



# 2021 Oficial Libro de Reglas

**La Federación  
Internacional de  
Pickleball  
mantiene el legado  
de nuestros  
fundadores del  
pickleball y de  
aquellos que  
apoyan el  
crecimiento del  
pickleball en todo  
el mundo!**



**La IFP es el organismo que gobierna el deporte del pickleball  
a nivel mundial y proporciona las reglas oficiales para todos  
los países internacionales**

## **IFP Libro Oficial de Reglas**

La Federación Internacional de Pickleball (IFP) se organizó para perpetuar el crecimiento y el avance del pickleball a nivel internacional y para establecer objetivos para el juego y el reconocimiento mundial. La IFP se compromete a promover el crecimiento y el desarrollo del pickleball entre todos los jugadores y todos los países.

La IFP es el organismo rector mundial del deporte del pickleball y la USAPA (USA Pickleball) es el organismo rector del deporte del pickleball en los Estados Unidos de América. Ambas organizaciones son responsables de formular e interpretar todas las reglas del deporte de manera que se preserve la naturaleza y el carácter tradicional del deporte y las habilidades tradicionalmente requeridas para jugarlo.

Todas las decisiones de la IFP y de USAPickleball son definitivas e inapelables. El propósito del reglamento es proporcionar a los jugadores de pickleball las reglas necesarias para el juego recreativo, la liga organizada, el juego competitivo y los torneos. Algunas secciones de este libro de reglas están diseñadas para ser utilizadas sólo para la realización de torneos sancionados.

Un torneo sancionado permite a los jugadores clasificarse a nivel nacional o internacional. Los torneos no sancionados también pueden utilizar estas secciones como directrices. Los directores de torneos no sancionados pueden ser flexibles en el uso de estas directrices para adaptarse mejor a las habilidades, edades y diversidad de sus jugadores.

La IFP alienta con entusiasmo los torneos, tanto los sancionados como los no sancionados, para promover el conocimiento y el crecimiento del deporte, el desarrollo de habilidades y la diversión mientras se juega al pickleball.

USA Pickleball publicó el primer libro de reglas en marzo de 1984. El primer libro de reglas del IFP fue adaptado, el 28 de marzo de 2010, con el permiso de USA Pickleball. Este libro de reglas está en el sitio web del IFP y está disponible para imprimir en formato PDF.

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

Estas reglas no se cambiarán sin una buena causa. Los comentarios y opiniones son siempre bienvenidos.

Si tiene alguna pregunta con respecto a las reglas, por favor visite IFP Official RulebookII2010, revisado en 2021.

### **Federación Internacional de Pickleball (IFP)**

Sitio web: [ifpickleball.org](http://ifpickleball.org)

### **USA Pickleball (USAP)**

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



*La IFP dedica la portada de este año a todas las grandes personas y jugadores de todo el mundo que han ayudado a que el pickleball se convierta en un deporte de rápido crecimiento.*

*¡Celebrando 55 años de diversión con el Pickleball!*

© 2010, revisado en 2021

## **Contenido:**

- Sección 1 - El juego
- Sección 2 - Cancha y equipamiento
- Sección 3 - Definiciones
- Sección 4 - El saque, la secuencia del servicio y las reglas de puntuación
- Sección 5 - Reglas de Servicio y Selección
- Sección 6 - Reglas de Llamada de Línea
- Sección 7 - Reglas de las faltas
- Sección 8 - Reglas de la bola muerta
- Sección 9 - Reglas de la Zona No-Volley
- Sección 10 - Reglas de los tiempos muertos
- Sección 11 - Otras reglas
- Sección 12 - Políticas de Sanciones en Torneos
- Sección 13 - Gestión y arbitraje del torneo

**Índice ----- 69**

## **SECCIÓN 1 - EL JUEGO**

El kickleball es un deporte de pádel que se juega con una pelota especial perforada en una cancha de 20 por 44 pies con una red tipo tenis. La cancha está dividida en campos de servicio a la derecha/par y a la izquierda/impar y zonas de no volea. (Véase la Figura 2-1.)

La pelota se sirve en diagonal a través de la red hasta el campo de recepción del oponente utilizando un movimiento aprobado. La pelota se golpea de un lado a otro de la red hasta que un jugador no devuelve la pelota de acuerdo con las reglas.

Los puntos son anotados sólo por el lado del servidor cuando el servidor o el equipo del servidor gana el rally, o el lado opuesto comete una falta. El servidor continúa sirviendo, alternando los campos de servicio, hasta que el lado que sirve pierde el rally o comete una falta.

Por lo general, el primer equipo que anota 11 puntos y lleva una ventaja de al menos 2 puntos gana. El pickleball puede jugarse en individual o en dobles.

### **Los jugadores**

El pickleball es un juego que requiere cooperación y cortesía. El sentido del juego limpio de dar al oponente el beneficio de la duda es esencial para mantener los principios subyacentes del juego de diversión y competencia. Con este 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 miembros de la pareja de dobles puede hacer llamadas, especialmente llamadas de línea; no hay lugar en el juego para que un miembro de la pareja le diga a otro, "esa fue mi llamada, no la tuya".

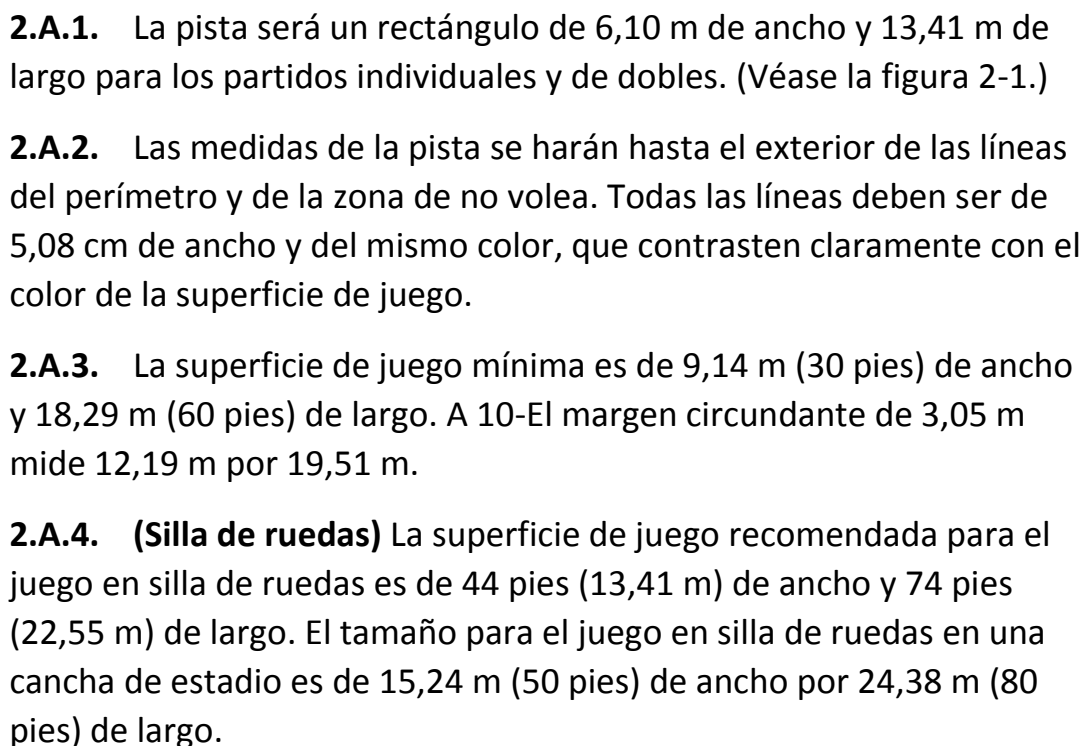
- Los reclamos inmediatos eliminan la "opción de dos oportunidades". Por ejemplo, un jugador no puede reclamar un obstáculo por una pelota que rueda en la pista después de haber golpeado una pelota "fuera"; renunció a su capacidad de reclamar el obstáculo al elegir en su lugar golpear la pelota.
- Los jugadores se esfuerzan por cooperar cuando se enfrentan a una situación no contemplada en el Libro de Reglas. Los posibles resultados pueden ser una repetición, permitir que el tanto se mantenga, o en casos extremos, pedir que un árbitro resuelva una disputa.
- En la medida de lo posible, las reglas se adaptan a los jugadores con diversas necesidades de adaptación.

## **Características únicas**

Regla de los dos botes. 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 en cada lado, dentro de la cual no se permite a un jugador golpear la pelota sin que ésta bote primero.

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



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

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

**2.B.2.** Líneas de banda. Las líneas perpendiculares a la red en cada lado de la pista.

**2.B.3.** Zona de No-Volley (NVZ). La zona de la pista, específica de cada equipo, a cada lado de la red delimitada por una línea entre las dos líneas laterales (línea de no-vuelta) paralela a la red y a 2,13 m de la misma. Todas las líneas NVZ forman parte de la NVZ.

**2.B.4.** Cancha de servicio. El área más allá de la NVZ a ambos lados de la línea central, incluyendo la línea central, la línea lateral y la línea de fondo.

**2.B.5.** Línea central. La línea que discurre por el centro de la pista a ambos lados de la red y que se extiende desde la NVZ hasta la línea de fondo que separa las pistas pares e impares.

**2.B.6.** Pista derecha/par. El área de servicio en el lado derecho de la pista cuando se mira la red.

**2.B.7.** Pista Izquierda/Impar. El área de servicio en el lado izquierdo de la pista cuando está de cara a la red.

## **2.C. Especificaciones de la red.**

**2.C.1.** Material. La red puede estar hecha de cualquier tejido de malla que no permita el paso de un balón a través de ella.



**2.C.2. Postes.** Los postes de la red deben medir 22 pies +/- 0,0 pulgadas (6,71 m) desde el interior de un poste hasta el interior del otro poste. El diámetro máximo de la debe ser de 3 pulgadas (7,62 cm).

**2.C.3. Tamaño.** La longitud de la red debe ser de al menos 21 pies y 9 pulgadas (6,63 m) desde un poste hasta el 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 estar bordeada con un 5,08 cm. de cinta blanca sobre un cordón o cable que atraviese la cinta. El cable que atraviese el ribete. Este ribete debe descansar sobre el cordón o el cable.

**2.C.5. Correa central y altura.** Se recomienda una correa central recomendada para la red permanente y debe de 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 altura en las líneas laterales.

**2.C.6.** Si la red cae sobre la pista y dicha 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 colgada, se hace una repetición de la jugada.



**Figura 2 - 3**

El balón de la izquierda, con agujeros más grandes, se utiliza habitualmente para juego interior, y el balón de la derecha se utiliza habitualmente para juego al aire libre. Los colores pueden variar. Sin embargo, todos los balones aprobados son aceptables para el juego interior o exterior. La lista completa de pelotas aprobadas se encuentra aquí.

## **2.D. Especificaciones de las bolas.**

**2.D.1. Diseño.** La bola tendrá un mínimo de 26 y un máximo de 40 agujeros circulares, con una separación, y el diseño general del balón se ajustarán a las características de vuelo. El balón deberá llevar impreso el nombre o el logotipo del fabricante o del proveedor. O un logotipo impreso o en relieve en la superficie.

**2.D.2. Aprobación.** El Director del Torneo elegirá la bola del torneo. La pelota seleccionada para jugar en cualquier torneo sancionado por USA PICKLEBALL, IFP o FPP debe figurar en la lista oficial de pelotas aprobadas publicada en los sitios web de USA PICKLEBALL y de la IFP: **USA Pickleball.org y ipickleball.org.**

## **2.E. Especificaciones de las palas.**

**2.E.1. Material.** La pala debe estar hecha de cualquier material que se considere seguro y que no esté prohibido por este reglamento. La pala deberá ser de un material rígido y no comprimible que cumpla con los criterios ubicados en los sitios web de USA PICKLEBALL, de la IFP y la FPP.

**2.E.2. Superficie.** La superficie de golpeo de la pala no deberá contener delaminación, agujeros, grietas o hendiduras que rompan la piel o la superficie de la pala.

**2.E.2.a. Reflexión.** La superficie de golpeo de la pala debe no ser negativamente reflectante, de manera que tenga el potencial de afectar negativamente la visión del jugador(es) contrario(s).

**2.E.3. Tamaño.** La longitud y la anchura combinadas, incluyendo cualquier protección de los bordes y la tapa de la culata, no deberá superar las 24 pulgadas (60,96 cm). La longitud de la pala no puede exceder 17 pulgadas (43,18 cm). No hay ninguna restricción en cuanto al grosor de la pala.

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

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

**2.E.5.a.** Las únicas alteraciones o adiciones que pueden ser hechas a una paleta comercialmente hecha son la cinta de protección de bordes, la cinta de plomo, los cambios en el tamaño de la empuñadura o en la envoltura de la misma, y calcomanías con el nombre y/u otras marcas de identificación en la cara de la pala.

**2.E.5.b.** Las calcomanías y la cinta adhesiva no pueden sobresalir más de 2,54 cm) por encima de la parte superior de la empuñadura ni más de 0,5 pulgadas (1,27 cm) dentro del borde exterior de una paleta o, si hay un protector de borde, 0.5 pulgadas dentro del protector de borde.

**2.E.5.c.** Las marcas dibujadas o escritas a mano están permitidas en la superficie de juego de la pala siempre que siempre que no afecten a la rugosidad de la superficie y sean de buen gusto. No se permite ningún tipo de gráfico en una comercialmente fabricados que no sean "dibujado a mano" o "escrito a mano" con bolígrafo a mano". Cualquier representación dibujada o escrita a mano debe ser de buen gusto.

**2.E.6. Características superficiales y mecánicas prohibidas mecánicas.**

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

**2.E.6.b.** Goma y caucho sintético.

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

**2.E.6.d.** Piezas móviles que puedan aumentar el cabeza.

**2.E.6.e.** Piezas desmontables. No hay partes removibles excepto los ajustes de la empuñadura de la pala y/o envolturas de agarre y cinta de plomo en el borde de la pala.

**2.E.7.** Designación del modelo. La pala debe tener una marca proporcionada por el fabricante y claramente marcada y el nombre del modelo o el número de modelo en la pala. La información sobre la marca y el modelo puede mostrarse en la pala mediante una calcomanía fijada por el fabricante.

**2.F. Aprobación y autorización de equipos.**

**2.F.1.** Lista de palas aprobadas por USA PICKLEBALL/IFP - Los jugadores son responsables de confirmar que la pala que utilizan para el juego de partido está en la lista de pases de la USA PICKLEBALL/IFP/FPP Approved Paddle List. Las listas de equipo aprobado pueden ser publicadas en el sitio web de USA PICKLEBALL y en las páginas web de la IFP: USA Pickleball.org, ipickleball.com y FPP. **Ver lista aquí.**

**2.F.1.a.** Violación. Si en cualquier momento durante el torneo se determina que un jugador está usando una pala que viola cualquiera de las especificaciones de la pala o que no aparece en la lista de palas aprobadas por USA PICKLEBALL/IFP/FPP. Como Pass, se aplicarán las siguientes sanciones:

**2.F.1.a.1** Si la violación se identifica antes de comenzar el partido, el jugador puede cambiar a una pala listada en la lista de USA PICKLEBALL/IFP Approved/FPP. **Lista de palas aprobadas por la IFP sin penalización.**

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

**2.F.1.a.3** Si la infracción se descubre después de el partido ha concluido, los resultados del partido se mantienen.

## **2.G. Ropa.**

**2.G.1.** Seguridad y distracción. Se podrá exigir a un jugador que cambiarse de ropa que sea inapropiada.

**2.G.2.** Representaciones. Los gráficos, las insignias, las imágenes y los escritos en la ropa deben ser de buen gusto.

**2.G.3.** Calzado. El calzado debe tener suelas que no marquen o dañen la superficie de juego de la cancha.

**2.G.4.** Infracción. El Director del Torneo tiene la autoridad para imponer el cambio de vestimenta. Si el jugador se niega a cumplir con las reglas de vestimenta, el Director del Torneo puede declarar la pérdida del partido.

## SECCIÓN 3 - DEFINICIONES

**3.A.1 Transporte** - Golpear la pelota de tal manera que no rebote de la pala, sino que sea arrastrada por la cara de la pala.

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

**3.A.3 Cancha** - El área dentro de las dimensiones exteriores de las líneas de fondo y líneas laterales.

**3.A.4 Cancha transversal** - La cancha diagonalmente opuesta a la cancha desde la que se golpeó la pelota por última vez.

**3.A.5 Bola muerta** - Una bola 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 capacidad o concentración del adversario para golpear la pelota. Los ejemplos incluyen, pero no se limitan a, hacer ruidos fuertes, pisar fuerte, agitar la pala de manera de distraer, o interferir de cualquier otro modo con la concentración del adversario o su capacidad para golpear la pelota.

**3.A.7 Doble rebote** - Cuando la pelota bota dos veces en un lado antes de ser devuelta.

**3.A.8 Doble golpe** - Golpear la pelota dos veces antes de devolverla.

**3.A.9 Expulsión** - Una violación de comportamiento tan flagrante que justifica expulsión del torneo por parte del Director del Torneo. El jugador puede permanecer en la sede pero no puede jugar en ningún partido.

**3.A.10 Expulsar** - Una violación de comportamiento tan flagrante que el Director del Torneo prohíbe al jugador jugar en cualquier categoría actual o futura del torneo. Además, el jugador deberá abandonar la sede inmediatamente y no volver durante el resto del torneo.

**3.A.11 Falta** - Una violación de las reglas que resulta en una bola muerta y el final de la jugada.

**3.A.12 Primer servidor** - En dobles, el jugador que servirá desde la servicio de derecha/par después de un saque lateral, según la puntuación del equipo.

**3.A.13 Pérdida del derecho a jugar** - Una infracción grave de conducta o una combinación de advertencias técnicas y/o faltas técnicas que dan como resultado un juego o un partido que se concede al adversario.

**3.A.14 Golpe de fondo** - Un golpe de la pelota después de que la pelota haya rebotado.

**3.A.15 Obstaculizar** - Cualquier elemento transitorio o suceso no causado por un jugador que afecta negativamente al juego, sin incluir objetos permanentes. Los ejemplos incluyen, pero no se limitan a balones, insectos voladores, materiales extraños, jugadores u oficiales en otra cancha que, en opinión del árbitro impacten en la capacidad de un jugador para realizar una jugada con el balón.

**3.A.16 Extensión imaginaria** - Término utilizado para describir hasta dónde se extendería una línea se extendería si se proyectara más allá de su punto final actual. Los jugadores y árbitros deben proyectar hacia dónde se extendería la línea si no estuviera limitada a los límites del área de juego.

**3.A.17 Pista Izquierda/Izquierda** - El área de servicio en el lado izquierdo de la pista, cuando se está de cara a la red. El servidor inicial en dobles o el servidor de individuales debe colocarse en el lado izquierdo/impar lado de la pista cuando su puntuación sea impar.

**3.A.18 Llamada de línea** - Palabra(s) fuerte(s) pronunciada(s) por un jugador o juez(es) de línea para indicar al de línea para indicar al árbitro y/o a los jugadores que una que un balón vivo no ha tocado en el espacio requerido de la cancha. La palabra preferida para indicar una llamada de línea es "OUT". Distintivo señales de mano distintivas pueden ser usadas en conjunto con una llamada de línea. Palabras como "ancho", "largo", "no", "profundo" son también son aceptables.

**3.A.19 Bola viva/en juego** - El momento en que el árbitro o el servidor (o el compañero del servidor según la regla 4.D.2) puntuación.

**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 entrar en contacto con el balón. El acto de volea produce un impulso que termina cuando el jugador recupera el equilibrio y el control de su movimiento o deja de moverse hacia la zona de no volea.

**3.A.21 Zona de no volea (NVZ)** - El área de 7 por 20 pies adyacente a la red y específica del extremo de la cancha de cada equipo en relación con las faltas de la NVZ. Todas las líneas que delimitan la NVZ. La NVZ es bidimensional y no se eleva por encima de la superficie de juego. (Véase la Figura 2-1 y la Sección 2.B.3.)

**3.A.22 Ajustes del agarre de la pala** - Dispositivos no mecánicos que cambian el tamaño del agarre o estabilizan la mano en el empuñadura.

**3.A.23 Cabeza de la pala** - La pala, excluyendo el mango.

**3.A.24 Objeto permanente** - Cualquier objeto en o cerca de la pista, incluyendo el que cuelga sobre la cancha, que puede interferir con el juego. Los objetos permanentes incluyen el techo, las paredes, las vallas, los accesorios de iluminación, los postes de la red, las patas de los postes de la red, las gradas y asientos para los espectadores, el árbitro, los jueces de línea, los espectadores cuando estén en sus posiciones reconocidas, y todos los demás objetos alrededor y por encima de la pista.

**3.A.25 Plano de la red** - Los planos verticales imaginarios en todos los lados que se extienden más allá del sistema de red.

**3.A.26 Superficie de juego** - La cancha y el área que la rodea cancha designada para el juego.

**3.A.27 Remonte** - Juego continuo que se produce después del saque y antes de una falta.

**3.A.28 Receptor** - Jugador que se coloca en diagonal frente al servidor para devolver el servicio. Dependiendo de la puntuación del equipo, el jugador que devuelve el saque puede no ser el receptor correcto.



**3.A.29 Repetición** - Cualquier jugada que se reinicie por cualquier motivo sin la concesión de un punto o un cambio de servidor.

**3.A.30 Retirada** - Decisión de un jugador/equipo que detiene el partido y otorga el partido al oponente.

**3.A.31 Pista derecha/par** - El área de servicio en el lado derecho de la pista, cuando se está de cara a la red. El servidor inicial en dobles o el sacador de individuales debe colocarse en la derecha/par cuando su puntuación está igualada.

**3.A.32 Segundo saque** - En dobles, término utilizado para describir la condición cuando un equipo que sirve pierde el primero de sus dos servicios asignados.

**3.A.33 Segundo servidor** - En dobles, el compañero del primer servidor. El segundo servidor sirve después de que el primer servidor pierda el servicio.

**3.A.34 Saque** - Golpe inicial de la pelota para comenzar el peloteo.

**3.A.35 Servidor** - El jugador que inicia un peloteo. Dependiendo de la puntuación del equipo, es posible que el jugador que saque no sea el servidor correcto.

**3.A.36 Cancha de servicio** - El área a ambos lados de la línea central, incluyendo la línea central, la línea lateral y la línea de fondo, excluyendo la NVZ.

**3.A.37 Área de servicio** - El área detrás de la línea de fondo y sobre y entre las extensiones imaginarias de la línea central de la cancha y cada línea lateral.

**3.A.38 Side Out** - La concesión del saque al equipo contrario después de que un jugador individual o un equipo de dobles pierda su saque.

**3.A.39 Servidor inicial** - Para cada equipo de dobles, el jugador designado para servir primero al comienzo del juego. En los torneos de dobles, el sacador inicial deberá llevar una forma visible de identificación determinada por el Director del Torneo.

**3.A.40 Falta técnica** - Una evaluación del árbitro de una regla o de comportamiento que da lugar a la retirada de un punto de la puntuación del equipo infractor, un punto de la puntuación del equipo infractor, a menos que su puntuación sea cero, en cuyo caso se añadirá un punto a la puntuación del equipo contrario. Se cometerá una falta técnica si ya se ha dado una advertencia técnica y se justifica una segunda advertencia técnica; o cuando la acción de un jugador o equipo lo justifique, a juicio del árbitro.

**3.A.41 Advertencia técnica** - Primera advertencia verbal del árbitro sobre una regla o de una infracción de la conducta que se da a un jugador o a un equipo antes de que se cometa una falta técnica. No se conceden puntos por una advertencia técnica.

**3.A.42 Volea** - Durante un tanto, un golpe del balón en el aire antes de que el balón haya botado.

**3.A.43 Retirada** - Petición de un jugador/equipo de ser retirado de cualquier juego próximo en una categoría específica.

**3.A.44 Profanidad** - Palabras, frases o gestos con las manos, comunes o poco comunes, que normalmente se consideran inapropiadas en "compañía educada" o alrededor de niños. Normalmente se incluyen palabras de cuatro letras utilizadas como improperios o intensificadores verbales.

**3.A.45 Advertencia verbal** - La advertencia verbal del árbitro (VW) es una herramienta de gestión del juego opcional y no sancionadora. UNA VW es específica para las blasfemias que no han alcanzado el nivel de sanción (TW o TF). Cuando se utiliza, el VW del árbitro es simultáneamente a todos los jugadores en la cancha. Sólo se permite un VW por blasfemia durante un partido.

**3.A.46 Tercer tiro** - Después de que el receptor golpee la pelota para devolver el saque, el momento en que el equipo que sirve golpea la pelota.

**3.A.47 Jugador en silla de ruedas** - Cualquier persona, con o sin discapacidad que juega el juego en una silla de ruedas. La silla de ruedas se considera parte del cuerpo del jugador. Puede ser un jugador con una discapacidad o cualquier persona que quiera jugar en una silla de ruedas.

## **SECCIÓN 4 - EL SAQUE, LA SECUENCIA DEL SERVICIO Y LA PUNTUACIÓN**

### **REGLAS**

#### **4.A. El saque (servicio).**

**4.A.1.** La puntuación completa debe ser cantada antes de que el balón sea saque.

**4.A.2.** El momento en que se sirve el balón:

**4.A.2.a.** Al menos un pie debe estar en la superficie de juego superficie de juego detrás de la línea de fondo.

**4.A.2.b.** Ninguno de los pies del sacador puede tocar la pista en o dentro de la línea de fondo.

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

**4.A.2.d.** (Silla de ruedas) Las dos ruedas traseras deben estar en la superficie de juego detrás de la línea de fondo y no pueden tocar la cancha en o dentro de la línea de fondo o fuera de las extensiones imaginarias extensiones imaginarias de la línea de banda o de la línea central.

**4.A.3.** El brazo del servidor debe moverse en un arco ascendente en el momento de golpear la pelota y puede hacerse con un movimiento de derecha o de revés. (Véase la figura 4-3.)

**4.A.4.** El punto más alto de la cabeza de la pala no debe estar por encima de la parte más alta de la muñeca (donde la articulación de la muñeca) cuando golpea la pelota. (Ver Fig. 4-1 y 42)

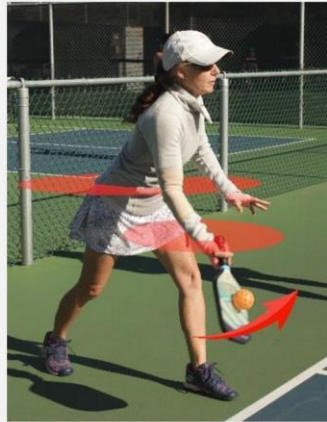


**Figure 4-1 (legal serve)**



**Figure 4-2 (illegal serve)**

**Figure 4-3 (legal serve)**



*(Photos and graphics courtesy of Steve Taylor, Digital Spatula)*

**4.A.5.** El contacto con el balón no debe realizarse por encima de la cintura. (Véanse las figuras 4-1 y 4-3 anteriores)

**4.A.6.** Colocación. El servidor debe servir en el campo de servicio correcto (el cancha diagonalmente opuesta al servidor). El saque puede despejar o tocar la red y debe despejar la NVZ y las líneas de la

NVZ. El saque puede aterrizar en cualquier otra línea de pista de servicio.

**4.A.7.** Si el saque supera la red o golpea la red y luego toca al receptor o al compañero del receptor, es un punto para el equipo que saca.

**4.A.8.** Saque provisional. Además de la secuencia de saque estándar descrita en las reglas 4.A.1 a 4.A.7, los jugadores pueden optar por utilizar un método alternativo de “saque alternativo”.

**4.A.8.a.** Los sacadores deben soltar el balón de una de las manos del servidor o de la cara de la paleta del servidor desde cualquier altura natural (sin ayuda) y golpear la pelota después de que la pelota rebote en la superficie de juego. La entrega de la pelota por parte del servidor debe ser visible para el árbitro y el receptor. En los partidos sin árbitro, la entrega del balón por parte del servidor del servidor debe ser visible para el receptor. Se pedirá una repetición antes de la devolución del saque si el lanzamiento del balón no es visible. Las reglas para la colocación de los pies (4.A.2 y 4.L) siguen siendo aplicables.

**4.A.8.b.** Antes de botar en el suelo, el balón no debe ser impulsado (lanzado) hacia abajo o lanzado o golpeado hacia arriba con la pala. Si no se deja caer la pelota correctamente, se producirá una falta. No existe ninguna restricción sobre dónde la pelota puede caer en la superficie de juego (siempre que se cumpla el punto 4.A.2), ni el número de veces que puede caer en los 10 segundos después de que se anuncie el marcador, el servidor puede dejar caer el balón.

**4.A.8.c.** Si se utiliza el servicio de caída, la pelota puede ser golpeada con un movimiento de derecha o de revés sin ninguna otra restricción, es decir las restricciones de ubicación de la pelota y de la pala en las reglas 4.A.3, 4.A.4 y 4.A.5 no se aplican.

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

**4.B.1.** Servidor y receptor. El servidor y el receptor correctos y sus posiciones se determinan por la puntuación y las posiciones iniciales de los jugadores en el juego.

**4.B.2.** Al comienzo de cada juego, el servidor inicial comienza el saque desde el lado de la pista dictado por el marcador.

**4.B.3.** Cada jugador sacará hasta que se pierda un tanto o se declare una falta contra el jugador o el equipo.

**4.B.4.** Mientras el servidor mantenga el servicio, después de cada punto el saque, después de cada punto, el servidor alternará el saque desde el lado derecho/par y el lado izquierdo/impar de la pista.

**4.B.5.** Individuales.

**4.B.5.a.** Si el marcador del jugador es par (0, 2, 4 ...), el saque debe realizarse desde la zona de saque derecha/par. El área de servicio y ser recibido en la derecha/par por el adversario.

**4.B.5.b.** Si la puntuación del jugador es impar (1, 3, 5...), el saque debe hacerse desde la izquierda/impar. El área de servicio y ser recibido en el izquierda/impar del campo de servicio por el oponente.

**4.B.5.c.** Después de que el servidor pierda el tanto o cometa una falta, se producirá un "side out" y se concederá el servicio al oponente.

**4.B.6.** Dobles. Ambos jugadores de un equipo sacarán antes de que se declare un lado fuera, excepto al comienzo de cada juego, cuando sólo el servidor inicial sacará. El servidor inicial de cada juego es, por tanto, designado como "servidor 2" a efectos de puntuación, ya que se producirá un "side out" cuando se pierda un tanto o se cometa una falta o se comete una falta por parte del equipo que sirve y se concede el servicio al equipo contrario.

**4.B.6.a.** Al comienzo de cada saque lateral, el servicio comienza en la zona de saque derecha/par.

**4.B.6.b.** Cuando el marcador del equipo está igualado (0, 2, 4...) la posición correcta del servidor inicial del equipo es en la zona de saque de la derecha/par. Cuando la equipo es impar (1, 3, 5...), la posición correcta del servidor inicial es la izquierda/impar.

**4.B.6.c.** Después de cada saque lateral, el servicio comienza con el jugador correctamente colocado en el lado derecho/impar de la pista según la puntuación del equipo. Este jugador se denomina como "Servidor 1" y el compañero es "Servidor 2".

**4.B.6.d.** El servidor 1 servirá, alternando los lados de servicio después de ganar cada punto, hasta que se pierda un tanto o el equipo del servidor cometa una falta.

**4.B.6.e.** Después de que el equipo del servidor 1 pierda un tanto o cometa una falta, El servidor 2 servirá desde la posición correcta y alternará las posiciones de saque mientras el equipo que sirve siga ganando puntos.

**4.B.6.f.** El equipo receptor no alterna posiciones cuando se anota un punto por el equipo que sirve. El equipo receptor puede cambiar de posición después de la devolución del saque, pero una vez finalizada la jugada, el equipo receptor debe volver a sus posiciones correctas, que corresponden a la puntuación del equipo y las posiciones iniciales de los jugadores.

**4.B.7.** Posiciones de la pareja. En dobles, no hay restricción sobre la posición de las parejas del servidor y del receptor correctos siempre que estén en el lado de la red de su equipo. Pueden colocarse dentro o fuera de la pista.

**4.B.8.** Antes de que se produzca el saque, el equipo que saca puede pedir al árbitro la puntuación, el saque correcto, la posición correcta, y puede impugnar/confirmar la puntuación. Cualquier jugador del equipo que saca puede preguntar una o más de estas preguntas.

**4.B.9.** Antes de que se produzca el saque, el equipo receptor puede preguntar al árbitro la puntuación, el receptor correcto, la posición

correcta, y puede impugnar/confirmar la puntuación. Cualquier jugador del equipo receptor puede preguntar cualquiera de estas preguntas.

**4.B.10.** Cuando un jugador incorrecto saca o recibe, o un jugador saca desde una posición incorrecta, el árbitro detendrá inmediatamente el juego e identificará la falta(s).

**4.B.11.** Jugador o posición incorrecta. Cuando se descubre una posición incorrecta del servidor o del jugador se descubre después de que un rally, juego o partido ha terminado, el equipo infractor puede ser sancionado hasta que se produzca el siguiente saque o antes de que se devuelva la hoja de puntuación a la de la mesa de operaciones del torneo. Un punto anotado durante el peloteo no contará. Cualquier punto anotado anteriormente por el servidor incorrecto o con jugadores en posiciones incorrectas se mantendrán. Una vez finalizado el partido después de que se haya completado un partido, un error de jugador o posición incorrecta no podrá ser corregido después de que la hoja de puntuación devuelto al personal de operaciones del torneo.

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

**4.C.1.** Se debe utilizar una de las siguientes señales para indicar "no está listo": 1) levantando la pala por encima de la cabeza, 2) levantando la mano que no es de la pala por encima de la cabeza, 3) dar completamente la espalda a la red.

**4.C.2.** Después de que se pite el inicio de la puntuación, se ignorarán las señales de "no preparado", a menos que haya un obstáculo. A un jugador o equipo fuera de posición no se considera un obstáculo.

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

**4.D.1.** Si parece que el servidor o el receptor están retrasando el juego, el árbitro cantará el tanteo para iniciar la regla de los 10 segundos.



**4.D.2.** En el juego no oficiado, el servidor normalmente lo pide el compañero del servidor puede dar el resultado si el servidor no puede darlo. El servidor no puede cantar el marcador. La persona que pida el tanteo no cambiará durante el juego.

**4.E. La regla de los 10 segundos.** Una vez que se ha cantado el marcador, el servidor tiene 10 segundos para servir el balón.

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

**4.E.2.** Después de que se haya cantado el marcador, si el equipo que sirve cambia de pista de saque, el árbitro cantará "Tiempo", permitirá que todos los jugadores se reposicionen y luego volver a cantar el tanteo para reiniciar la cuenta de 10 segundos. En un partido no arbitrado, el servidor permitirá el mismo reposicionamiento y recordará el marcador para volver a iniciar la cuenta de 10 segundos.

**4.F. Puntuación.** Un jugador individual o un equipo de dobles anotan puntos sólo cuando sirve. También se pueden anotar puntos cuando se piten faltas técnicas contra el equipo contrario.

**4.G. Puntos.** Se anota un punto cuando se saca la pelota y se gana la jugada.

**4.H. Ganar el juego.** El primer equipo que anote el punto ganador punto ganador.

**4.I. Anotación en los partidos de individuales.** La secuencia correcta para anotar el resultado es el resultado del servidor y el resultado del receptor puntuación como dos números. (Por ejemplo, "uno - cero".)

**4.J. Anotación en partidos de dobles.** El marcador se llama como tres números en los partidos de dobles. Lo correcto es La secuencia para anunciar la puntuación es: puntuación del equipo que sirve - puntuación del equipo receptor - el número del servidor (uno o dos), (por ejemplo, "cero - uno - uno"). Para empezar cada partido, el marcador será llamado como "cero - cero - dos".

**4.K. Puntuación errónea.** Si el servidor o el árbitro cantan un marcador erróneo, cualquier jugador puede detener el juego. La puntuación errónea, cualquier jugador puede detener el juego antes de que se produzca el "tercer tiro" para pedir una corrección.

**4.K.1.** Si la puntuación cantada es incorrecta, el jugador o el árbitro recordará la puntuación correcta y la bola se volverá al saque sin penalización.

**4.K.2.** Una vez realizado el saque, el jugador que detenga el juego y cuestiona el tanto cantado cuando no existe un error, habrá cometido una falta.

**4.K.3.** Un jugador que detenga el juego después de que se produzca el "tercer golpe" habrá cometido una falta y perderá el tanto.

**4.L. Faltas en el pie de servicio.** Durante el servicio, cuando la pelota es golpeada, los pies del servidor deberán:

**4.L.1.** No tocar el área fuera de la extensión imaginaria de la línea de banda.

**4.L.2.** No tocar el área en el lado equivocado de la extensión imaginaria extensión imaginaria de la línea central.

**4.L.3.** No tocar la pista, incluida la línea de fondo.

**4.M. Faltas de servicio.** Durante el servicio, es una falta contra el servidor que da lugar a la pérdida del servicio si:

**4.M.1.** El servidor sirve desde la zona de servicio incorrecta.

**4.M.2.** El jugador incorrecto sirve la pelota.

**4.M.3.** La pelota servida toca cualquier objeto permanente antes de tocar el suelo.

**4.M.4.** La pelota servida toca al servidor o a su pareja, o cualquier cosa que el servidor o su pareja esté usando o que sostenga.

**4.M.5.** La pelota servida cae en la zona de no-vuelta que incluye las líneas NVZ.

**4.M.6.** La pelota servida cae fuera del campo de servicio.

**4.M.7.** La pelota servida golpea la red y cae dentro de la zona de no-volea.

**4.M.8.** La pelota servida golpea la red y cae fuera de la zona de de servicio.

**4.M.9.** El servidor utiliza un saque ilegal (Reglas 4.A.3, 4.A.4 4.A.5) cuando no realiza el saque provisional. (Regla 4.A.8)

**4.M.10.** El servidor o su compañero pide un tiempo muerto después de que el saque se ha producido.

**4.M.11.** Se produce una falta cuando el servidor golpea la pelota para realizar el saque mientras se está cantando el tanto.

**4.N.** Faltas del receptor. Es una falta contra el equipo receptor que da lugar a un punto para el servidor si:

**4.N.1.** El jugador incorrecto devuelve el saque.

**4.N.2.** El receptor o su compañero es tocado o interfiere en el vuelo de la pelota antes de que ésta rebote.

**4.N.3.** El receptor o su compañero pide un tiempo muerto después de que el saque.

## **SECCIÓN 5 - REGLAS DE SELECCIÓN DE SERVICIO Y FINAL**

### **5.A. Selección de Final, Servir, Recibir o Aplazar.**

**5.A.1.** Se utilizará cualquier método justo para determinar qué jugador o equipo tiene la primera opción de final, saque, recepción o aplazamiento (es decir, un 1 o un 2 escrito en el reverso de la hoja de puntuación). 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 hecha la selección, no se puede cambiar.

**5.A.2.** En dobles, los equipos pueden cambiar el servidor inicial entre juegos y deben notificarlo al árbitro. En partidos no arbitrados, el equipo debe notificar a los oponentes si hubo un cambio de servidor inicial. No hay falta ni penalización por no hacer las notificaciones. Una vez que el partido haya comenzado y, si se han anotado puntos, cuando el árbitro se dé cuenta de que ha cambiado un servidor inicial, el árbitro detendrá el juego y anotará el acta en consecuencia y reanudar el juego.

**5.A.3.** En dobles, los servidores iniciales deben llevar de forma visible la forma de identificación determinada por el Director del Torneo.

### **5.B. Cambio de finales.**

**5.B.1.** Los equipos cambian los extremos y el servicio inicial al finalización de cada juego.

**5.B.2.** Se permite un máximo de 2 minutos entre juegos. El árbitro anunciará un aviso de 15 segundos. Cuando hayan transcurrido los 2 minutos completos, el árbitro dirá el número de juego, dirá "Tiempo de juego", anunciará el resultado y empezará a contar los 10 segundos. El árbitro anunciará el resultado aunque no estén todos los jugadores en

la cancha y/o no estén listos para jugar. (Véase la regla 4.E.) Si ambos equipos están de acuerdo, el juego puede reanudarse antes.

**5.B.3.** En un partido con dos de tres juegos a 11 puntos en el tercer juego, los equipos cambiarán de lado cuando el primer equipo alcance una puntuación de 6. El saque sigue siendo para el jugador que mantiene el servicio.

**5.B.4.** En un juego a 15 puntos, los equipos cambiarán los extremos cuando el primer equipo alcance una puntuación de 8. El saque se lo queda el jugador que tiene el saque.

**5.B.5.** En un juego a 21 puntos, los equipos cambiarán los extremos cuando el primer equipo alcance una puntuación de 11. El saque se lo queda el jugador que tiene el saque.

**5.B.6.** Tiempo muerto por cambio de lado. Se permite un máximo de un minuto permitido para cambiar de extremo durante un juego. Regla 10.A.5 se seguirán los procedimientos para continuar el juego.

**5.B.7.** Después de que se haya producido el cambio de lado, una falta técnica que provoque la pérdida de un punto para el equipo que saca no tendrá ningún impacto en el cambio de final completado.

## **SECCIÓN 6 - REGLAS DE LLAMADA DE LÍNEA**

**6.A.** Una pelota servida que sale de la zona de no-vuelta y cae en el campo de servicio correcto o en cualquier línea del campo de servicio correcto está dentro.

**6.B.** Excepto el saque, cualquier pelota en juego que caiga en el campo o toque cualquier línea de la pista está dentro.

**6.C.** Una pelota que entre en contacto con la superficie de juego completamente fuera de la pista es "out".

**6.D.** Código de ética para el canto de la línea. El pickleball se juega de acuerdo con reglas específicas. También requiere un código de ética para las responsabilidades de llamada de línea cuando son realizadas por los jugadores. Las responsabilidades de los jugadores en la línea son diferentes de las asignadas a los árbitros o jueces de línea. Los oficiales de línea son diferentes de las asignadas a los árbitros o jueces de línea. El jugador, cuando se le asignan funciones de señalización, debe esforzarse por ser preciso, y operar bajo el principio de que todas las decisiones dudosas deben resolverse a favor del adversario. Los elementos básicos son:

**6.D.1.** Los jugadores son responsables de llamar a las líneas en su lado de la pista (excluyendo los saques cortos, las faltas de servicio y todas las faltas que no sean de la zona de volea, si el árbitro las convoca). Si un jugador realiza una llamada de línea inicial y luego pide la opinión del adversario o del árbitro, si el adversario o el árbitro pueden hacer una llamada clara "dentro" o "fuera", 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 "dentro" o "fuera".

**6.D.2.** La única llamada de línea de los jugadores es la línea central en el saque en partidos que tengan jueces de línea.

**6.D.3.** El oponente obtiene el beneficio de la duda en las llamadas de línea realizadas. Cualquier pelota que no pueda ser llamada "fuera" se considerará "dentro". Un jugador no puede reclamar una repetición porque la pelota no se haya visto o haya incertidumbre. Un jugador que no haga una llamada puede apelar al árbitro para que realice la llamada si no vio claramente que el balón caía. Si el árbitro no puede realizar la llamada, el balón está "dentro". En el momento en que el equipo receptor apela al árbitro, pierde su derecho a realizar cualquier llamada posterior de "in" o "out" para esa jugada.

**6.D.4.** Los espectadores no deben ser consultados sobre ninguna llamada de línea.

**6.D.5.** Un jugador no debe cuestionar la llamada de un oponente, aunque cualquier jugador puede apelar una llamada al árbitro antes de que se produzca el siguiente saque.

**6.D.6.** Un jugador/equipo puede pedir la opinión del adversario 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 ser aceptada. Si el adversario no puede realizar una llamada clara de "entrada" o "salida", el balón se considerará que el balón está "dentro" del equipo receptor. En el momento en que el jugador/equipo receptor pida la opinión del adversario, pierden su derecho a realizar cualquier llamada posterior de "dentro" o "fuera" para esa jugada. El equipo/jugador receptor también puede apelar al árbitro para que realice una decisión clara. Si el árbitro no puede de la decisión del adversario, se mantendrá el resultado del adversario se mantendrá.

**6.D.7.** Los jugadores no darán una bola por "fuera" a menos que puedan ver claramente un espacio entre la línea y el balón cuando golpea el suelo.

**6.D.8.** Todas las llamadas de "out" deben hacerse "rápidamente"; de lo contrario, se presume que la pelota sigue en juego. "Con prontitud" se define como la llamada de "out" antes de que la pelota sea golpeada por el oponente o antes de que la pelota quede muerta.

**6.D.9.** En el juego de dobles, si un jugador pide la bola "fuera" y el compañero la llama "dentro", entonces existe una duda y el equipo llamará "dentro". Cualquier jugador puede apelar una llamada al árbitro. Si el árbitro no ha visto el balón, el balón se considera dentro.

**6.D.10.** Las llamadas a la línea de "Fuera" deben ser señaladas rápidamente por voz y/o con la mano (como se describe en la Regla 13.E.2).

**6.D.11.** Mientras la pelota está en el aire, si un jugador grita "fuera", "no", "bótala", "rebótala" o cualquier otra palabra para comunicar a su compañero que la pelota puede estar fuera, se considerará una comunicación del jugador y no se considera una llamada de línea.

**6.D.12.** Una llamada de "fuera" hecha después de que la pelota rebote es una llamada de línea. El balón está muerto y el juego se detendrá. Si, en caso de apelación, el árbitro anula cualquier tipo de llamada de "out", es una falta contra el jugador o el equipo que hizo la llamada de "out". Excepción: Si el partido tiene jueces de línea, los jueces de línea de fondo y de banda son responsables de la llamada. (Véase la regla 13.E.)

**6.D.13.** Después de la finalización de una jugada, los jugadores pueden anular la llamada de línea de un compañero, la llamada de línea de un equipo oficiante o la llamada de un oponente "en" para su propia en desventaja.



## SECCIÓN 7 - REGLAS DE LAS FALTAS

Se declarará una falta (y la consiguiente bola muerta) por lo siguiente:

**7.A.** Si el saque o la devolución del servicio no bota antes de que la bola sea golpeada.

**7.B.** Golpear la pelota en el lado de la red del jugador sin que el balón pase al lado del adversario. Nota: El balón está muerto, y la falta se produce en el momento en que el balón toca el suelo.

**7.C.** Golpear el balón por debajo de la red o entre la red y el poste de la red.

**7.D.** Un jugador que golpea una pelota que cae primero fuera de los límites o en su propio lado de la cancha.

**7.E.** El hecho de que un jugador de pie no golpee la pelota antes de que bote dos veces en el campo del jugador receptor y el fallo de un jugador en silla de ruedas devolver una pelota antes de que bote tres veces.

**7.F.** Violación de cualquier regla de servicio. (Sección 4)

**7.G.** Que un jugador, la ropa de un jugador o la pala de un jugador entren en contacto con el sistema de red, los postes de la red, o el campo del oponente cuando la pelota está en juego.

**7.H.** Después del saque, la pelota entra en contacto con un jugador o con cualquier cosa que el jugador o cualquier cosa que éste lleve puesta, excepto la paleta o la(s) mano(s) del jugador en contacto con la pala y por debajo de la muñeca. Si el jugador está en proceso de cambio de mano con ambas manos en la pala o está intentando un golpe a dos manos y cualquiera de las dos manos es golpeada por debajo de la muñeca, siempre que la(s) mano(s) del jugador esté(n) en contacto con la pala y por debajo de la muñeca. Mientras la(s) mano(s) del jugador esté(n) en contacto con la pala, la pelota sigue en juego.

**7.I.** Un balón vivo que es detenido por un jugador antes de que se convierta en muerta. (por ejemplo, atrapar o detener una pelota en vuelo antes de que haga contacto con la superficie de juego).

**7.J.** Una pelota en juego que entra en contacto con cualquier objeto permanente antes de botar en la cancha.

**7.K.** Violación de las reglas de la zona de no-vuelta. (Sección 9)

**7.L.** Violación de las demás reglas. (Sección 11)

**7.M.** Una vez que el balón está en juego, un jugador golpea el balón antes de que éste pase el plano de la red.

**7.N.** Después del saque, un jugador que lleva o coge deliberadamente la pelota en la pala mientras la pelota está viva/en juego.

**7.O.** Un obstáculo llamado por un jugador que es determinado por el árbitro que no es válida.

## **SECCIÓN 8 - REGLAS DE LA BOLA MUERTA**

- 8. A.** Cualquier acción que detenga el juego dará lugar a una bola muerta.
- 8. B.** Una falta pitada por un árbitro o un jugador, o una falta cometida por un jugador, dará lugar a un balón muerto.
- 8. C.** Un obstáculo señalado por el árbitro o por un jugador dará lugar a un balón muerto. El árbitro determinará si la obstrucción señalada por el jugador era válida. Una obstrucción válida dará lugar a una repetición.
- 8. D.** Un balón en juego que entra en contacto con un objeto permanente después de haber rebote en el campo contrario dará lugar a una bola muerta. El jugador que golpeó la pelota ganará el tanto.
- 8. E.** Aparte de las violaciones de la zona de volea, las faltas sólo pueden ser cometidas cuando la pelota está viva y en juego. La penalización por una falta puede ser aplicada después de que un rally ha terminado (es decir, NVZ, jugador/posición incorrecta, etc.) Nota: Las advertencias técnicas o faltas técnicas pueden ser convocadas en cualquier momento durante el partido incluso cuando el balón esté muerto.

## **SECCIÓN 9 - REGLAS DE LA ZONA NO VOLÁTIL**

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

**9. B.** Es una falta si el jugador que volea o cualquier cosa que tenga contacto con el jugador que volea mientras está en el acto de volea, toca la zona de no volea. Para un jugador en silla 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 pala toca la zona de no volea durante el movimiento de movimiento de volea, antes o después de contactar con la pelota, es una falta.

**9. C.** Durante el acto de la volea, es una falta si el impulso del jugador que volea hace que el jugador entre en contacto con cualquier cosa que esté tocando la zona que no es de volea, incluido el compañero. Para un jugador en silla de ruedas, las ruedas delanteras (más pequeñas) pueden tocar la zona de no volea.

**9.C.1.** Es una falta incluso si el balón queda muerto antes de que el jugador entre en contacto con la zona no volada.

**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 hagan contacto con la superficie de juego completamente fuera de la zona de no volea. Una maniobra tal 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 en silla de ruedas no puede volear una devolución hasta que las dos ruedas traseras hayan hecho contacto con la superficie de juego fuera de la zona de no volea.

**9. E.** Un jugador puede entrar en la zona de no volea en cualquier momento, excepto cuando dicho jugador esté voleando la pelota.

**9. F.** Un jugador puede entrar en la zona de no volea antes o después de devolver cualquier pelota que bote.

**9. G.** Un jugador puede permanecer dentro de la zona de no volea para devolver una pelota que haya botado. No hay violación si un jugador no sale de la zona de no voleo después de golpear una pelota que rebote.

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

## **SECCIÓN 10 - REGLAS DEL TIEMPO MUERTO**

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

**10.A.1.** Cada tiempo muerto puede durar hasta 1 minuto.

**10.A.2.** El juego debe reanudarse en 1 minuto o cuando todos los jugadores estén listos para reanudar el juego, lo que ocurra primero, a menos que se pida otro tiempo muerto por cualquiera de los dos bandos. Se seguirá el procedimiento de la regla 10.A.5 para reanudar el juego durante un tiempo muerto estándar.

**10.A.3.** Si a un equipo le queda algún tiempo muerto, cualquier jugador de ese equipo puede pedir un tiempo muerto antes de que se produzca el siguiente saque.

**10.A.4.** Antes de que se produzca el saque, si un equipo pide un tiempo muerto cuando no le queda ningún tiempo muerto, no se aplicará ninguna penalización.

**10.A.5.** El árbitro dará un aviso a los jugadores cuando queden 15 segundos. Al final del tiempo muerto, el árbitro dirá "tiempo de espera" y anunciará el marcador para comenzar la cuenta de 10 segundos incluso si todos los jugadores no están en la cancha o no están listos para jugar. Si el sacador no saca dentro de los 10 segundos después de que se anuncie el marcador, y no hay tiempo de espera adicional, se considerará una falta. Y se cantará una falta.

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

**10.B.1.** El árbitro convocará inmediatamente al personal médico del lugar, o al Director del Torneo si no hay personal médico presente, para que evalúe la situación y prestar los primeros auxilios adecuados.

**10.B.1.a.** Cuando 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 se le permitirá no más de 15 minutos para el tiempo muerto médico.

**10.B.2.a.** El tiempo muerto debe ser continuo y puede ser de hasta 15 minutos. Si el jugador utiliza menos de 15 minutos, el tiempo restante se pierde, y no habrá tiempo médico adicional estará disponible para el jugador durante el partido.

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

**10.B.3.** Si el personal médico, o el Director del Torneo si no hay personal médico presente, determina que no existe ninguna condición médica válida, el jugador o equipo se le cobrará 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 entonces se emitirá una falta técnica.

**10.B.3.b.** El tiempo muerto médico ya no está disponible para ese jugador en ese partido.

**10.B.3.c.** A un jugador sólo se le puede conceder una solicitud por jugador y por partido.

**10.B.4.** Se seguirán los procedimientos de la regla 10.A.5 para continuar el juego después de un tiempo muerto por razones médicas.

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

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

**10.B.5.b.** Se seguirán los procedimientos de la regla 10.A.5 para continuar el juego.

**10. C. Juego continuo.** El juego debe ser continuo, aunque los jugadores están autorizados a tomar rápidamente una bebida o a secarse con una toalla entre rallies siempre que, a juicio del árbitro, el flujo del juego no se vea afectado negativamente. El árbitro dará el marcador cuando se deba reanudar el juego.

**10. D. Tiempo de espera del equipo.** Se espera que los jugadores mantengan toda la ropa y el equipo en buenas condiciones para jugar y se espera que utilicen los tiempos muertos regulares y el tiempo entre juegos para ajustar y reemplazar el equipo. Si un jugador o equipo se queda sin tiempo muerto y el árbitro determina que es necesario un cambio o ajuste del equipo necesario para la continuación justa y segura del partido, el árbitro podrá conceder un tiempo muerto para el equipo que no exceda de 2 minutos. Se seguirá el procedimiento de la regla 10.A.5 para reanudar el juego durante un tiempo muerto para el equipo.

**10.D.1.** Los ajustes de la ropa y el equipo que puedan realizar rápidamente se permiten entre rallies (por ejemplo, atarse los cordones de los zapatos, limpiar las gafas, ajustarse la gorra).

**10. E. Tiempo entre juegos.** El período entre juegos en un partido no excederá de 2 minutos. Los procedimientos de la regla 10.A.5 se seguirán para reanudar el juego.

**10.E.1.** Entre los juegos de un partido, los jugadores pueden tomar uno o los dos tiempos muertos de su próximo juego. Los jugadores deben informar al árbitro, o a sus oponentes si no hay árbitro. Si un equipo vuelve al juego antes de que uno (o ambos) de los tiempos muertos solicitados, el equipo conservará los tiempos muertos para el siguiente partido. Los dos minutos normales entre juegos se utilizarán antes de que cualquier equipo utilice tiempos muertos. Se seguirán los procedimientos de la regla 10.A.5 seguido para continuar el juego.



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

**10.F.1.** En un partido de campeonato con un partido de desempate, si el ganador del cuadro de perdedores vence al ganador del bracket de ganadores, entonces se debe jugar un partido de desempate a 15 puntos. Máximo tiempo entre el partido de campeonato y el partido de desempate es de 10 minutos. Regla 10.A.5 se seguirán los procedimientos para comenzar a jugar el partido de desempate.

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

**10. H. Otras reglas de tiempo muerto.**

**10.H.1.** Antes de un partido o entre juegos: Ni tiempos muertos por motivos médicos ni regulares pueden ser tomados antes de que comience un partido. Un partido no puede comenzar hasta que todos los jugadores estén presentes y se anuncie el resultado inicial. Los tiempos muertos pueden utilizarse al comienzo del segundo o tercer juego en un partido de dos de tres juegos.

**10.H.2.** Circunstancias atenuantes: El árbitro puede pedir un tiempo muerto del árbitro para hacer frente a circunstancias atenuantes que puedan requerir una interrupción del juego.

**10.H.2.a.** En interés de la seguridad general, si el árbitro determina que existe una situación médica potencial (por ejemplo, agotamiento por calor, golpe de calor, etc.). El árbitro está autorizado a pedir un tiempo muerto del árbitro y convocar al personal médico o al director del torneo. Si se determina que es una situación médica válida requiera tratamiento, el árbitro cobrará un tiempo muerto médico al jugador afectado y procederá de acuerdo con la regla 10.B. Si el jugador no requiere tratamiento, el juego se reanuda y no se cobrará ningún tiempo muerto al jugador. Si el jugador ha utilizado o se le ha aplicado

un tiempo muerto médico, el árbitro pedirá un tiempo muerto y convocará al personal médico o al director del torneo. Para determinar si el jugador puede reanudar el partido.

**10.H.2.b.** La hemorragia activa se tratará 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 retirados o limpiarse.

**10.H.2.d.** Se utilizará el procedimiento de la regla 10.A.5 para reanudar el juego.

## SECCIÓN 11 - OTRAS REGLAS

**11.A. Golpes dobles.** Las bolas pueden ser golpeadas dos veces, pero esto debe ocurrir durante un golpe involuntario, continuo y en una sola dirección de un solo jugador. Después del saque, si el golpe es deliberado, o no es continuo o no es en una sola dirección, o la pelota es golpeada por un segundo jugador, es una falta.

**11.B. Cambio de manos.** Una pala puede ser cambiada de mano a mano en cualquier momento.

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

**11.D. Tiro fallado.** Un jugador que pierde completamente la pelota cuando al intentar golpearla no crea una bola muerta. La pelota permanece en juego hasta que rebote dos veces o hasta que se produzca cualquier otra falta.

**11.E. Balón roto o agrietado.** Si hay un árbitro presente, los jugadores pueden apelar al árbitro antes de que se produzca el saque para determinar si una pelota está rota o agrietada. Si la apelación es antes de que se produzca el saque, el árbitro dirá "Tiempo", inspeccionará el balón y lo sustituirá o lo pondrá en juego. El árbitro recordará el resultado. En los partidos no arbitrados los jugadores pueden sustituir un balón roto antes de que se produzca el saque. Si cualquier jugador sospecha que la pelota está rota o se agrieta después del saque, el juego debe continuar hasta el final de la jugada. Si, a juicio del árbitro, una pelota rota o agrietada influye en el resultado de una jugada, el árbitro pedirá una repetición con una pelota de reemplazo. En el juego no arbitrado, si los jugadores no están de acuerdo en que una pelota rota haya influido en el resultado de la jugada, la jugada se mantiene tal y como se ha realizado.

**11.F. Lesión durante el tanto.** El tanto continúa hasta su conclusión a pesar de una lesión de cualquiera de los jugadores.

**11.G. Problema con el equipo del jugador.** Un tanto no se detendrá si un jugador pierde o rompe una pala o pierde un objeto a menos que la acción resulte en una falta.

**11.H. Objetos en la pista.** Si cualquier objeto que un jugador lleva o llevaba consigo cae en su lado de la pista, a menos que el objeto caiga en la zona de no volea como resultado de una volea, la pelota permanece en juego incluso si golpea el objeto.

**11.I. Plano de la red.** Cruzar el plano de la red antes de golpear el balón es una falta. Después de golpear el balón, un jugador o cualquier cosa que el jugador lleve o esté llevando puede cruzar el plano de la red. El jugador no podrá tocar ninguna parte del sistema de red, el campo del adversario o el adversario mientras el balón esté en juego.

**11.I.1. Excepción:** Si la pelota bota en el campo de un jugador receptor con suficiente efecto de retroceso o ayuda del viento para que regrese por encima de la red, el jugador receptor puede cruzar el plano de la red (por encima, por debajo o alrededor del poste de la red) para golpear la pelota. Es una falta si el jugador receptor (o cualquier cosa que el jugador receptor) cruza el plano de la red antes de que el balón haya vuelto a cruzar el plano de la red hacia el lado del adversario. Es una falta si el jugador toca el sistema de red, el campo contrario o al adversario mientras el balón está todavía en juego.

**11.J. Distracciones.** Los jugadores no pueden distraer a un adversario cuando el adversario está a punto de jugar el balón. Si a juicio del árbitro se ha producido una distracción, el árbitro pitará inmediatamente una falta al equipo infractor.

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

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

**11.L. La red.**

**11.L.1.** La red y los cables o cuerdas que la sostienen están colocados (en su mayoría) en la cancha. Por lo tanto, si el balón golpea la parte

superior de la red o golpea el hilo o cuerda superior de la red y cae dentro de los límites, permanece en juego.

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

**11.L.3.** Se permite a un jugador rodear el poste de la red y cruzar la línea imaginaria de extensión de la red después de golpear el balón, siempre que el jugador o cualquier elemento que lleve puesto o cargue no toque el campo del adversario. Si el jugador pasa rodea el poste de la red y cruza la línea imaginaria de extensión de la red pero no hace contacto con el balón, se declarará una falta.

**11.L.4.** Si un jugador golpea el balón por encima de la red hacia el campo del adversario, y luego la pelota rebota por encima de la red y bota por segunda vez sin ser tocada por el adversario, el jugador que golpea gana el tanto.

**11.L.5.** Para los sistemas de red con una barra horizontal que incluye una base central:

**11.L.5.a.** Antes de pasar por encima de la red, si el balón golpea la barra horizontal o la base central, es una falta.

**11.L.5.b.** Excepto en el saque, si la pelota pasa por encima de la red y golpea la base central, o cualquier otra parte de la barra horizontal, o el balón queda atrapado entre la red y la barra horizontal, se pedirá una repetición. Salvo en el saque, si el balón pasa por encima de la red y bota en la pista y luego realiza cualquiera de las 3 acciones enumeradas anteriormente, se producirá una repetición.

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

**11.L.5.d.** Cualquier mal funcionamiento de un sistema de red durante juego se considerará un obstáculo.

**11.M. Tiros alrededor del poste de la red.** Un jugador puede devolver el balón alrededor del poste de la red.

**11.M.1.** El balón no tiene que volver a pasar 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 el balón alrededor del poste de la red por debajo de la altura de la red.

**11.N. Una pala.** Un jugador no podrá usar o llevar más de una pala durante un peloteo. La violación de esta regla es una falta.

**11.O. Posesión de la pala.** Un jugador debe tener la posesión de la pala cuando hace contacto con la pelota. La violación de esta regla es una falta.

## **SECCIÓN 12 - POLÍTICAS DE LOS TORNEOS SANCIONADOS**

### **12.A. Categorías de eventos.**

Hombres: Individuales y Dobles

Femenino: Individuales y Dobles

Mixto: Dobles

Silla de ruedas: Individuales y Dobles

**12.A.1.** En los eventos descritos por género, sólo los miembros de ese género podrán jugar en esa prueba.

**12.A.2.** Dobles mixtos - Un equipo de dobles mixtos deberá consistir en un jugador y una jugadora.

**12.A.3.** Los jugadores en silla de ruedas podrán jugar en Dobles masculinos, Dobles femeninos o Dobles mixtos, ya sea con parejas de pie o dobles en silla de ruedas.

**12.B. Opciones de puntuación del torneo.** La opción de puntuación recomendada para los torneos es la de mejor dos de tres juegos a 11 puntos, ganar por 2 puntos. Otras opciones son:

**12.B.1.** un juego a 15 o un juego a 21. Todos los formatos se ganan por 2 puntos.

**12.B.2.** Los Round Robins también pueden utilizar un juego a 11, ganar por 2, siempre que el cuadro tenga seis o más equipos.

**12.C. Formatos de los torneos.** Hay cinco formatos de torneo que pueden utilizarse. El formato concreto suele ser la elección del patrocinador del torneo o del Director del del torneo.

**12.C.1.** Eliminación simple con consolación. El primer jugador o equipo que consiga el punto ganador del partido por lo menos un margen de 2 puntos, gana. Los perdedores de todas las rondas entran en el cuadro de consolación jugando por la medalla de bronce/tercer puesto y son eliminados tras una segunda derrota. Los dos últimos jugadores o

equipos en el cuadro de ganadores juegan por la medalla de oro/primer puesto y la plata/segundo puesto.

**12.C.2.** Eliminación doble. El primer jugador o equipo que consiga el punto ganador del partido por un margen de al menos 2 puntos gana. Una derrota hará que el perdedor pase a la de consolación. Los jugadores o equipos son eliminados después de una derrota en el cuadro de consolación. El ganador del cuadro de consolación se enfrentará al ganador del cuadro de campeonato. Si el ganador del cuadro de consolación vence al ganador del bracket de ganadores, entonces se jugará un partido de desempate a 15 puntos para determinar las medallas de oro/primer puesto y plata/segundo puesto. El perdedor de la consolación recibirá la medalla de bronce/tercer puesto.

**12.C.3.** Round Robin. Todos los jugadores o equipos juegan entre sí. Las partidas pueden utilizar cualquiera de las opciones de puntuación del torneo. (Véase la regla 12.B.) El ganador es determinado en base al número de partidos ganados. Si dos o más equipos están empatados:

**12.C.3.a.** Primer desempate: partidos ganados de cabeza.

**12.C.3.b.** Segundo desempate: diferencia de puntos de todos los partidos jugados. (Por ejemplo, el equipo A ganó Partido 1 11-8, 11-4, por lo que tendrían una diferencia de puntos de +10. El equipo A entonces 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 del día de +8).

**12.C.3.c.** Tercer desempate: diferencia de puntos de cabeza.

**12.C.3.d.** Cuarto desempate: diferencia de puntos contra el siguiente equipo más alto. (Por ejemplo, si los equipos están empatados en el segundo puesto, se utilizará la diferencia de puntos contra el equipo que ocupa el primer lugar).

**12.C.4.** Juego en grupo. Los participantes se dividen en dos o más grupos de jugadores. Cada grupo juega un round robin para determinar



las clasificaciones que ponen a los jugadores en una eliminatoria simple o doble.

**12.C.5. Juego sin pool.** Los participantes son sembrados en base a los resultados del Round Robin y juegan un formato de ronda de medallas de eliminación simple o doble de 2 de 3 juegos a 11, un juego a 15, o 1 juego a 21. Cada formato se gana por 2 puntos.

**12.D. Sorteo y clasificación.** El director del torneo nombrará un comité de sorteo y clasificación designado por el Director del Torneo para clasificar a los jugadores y equipos y establecer un sorteo justo para cada evento.

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

**12.F. Retiradas y desistimientos.**

**12.F.1.** Después de que se haya cantado el marcador inicial para comenzar el partido, la única opción disponible para un jugador/equipo para dejar de jugar el partido hasta su finalización es la retirada.

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

**12.F.3.** El jugador/equipo debe solicitar la retirada durante el partido al árbitro o al jugador/equipo contrario.

**12.F.4.** El jugador/equipo que solicite una retirada durante un partido, o un jugador/equipo al que se le haya impuesto una de la regla, se le informará de todos los resultados de acuerdo con las directrices de la sección de la sección de puntuación de las retiradas. (Véase la regla 12. F.6.)

**12.F.4.a.** Si procede, un jugador/equipo sigue siendo elegible para el siguiente partido de la misma categoría después de elegir la opción de Retirada para un partido anterior.

**12.F.4.b.** Un jugador/equipo puede solicitar una retirada para cualquier partido siguiente de la categoría especificada. O del grupo especificado.

**12.F.5. Retiradas:**

**12.F.5.a.** Un jugador/equipo puede solicitar ser retirarse de cualquier bracket(s) programado(s) que no hayan sido iniciados por motivo personal o de operaciones del torneo.

**12.F.5.b.** Si un jugador/equipo ha completado algún partido, el jugador/equipo puede solicitar ser retirado de TODOS los partidos de esa categoría.

**12.F.5.c.** El jugador/equipo debe hacer su solicitud de retirada a cualquiera de los siguientes: director del torneo, al árbitro principal o al personal de la mesa de operaciones.

**12.F.5.d.** El jugador/equipo retirado será retirado de cualquier participación futura en la categoría especificada.

**12.F.5.e.** El jugador/equipo retirado tendrá toda la puntuación de acuerdo con las directrices de la sección de puntuación de la retirada. (Véase la regla 12.F.7.)

**12.F.6. Puntuación de partidos perdidos, expulsados y retirados**

Directrices:

**12.F.6.a.** Formato 2 de 3: 11-0, 11-0.

1 Juego a 15 Formato: 15-0

1 Juego a 21 Formato: 21-0

**12.F.6.b.** Si un jugador/equipo elige la opción de retirada o se ha impuesto un Forfeit para el partido, (y la opción de Retirada no ha sido elegida) el jugador/equipo puede seguir compitiendo en cualquiera de los próximos partidos.

**12.F.6.c.** Todas las puntuaciones de los partidos anteriores, antes de una expulsión, pérdida o retirada de un jugador. Se conservarán todas las puntuaciones de los partidos anteriores a una expulsión, abandono o retirada de un jugador.

**12.F.7. Pautas de puntuación de la retirada para el resto del partido.**

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

1 Juego a 15 Formato: 0-0

1 Juego a 21 Formato: 0-0

**12.F.7.b.** Las puntuaciones de todos los partidos completados antes de la solicitud de retirada se conservarán.

**12.G. Mínimo de dos partidos.** En todos los torneos sancionados por USA PICKLEBALL-/IFP/FPP cada participante tendrá derecho a participar en un mínimo de dos partidos programados por evento inscrito.

**12.H. Programación de partidos.** No se permite que un jugador se inscriba en varios eventos programados en el mismo día con la misma duración o que se superpongan.

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

**12.I.1.** En un evento basado en la clasificación de habilidad, el jugador con mayor puntuación determina el nivel de habilidad del equipo. En un evento de adultos (mayores de 19 años) basado en la agrupación de edad, la edad más baja de los miembros del equipo determina el nivel de habilidad del equipo. 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 esté prohibido por las reglas de la National Senior Games (Asociación de Mayores).

**12.I.2.** Los juniors (de 18 años o menos) pueden participar en cualquier torneo para el que estén calificados por edad. Si un evento junior no está disponible o no recibe suficientes participantes, o a criterio del

Director del Torneo otorgue permiso, los jóvenes pueden jugar como adultos en las pruebas de 19 años o más.

**12.J. El cambio de pareja** puede realizarse 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 ajenas al control del jugador.

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

**12.K. Cambios de cancha.** En los torneos sancionados por USA PICKLEBALL-/IFP/FPP, el Director del Torneo o la persona designada puede decidir un cambio de cancha después de la finalización de cualquier juego del torneo si dicho cambio permite mejorar las condiciones para el espectador o para el juego.

## **SECCIÓN 13 - DIRECCIÓN DEL TORNEO Y ARBITRAJE**

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

**13.A.1.** Un jugador puede apelar cualquier decisión de los árbitros al Director del Torneo o su designado. El Director del Torneo, sin embargo, conserva la autoridad final para tomar decisiones siguiendo la regla aplicable en el Libro Oficial de Reglas.

**13.A.2.** En todos los torneos sancionados por USA PICKLEBALL-/IFP/FPP torneos, 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. La negativa a llevar esta identificación supondrá la pérdida del partido.

**13.A.3.** El Director del Torneo debe comprobar que el apoyo previsto (por ejemplo, primeros auxilios, voluntarios del torneo, etc.) esté disponible.

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

**13.B. Reunión informativa del torneo.** Antes del torneo, el Director del Torneo informará a los jugadores y a los árbitros sobre cualquier característica única, condiciones locales anormales, o peligros asociados con las canchas. Las sesiones informativas pueden incluir, pero no limitarse a las distancias de la cancha que no son uniformes (como la distancia desde la línea de fondo hasta la valla trasera o barrera), techos bajos, existencia de salientes, reparaciones de la cancha, o daños que puedan afectar al juego del balón. Si es posible los jugadores deberán ser notificados por escrito como parte de las instrucciones previas al torneo. Los árbitros serán informados a su llegada al lugar de celebración por el Director del Torneo o su designado.

**13.B.1.** El Director del Torneo no puede implementar o imponer ninguna regla que no esté prevista en el USA Pickleball/IFP Rulebook. Si el Director del Torneo desea una excepción a cualquier regla debido a

limitaciones físicas de la cancha o las condiciones locales, el Director de Oficios de USA Pickleball debe conceder el permiso antes del torneo.

**13.C. Deberes del árbitro.** El árbitro es responsable de todas las decisiones relacionadas con el procedimiento y las decisiones durante el partido. Los jugadores pueden apelar cualquier decisión del árbitro al Director del Torneo o a la persona que éste designe.

**13.C.1.** El árbitro pitará las infracciones que no se produzcan en la zona de volea, los saques cortos y las faltas de pie en el servicio.

**13.C.2.** Si los jugadores o los jueces de línea realizan las llamadas de línea y hay una disputa en la línea, los jugadores pueden solicitar que el árbitro determine el canto de línea. Si el árbitro no puede realizar la llamada de línea, se mantendrá la llamada del jugador o del juez de línea se mantendrá la decisión del jugador. Si las parejas de dobles apelan a un canto de línea en el que no están de acuerdo y el árbitro no puede realizar la llamada, el balón se declarará "dentro". Nota: Un jugador puede optar por anular un canto de línea en su perjuicio. (Véase la regla 6.D.13)

**13.C.2.a.** Los espectadores no deben ser consultados sobre ninguna llamada.

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

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

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

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

**13.C.4.a.** Inspeccionar las palas en busca de irregularidades.

**13.C.4.b.** Antes de que comience cada partido, el árbitro debe reunirse con los jugadores a pie de pista para señalar las modificaciones de las reglas aprobadas, las anormalidades de la cancha y condiciones no estándar de la cancha que podrían ser potenciales problemas de seguridad, incluyendo pero no limitado a reparaciones o costuras de la cancha, diferentes distancias de las líneas de fondo a las vallas traseras, y los espectadores y sus asientos.

**13.C.4.c.** Instruir a los jugadores sobre los deberes de el árbitro, los jueces de línea y los jugadores.

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

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

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

**13.C.5.a.** Vuelva a comprobar la altura y la posición de la red si la red está alterada.

**13.C.5.b.** Llamar al marcador para iniciar cada jugada. El marcador indica a cada lado que el juego está listo para reanudarse.

**13.C.5.c.** Decir "punto" después de que se conceda cada uno.

**13.C.5.d.** Anotar adecuadamente la hoja de resultados después de que se haya completado cada jugada o se haya pedido un tiempo muerto.

**13.C.5.e.** En los partidos de dobles, decir "segundo servidor". Después de que el equipo del primer servidor pierda el tanto.

**13.C.5.f.** Pedir "side out" cuando sea apropiado.

**13.C.5.g.** Aplicar los procedimientos de tiempo muerto. (Ver Sección 10.)

**13.C.5.h.** Mantener la conducta de los jugadores. En los torneos de USA PICKLEBALL/IFP/FPP, el árbitro está facultado para dar advertencias técnicas, faltas técnicas, y para perder un juego o partido basado en una combinación definida de advertencias técnicas y/o faltas técnicas. El árbitro también puede recomendar una expulsión al Director del Torneo.

### **13.D. Responsabilidades de la línea de jugadores y de la llamada de faltas.**

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

**13.D.1.a.** Los jugadores llaman a todas las líneas en su lado de la cancha, incluyendo NVZ y faltas de pie de servicio.

**13.D.1.b.** Los jugadores pueden cantar las faltas NVZ y las faltas de pie de servicio en el lado del campo del oponente. Tribunal. Si hay algún desacuerdo entre los jugadores sobre la falta señalada, se repetirá la jugada.

**13.D.1.c.** En aras de la deportividad se espera que los jugadores piten las faltas en cuanto se cometa o detecte la falta. La llamada de falta debe producirse antes de que se produzca el siguiente saque. En los partidos no arbitrados, si un jugador cree que su(s) oponente(s) ha(n) cometido una falta, pueden mencionar la falta específica al jugador o jugadores, pero no tiene autoridad para imponerlas. La decisión final sobre la resolución de la falta corresponde al el jugador que supuestamente ha cometido la falta. La excepción a qué jugador tiene autoridad de ejecución está prevista en la Regla 13.D.1.b.

#### **13.D.2. Juego arbitrado.**

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

#### **13.D.3. Juego arbitrado con jueces de línea.**

**13.D.3.a.** Los jugadores llaman a la línea de servicio central en su lado de la pista.



**13.D.3.b.** Excepto para las llamadas de línea de servicio central, las llamadas de línea de los jugadores no son válidas en los partidos con jueces de línea, excepto para anular una llamada para perjudicar a su propio equipo (véase la 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, el tanto se repetirá.

### **13.E. Jueces de línea.**

**13.E.1.** El Director del Torneo determinará qué medallas utilizarán jueces de línea. Los jueces de línea son recomendados, pero no son obligatorios.

**13.E.2.** Los jueces de línea harán las llamadas de línea y de pie asignadas dentro de su jurisdicción y señalarán gritando "fuera" (o "falta de pie de servicio") y mostrando la señal de "out" (brazo extendido señalando en la dirección de fuera de límites).

**13.E.3.** Si un juez de línea muestra la señal de "bloqueado/ciego", (ambas manos cubriendo los ojos) el árbitro puede hacer la llamada inmediatamente si vio claramente que el balón aterriza. Si el árbitro no puede realizar la llamada, el árbitro solicitará al resto del equipo arbitral para que le ayuden a realizar la llamada.

**13.E.4.** En caso de apelación, si un árbitro anula la decisión de un juez de línea "fuera" de un juez de línea como "dentro", se repetirá la jugada.

**13.E.5.** Si un jugador no está de acuerdo con la decisión de un juez de línea de "out" que beneficia a su equipo, el jugador puede anular la decisión de "fuera" como "dentro" según la regla 6.D.13. Se producirá una repetición.

**13.F. Apelaciones.** Las apelaciones al árbitro en relación con los fallos (llamadas de línea, doble rebote, etc.) serán decididas por el árbitro. El

árbitro podrá consultar a los jugadores o a los jueces de línea para decidir el resultado de la apelación.

**13.F.1.** En un partido sin jueces de línea, si un jugador apela una llamada de línea al árbitro, el árbitro hará una llamada si vio claramente que el balón caía "dentro" o "fuera". Si el árbitro no puede realizar la llamada, se mantendrá la original. Si no se ha realizado la llamada, el balón se considerará "dentro".

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

### **13.G. Advertencias verbales, advertencias técnicas y faltas técnicas.**

#### **faltas técnicas.**

**13.G.1.** Advertencia verbal y advertencia técnica. El árbitro está facultado para emitir una sola advertencia verbal por blasfemia o llamar a la amonestación técnica. Advertencia verbal podrá ser emitida por una posible infracción por blasfemia. Acciones o comportamientos que resultarán en una advertencia técnica:

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

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

**13.G.1.c.** Discutir agresivamente con el equipo arbitral, equipo oficiante, con otros jugadores o con los espectadores de manera que interrumpa el desarrollo del juego.

**13.G.1.d.** Abusar del balón (romper o pisar el balón de forma agresiva o intencionada). O golpear el balón entre los peloteos.

**13.G.1.e.** Tomar tiempo entre peloteos de manera que innecesariamente interrumpa el flujo del juego.

**13.G.1.f.** Apelar repetidamente las llamadas de línea de manera que se interrumpa el flujo de juego.

**13.G.1.g.** Impugnar la interpretación del árbitro de una regla y perder la impugnación (por ejemplo la decisión del árbitro era correcta) y se concede un tiempo muerto.

**13.G.1.h.** Solicitar un tiempo muerto médico sin una condición médica válida (tiempo muerto evaluado) según lo determinado por el personal médico o el director del torneo si no hay personal médico presente.

**13.G.1.i.** Acciones que se consideran menores incluyendo comportamiento antideportivo, pero no se limitan a la realización de repetidas llamadas de "fuera" cuestionables que, tras la apelación, el árbitro anule la decisión.

**13.G.1.j.** Excepto durante los tiempos muertos y entre juegos, recibir entrenamiento de cualquier persona que no sea un compañero.

**13.G.2.** Faltas técnicas - El árbitro está facultado para señalar faltas técnicas. Cuando se pite una falta técnica, se quitará un punto de la puntuación del equipo infractor, a menos que su puntuación sea cero, en cuyo caso, se añadirá un punto a la puntuación del equipo contrario. Acciones o comportamientos que darán lugar a una falta técnica (sin advertencia técnica previa) de antemano):

**13.G.2.a.** Lanzar agresiva o imprudentemente una paleta con frustración o rabia, con negligente desprecio de las consecuencias, y no golpea a una persona ni daña la propiedad.

**13.G.2.b.** Un jugador que utilice un lenguaje extremadamente o blasfemia, independientemente de a quién o a qué se dirija.

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

**13.G.2.d.** Desafiar la interpretación del árbitro de una regla y perder el desafío (por ejemplo la decisión del árbitro fue correcta) y no se dispone de tiempo muerto disponible.

**13.G.2.e.** Cualquier otra acción que se considere comportamiento antideportivo extremo.

**13.G.2.f.** Solicitar un tiempo muerto médico sin una condición médica válida, y el equipo (o jugador en un partido individual) no tiene tiempo muerto restante.

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

**13.G.3.** Efecto de las faltas técnicas y las advertencias técnicas. La evaluación de una advertencia técnica o una falta técnica irá acompañada de una breve explicación del motivo.

**13.G.3.a.** Una advertencia técnica no dará lugar a una pérdida de la jugada o del punto concedido.

**13.G.3.b.** Una vez emitida una advertencia técnica, una segunda advertencia técnica por cualquier motivo, dada al mismo jugador o equipo durante el partido, dará lugar a una falta técnica al jugador o al equipo.

**13.G.3.c.** Si un árbitro emite una falta técnica, se quitará un punto en la puntuación del equipo infractor, a menos que su puntuación sea cero, en cuyo caso se añadirá un punto a la puntuación del equipo contrario. Después de que el punto sea retirado o concedido, el jugador o equipo que pierda o se le conceda el punto debe moverse por su cuenta a la posición(es) correcta(s) que refleje(n) su puntuación.

**13.G.3.d.** Una advertencia técnica o una falta técnica no tendrá efecto en el cambio de servidor o side out.

**13.G.3.e.** Después de evaluar una advertencia técnica o una falta técnica, el árbitro pitará una advertencia de 15 segundos para que los jugadores se preparen. Al final de los 15 segundos el árbitro anunciará el marcador para comenzar la cuenta de 10

segundos, incluso si el servidor y el receptor no están en la cancha o no estén listos para jugar. (Véase la regla 4.E.)

**13.G.3.f.** Las advertencias técnicas y las faltas técnicas pueden aplicarse en cualquier momento del partido mientras los jugadores estén en la cancha.

### **13.H. Pérdida de la partida.**

**13.H.1.** El árbitro impondrá una pérdida de juego cuando de lo siguiente:

**13.H.1.a.** Después de una advertencia técnica una amonestación técnica y la subsiguiente emisión de una falta técnica enumerada en la regla 13.G.2.

**13.H.1.b.** Después de cometer una falta técnica después de cometer una falta técnica de acuerdo con la Regla 13.G.3.c. o la Regla 13.G.2. y la emisión subsiguiente de otra advertencia técnica por cualquier motivo.

**13.H.1.c.** Para los formatos de partido 1 a 15 o 1 a 21, una pérdida de juego equivale a una pérdida del partido.

**13.H.2.** Si el partido tiene un formato de dos de tres juegos, un árbitro puede imponer una pérdida de juego cuando un jugador no se presenta a jugar 10 minutos después de que el partido haya sido convocado para jugarse. Se impondrá una pérdida de partido cuando un jugador no se presente a jugar 15 minutos después de haberse convocado el partido. Si el partido es de formato 1 a 15 o 1 a 21, se producirá la pérdida del partido cuando el jugador no se presente a jugar 10 minutos después de que el partido haya sido convocado. El Director del Torneo puede permitir un retraso mayor si las circunstancias lo justifican.

### **13.I. Pérdida del partido.**

**13.I.1.** El árbitro impondrá un abandono del partido basado en una combinación de advertencias técnicas o faltas técnicas cuando se produzca una de las siguientes situaciones:

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

**13.I.1.b.** Después de cometer una falta técnica de acuerdo con la Regla 13.G.3.c o la Regla 13.G.2 y la posterior emisión de una segunda falta técnica por cualquier motivo.

**13.I.2.** Comportamiento que dará lugar a la pérdida de un partido que no se deba a una combinación de amonestaciones técnicas o faltas técnicas.

**13.I.2.a.** Hacer contacto físico deliberadamente agresivo con un adversario, funcionario o espectador.

**13.I.2.b.** Golpear o lanzar una pelota o una pala fuera del campo de juego de forma agresiva o temeraria. Lanzar una pelota o una paleta por frustración o ira que ponga en riesgo a un individuo o la propiedad de la instalación en riesgo o en peligro.

**13.I.3.** El Director del Torneo puede imponer un partido por incumplimiento de las normas del torneo o de la instalación anfitriona mientras están en las instalaciones, o por conducta inapropiada en las instalaciones entre partidos, o por abuso de la hospitalidad, los vestuarios u otras normas y procedimientos.

**13.J. Interpretaciones de las reglas.** Si un jugador no está de acuerdo con el fallo o la decisión de un árbitro, ese jugador puede impugnar la decisión del árbitro solicitando al Árbitro Principal, al Director del Torneo, o la persona designada por el Director del Torneo. Si se determina que la decisión del árbitro es correcta, el jugador o equipo perderá un tiempo muerto y recibirá una advertencia técnica. Si no hay tiempos muertos disponibles y la decisión del árbitro es correcta, el jugador o equipo recibirá una falta técnica. (Véase 13.G.2.d) Si la decisión del árbitro es incorrecta, se anulará la decisión y, si procede, se repetirá la jugada.

**13.K. Retirada de un juez de línea.** El árbitro puede retirar a un juez de línea por cualquier causa razonable. La observación del árbitro o la de los jugadores. Si el árbitro decide sustituir a un juez de línea basándose en su propia observación, la decisión del árbitro será definitiva. Los jugadores

podrán también 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 tomar una decisión final. Si se retira a un juez de línea, el Director del Torneo nombrará un sustituto.

**13.K.1. Eliminación de un árbitro.** Si todos los jugadores están de acuerdo, pueden solicitar al Director del Torneo la eliminación de un árbitro. El Director del Torneo tiene la autoridad final y discreción sobre la expulsión de un árbitro. Si se destituye a un árbitro, el Director del Torneo nombrará un sustituto.

**13.L. Juego no oficial.** Cualquier jugador puede solicitar un árbitro o Director del Torneo si:

**13.L.1.** El jugador cree razonablemente que una regla está siendo violada consistente y deliberadamente por su oponente.

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

**13.M. 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 al éxito del torneo. Una expulsión puede ocurrir debido a acciones en cualquier momento en que el jugador se encuentre en la sede del torneo y puede incluir, pero no está limitada a: Nota: Además de una expulsión, el Director del Torneo, el Director del Torneo tiene la opción de expulsar al jugador de la de la sede del torneo.

**13.M.1.** Usar insultos étnicos, religiosos, raciales, sexistas u homofóbico.

**13.M.2.** Lesionar a un jugador, funcionario o espectador mediante un acto de abuso de la pala o del balón.

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

**13.M.4.** No mostrar el "mejor esfuerzo". Esto incluye, pero no se limita a ello, el incumplimiento, la pérdida o la falta de esfuerzo en los partidos, ya sea en beneficio propio o de otro tipo.

## ÍNDICE

- **Regla de los 10 segundos 4.E**
- entre juegos 5.B.2
- Cambio de lado 5.B.6
- advertencia técnica/falta 13.G.3.e
- tiempo muerto 10.A.5
- **Ropa 2.G**
- violación 2.G.4
- **Especificaciones del balón 2.D**
- agrietado/roto 11.E
- **Anunciar el resultado 4.D**
- partidos individuales 4.I
- partidos de dobles 4.J
- Puntuación errónea 4.K
- **Acarreo 3.A.1**
- Transporte deliberado 7.N
- **Cambio de extremos 5.B**
- **Entrenamiento 13.G.1.j**
- **Corte 3.A.3**
- línea de fondo 2.B.1
- línea central 2.B.5
- especificaciones de la pista 2.A
- cancha cruzada 3.A.4
- elementos de la pista 11.H
- pista izquierda/impar 3.A.17; 2.B.7
- líneas y áreas 2.B
- red (ver red)
- zona de no volea 2.B.3
- pista derecha/par 3.A.31; 2.B.6
- pista de servicio 3.A.36; 2.B.4
- líneas laterales 2.B.2
- **Bola muerta**
- definición 3.A.5
- reglas 8
- **Distracciones**
- definición 3.A.6
- regla 11.J
- **Doble rebote 3.A.7**
- Juego en silla de ruedas 1
- (véase también la regla de los dos rebotes)
- **Doble golpe**
- definición 3.A.8
- permitido 11.A
- **Expulsión 3.A.9**
- pautas de puntuación 12.F.6
- del torneo 13.M
- **Equipo prob. (jugador) 11.G**
- elemento en la cancha 11.H
- **Expulsar 3.A.10; 13.M**
- Del torneo 13.A.4
- **Reglas de la falta 7**
- definición 3.A.11
- doble rebote 7.E
- zona de no-vuelta 9.B a 9.D
- plano de la red 7.M; 11.I
- faltas del receptor 4.N
- faltas de servicio 4.M



- golpear objeto permanente 7.J
- tocar balón vivo 7.H; 7.I
- tocar sistema de red o poste 7.G
- Regla de los dos rebotes 7.A
- **Pérdida**
- definido 3.A.13
- juego 13.H
- partido 13.I
- Directrices de puntuación 12.F.6
- **Obstaculizar 3.A.16**
- **Posiciones incorrectas de los jugadores**
- **4.B.9, 4.B.10, 4.B.11**
- **Lesión durante la concentración 11.F**
- Tiempo muerto médico 10.B
- Reglas de llamada de línea 6
- beneficio de la duda 6.D.3; 6.D.9
- Llamada puntual 6.D.8; 6.D.10
- llamada antes del rebote 6.D.11
- llamada después del rebote 6.D.12
- definición 3.A.18
- punto de contacto 6.C
- pedir ayuda al adversario 6.D.6
- solicitar ayuda al árbitro 6.D.3
- **Balón vivo 3.A.19**
- **Tiro fallido 11.D**
- **Zona de no-vuelta (NVZ)**
- definido 3.A.21
- impulso de volea 9.B; 9.C
- reglas 9
- **Señales de no preparado 4.C.1**
- **Red 2.C**
- la pelota vuelve a girar
- sin tocar 11.L.4
- fondo 2.C.6
- altura 2.C.5
- postes de la red 11.K
- red en juego 11.L
- especificaciones 2.C
- **Paleta**
- una pala 11.N
- posesión de la pala 11.O
- **Especificaciones de las palas 2.E**
- alteraciones 2.E.5; 2.E.6
- paleta aprobada 2.F.1
- ajuste de la empuñadura 3.A.22
- designación del modelo 2.E.7
- alteraciones prohibidas 2.E.6
- tamaño 2.E.3
- superficie 2.E.2
- violación 2.F.1.a

- **Objeto permanente 3.A.24; 7.J**
- **Posiciones de los jugadores 4.B**
- Preguntas al árbitro 4.B.9; 4.B.10
- **Superficie de juego 3.A.26**
- **Puntos 4.G**
- **Reencuentro 3.A.27**
- **Receptor 3.A.28**
- **Retirada del árbitro/juez de línea**
- **13.J, 13.K**
- **Repetición 3.A.29**
- Bola rota/rota 11.E
- Llamada de línea, jugada oficiada 13.D.3.c
- Anotación errónea 4.K.1
- **Impugnación de las reglas 13.A.1**
- **Torneo sancionado 12**
- **Puntuación 4.F**
- **Selección de lado, saque, recepción, o diferir 5.A**
- **Servir**
- definición 3.A.34
- primer servidor 3.A.12
- barra horizontal con base central
- 11.L.5
- identificación, servidor inicial
- 5.A.2.
- preparación 4.C
- segundo saque 3.A.32
- segundo saque 3.A.33
- pista de servicio 3.A.36
- faltas de servicio 4.M
- falta de servicio con el pie 4.L
- movimiento de servicio 4.A.35
- servidor 3.A.35
- área de servicio 3.A.37
- servidor de arranque 3.A.39
- (ver servidor inicial)
- **Tiro alrededor del poste de la red**
- **11.M; 11.L.3**
- **Lado de salida 3.A.38**
- **Reglas de selección de lado 5.A.1**
- **Singles**
- Llamada al marcador 4.I
- posiciones de los jugadores 4.B.5
- Juego en silla de ruedas 4.B.6
- **Servidor inicial**
- cambio de servidor inicial 5.A.2
- definición 3.A.39
- banda de identificación 5.A.3
- juegos suspendidos 10.G
- **Falta técnica 3.A.40**
- **13.G.2**
- **Amonestación técnica 3.A.41**
- **13.G.1**
- **Tiempo de espera**

- Entre partidos 5.B.2; 10.E
- entre partidos 10.F
- Cambio de final durante el juego 5.B.6
- **Reglas de tiempo muerto 10**
- Llamada antes de que se produzca el saque
- 10.A.3
- antes del partido o del juego 10.H.1
- sangre 10.B.5
- tiempo muerto del equipo 10.D
- circunstancias atenuantes
- 10.H.2
- Juego continuo 10.C
- Tiempo muerto médico 10.B
- Tiempo muerto estándar 10.A
- **Gestión del torneo y arbitraje 13**
- Apelaciones 13.F
- Pérdida del juego 13.H
- Pérdida del partido 13.I
- jueces de línea 13.E
- línea de jugadores/llamada de falta
- responsabilidades 13.D
- deberes del árbitro 13.C
- remoción del árbitro o del 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 los dos rebotes** Página 1; 7.A Tiro a dos manos 11.C Volea 3.A.42
- **Ganar el juego página 1, 4.H**
- **Retirada** 3.A.43
- Directrices de puntuación 12.F.7
- reglas del torneo 12.F.5
- **Puntuación errónea anunciada**
- **4.K**

[illegible]

-

\_\_\_\_\_

-

\_\_\_\_\_

-

\_\_\_\_\_

-

\_\_\_\_\_

-

\_\_\_\_\_

-

\_\_\_\_\_

-

\_\_\_\_\_

-

\_\_\_\_\_

-

\_\_\_\_\_

-

\_\_\_\_\_

-

\_\_\_\_\_

-

\_\_\_\_\_

-

\_\_\_\_\_

-

\_\_\_\_\_

-

\_\_\_\_\_

-

\_\_\_\_\_

-

\_\_\_\_\_

-

\_\_\_\_\_

-

\_\_\_\_\_

-

\_\_\_\_\_

-

\_\_\_\_\_

-

\_\_\_\_\_

-

\_\_\_\_\_

-

\_\_\_\_\_

-

\_\_\_\_\_

-

\_\_\_\_\_

-

\_\_\_\_\_

-

\_\_\_\_\_

-

\_\_\_\_\_

-

\_\_\_\_\_

-

\_\_\_\_\_

-

\_\_\_\_\_

-

\_\_\_\_\_

-

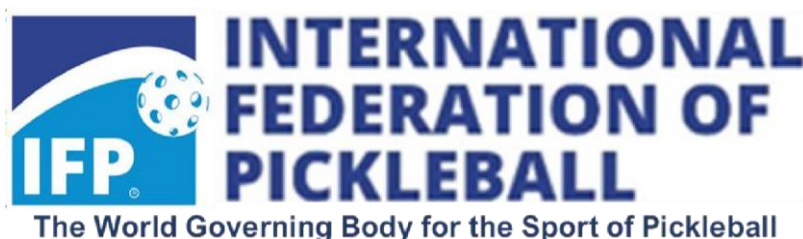
\_\_\_\_\_

-

\_\_\_\_\_

-

\_\_\_\_\_



**Federación Internacional de Pickleball (IFP)**

**Asociación de Pickleball de Estados Unidos (USA  
PICKLEBALL)**

**Federación Profesional de Pickleball (FPP)**

Para conocer las reglas y la información más actualizada. Por favor, visite  
nuestras páginas web:

**Fpp.org.es**

o

**ifpickleball.org**

o

**usapickleball.org**

Todos los derechos reservados © 2010, revisado 2021



Reglamento Última página 2021