.K.1

interpretación de las reglas

13.J advertencia técnica/falta

13.G director del torneo 13.A

Regla de dos rebotes 7.A

Tiro a dos manos 11.C Balón en

contacto con las manos 7.H

Advertencias verbales 3.A.43; 13.G

Volley 3.A.44 Sillas

de ruedas

Sección 1 Características únicas

Definición de jugadores 3.A.45

Servicio 4.A.4.d Zona sin volea 9.A

a 9.D Ganar el juego Sección 1,

párrafo 4; 4.H Retiro 3.A.46

pautas de puntuación 12.F.7

reglas del torneo 12.F.5

Puntuación incorrecta llamada 4.K

## NOTAS

[illegible]





Pickleball de EE. UU.

Reservados todos los derechos

Impreso en los Estados Unidos de América

Por favor visite nuestro sitio web

[usapickleball.org](http://usapickleball.org)

para conocer las reglas e información más actualizadas

© 2010; revisado 2023