



# **2023 RULEBOOK** **CHANGE DOCUMENT**



## Pickleball de EE. UU. 2023

### Documento de cambio del reglamento oficial

#### Sección 1

Los jugadores:

**Nuevo:** los jugadores evitan usar ropa que coincida con el color de la pelota.

**Motivo:** Esta guía fue diseñada para alentar a los jugadores a no usar ropa que pueda distraerlos durante el juego. La intención es promover el espíritu deportivo.

**Nuevo:** un jugador no debe cuestionar ni comentar el canto de un oponente, aunque cualquier jugador puede apelar un canto de línea de final de peloteo al árbitro antes de que ocurra el siguiente servicio.

**Motivo:** Esta directriz fue diseñada para disminuir las disputas en la cancha a favor de la deportividad. Con un árbitro, un jugador tiene una forma de apelar las llamadas con las que no está de acuerdo. Tenga en cuenta que se insertaron las palabras "fin de la jugada" para reforzar que los jugadores no pueden "rebobinar la cinta" y cuestionar los tiros que se cometieron anteriormente en la jugada.

#### Sección 2

##### 1. Regla 2.G.1

**Existente:** Seguridad y Distracción: Se le puede pedir a un jugador que se cambie prendas que no son apropiadas.

**Nuevo:** Seguridad y distracción: se le puede solicitar a un jugador que se cambie de ropa que no sea apropiada, incluida la que se aproxime al color de la pelota.

**Motivo:** esta regla se modificó para reforzar con más fuerza que un jugador que lleva una indumentaria que se parece mucho al color de la pelota puede verse obligado a cambiar dicha indumentaria. Además, si se necesita un cambio de ropa, se realiza con un tiempo muerto del árbitro; es decir, no se carga al jugador. Ver Regla 2.G.4.

Nota: Esta regla sobre la inadecuación de la vestimenta incluye los zapatos, pero en el caso de los zapatos, el tema de la inadecuación se relaciona con suelas negras que dejan una marca en la cancha o no usar zapatos de salón apropiados. En otras palabras, en el juego de torneos, los zapatos de marca negra, voltear

los zapatos y los pies descalzos generalmente no se consideran apropiados para jugar en torneos. No es la intención de esta regla evitar que los jugadores usen zapatos que coincidan con el color de la pelota.

Consulte la Sección 1 del Libro de reglas en "Jugadores", donde dejamos claro que la "vestimenta" es el objetivo de la preocupación por la aproximación del color.

## Sección 4

### 2. Regla 4.A.5.

**Nuevo:** El saque se hará con una sola mano soltando el balón. Si bien se espera cierta rotación natural de la pelota durante cualquier lanzamiento de la pelota de la mano, el servidor no deberá manipular o girar la pelota con ninguna parte del cuerpo inmediatamente antes del servicio. Excepciones: Cualquier jugador puede usar su paleta para realizar el servicio de drop (ver Regla 4.A.8.a). Un jugador que tiene el uso de una sola mano también puede usar su paleta para soltar la pelota para realizar el servicio de volea.

**Motivo:** durante la aprobación del Rulebook de 2022, permitimos la retención del giro previo al servicio con una mano por varias razones, que se explican en detalle en el Documento de cambio del Rulebook de 2022. También dijimos, en ese momento, que adoptaríamos un enfoque de 'esperar y ver'. Pensamos que era importante observar qué tan amplio y profundo penetraba en el deporte el saque giratorio con una mano. Una consideración principal en ese momento era que, si bien el servicio presentaba cierta dificultad para que algunos jugadores regresaran, con el tiempo, si el servicio se adoptaba ampliamente, los jugadores aprenderían a adaptarse y serían capaces de "leer" el servicio.

La decisión de eliminar todos los giros previos al servicio en el Reglamento de 2023 se basó en varios factores. Primero, no vimos la profundidad o amplitud de adopción que esperábamos que pudiera ocurrir. Esto fue especialmente cierto con las jugadoras. Incluso entre los jugadores masculinos, el servicio giratorio con una mano no fue tan adoptado como esperábamos. Por esa razón, la lógica de que los jugadores de todo el espectro de habilidades lo verían con la suficiente frecuencia como para 'leerlo', especialmente en el nivel de juego recreativo, simplemente no se materializó. Las bajas tasas de adopción, especialmente por parte de mujeres, definitivamente afectaron nuestra decisión. Esa diferencia inherente fue una clara desventaja para las mujeres cuando jugaban dobles mixtos contra el número limitado de hombres que habían desarrollado una experiencia avanzada con el servicio.

En segundo lugar, entrevistamos a varios jugadores profesionales que usaron el servicio giratorio con una mano, algunos de ellos con gran ventaja. Nuestra opinión sobre el servicio giratorio se concentró en los profesionales en los que se permitía la manipulación previa al servicio. Si bien los comentarios y las entrevistas de ellos no pasarían el escrutinio de una encuesta o encuesta científica, hubo un mensaje claro de esos jugadores profesionales para eliminar el servicio giratorio con una mano. Tenga en cuenta que estos son profesionales, que usaron el servicio con efecto a veces con gran ventaja, aconsejándonos que lo eliminemos porque vieron de primera mano el impacto que tuvo en el juego.

Eso fue extremadamente significativo para nosotros.

En tercer lugar, hubo un elemento de seguridad en esto que no predijimos, pero que se hizo evidente. Muchos lugares recreativos e incluso algunos de torneos de alto perfil tienen canchas que son conversiones de canchas de tenis. La conversión más común crea cuatro canchas de pickleball a partir de una sola cancha de tenis.

Los jugadores que tuvieron más éxito con el servicio giratorio con una mano podían hacer que la pelota rebotara en la cancha y se moviera distancias significativas y medibles hacia la izquierda o hacia la derecha. Algunas de esas canchas tienen vallas que separan las canchas y otras no. La capacidad de los receptores para jugar con seguridad esos balones en canchas con distancias tan cortas se vio comprometida, a veces.

Entendemos perfectamente que esta decisión será impopular en algunos sectores, especialmente para los jugadores que dedicaron un tiempo considerable y, en algunos casos, dinero, aprendiendo a perfeccionar este servicio en particular. Pero también somos sensibles a dos principios de redacción de reglas, a saber, el n. ° 7 y el n. ° 8 que se encuentran en el Apéndice del Libro de reglas oficial de Pickleball de EE. permitiendo que un tiro o tipo de juego domine el deporte. Si bien muchos no estarán de acuerdo con nuestra conclusión, el servicio giratorio con una mano, para un subconjunto de jugadores, casi todos hombres, se convirtió en un tiro que en muchos casos fue dominante.

### 3. Regla 4.A.7 - Servicio de volea

**Nuevo:** Repetición o Falta (Se encuentra en la Regla 4.A.9). En los partidos oficiales, el árbitro puede solicitar una repetición si no está seguro de que se hayan cumplido uno o más de los requisitos del servicio (de las Reglas 4.A.7.a - 4.A.7.c). La repetición debe ser cantada antes de la devolución del servicio. El árbitro sancionará una falta si está seguro de que uno o más de los requisitos del servicio (en las Reglas 4.A.7.a - 4.A.7.c), y aparte de la Regla 4.A.6, no se ha cumplido. En partidos no oficiales, si el receptor determina que se ha manipulado el giro antes del servicio, o si no se ve el lanzamiento de la pelota, el receptor puede solicitar una repetición antes de la devolución del servicio. En partidos no oficiales, el receptor no tiene autoridad para pedir repeticiones o faltas por infracciones de movimiento de servicio.

**Motivo:** esta adición permite que el árbitro haga que el servidor vuelva a jugar el servicio si alguno de los criterios de movimiento de servicio de 4.A.7.a – 4.A.7.c está en duda. Si bien los criterios de movimiento de servicio están claramente detallados en las reglas, los diferentes tipos de cuerpo junto con la ropa hacen que sea difícil determinar con certeza cuándo no se cumplen algunos de los criterios. Por lo tanto, existe un rango de subjetividad que disminuye la precisión y la consistencia cuando lo aplican los árbitros y los jugadores. Debido a este rango de subjetividad, el árbitro ahora está facultado para solicitar una repetición del servicio cuando uno o más de los elementos del movimiento del servicio son cuestionables. La intención de esta regla es brindar a los jugadores que tienen servicios cuestionables la oportunidad de modificar su servicio antes de que se vuelva claramente ilegal.

**Nota:** La opción de repetición se relaciona con las reglas de movimiento del servicio, no con la ubicación de los pies , descrito en la Regla 4.A.4.

**Escenario A:** El servidor realiza un servicio de volea y en el momento en que ocurre el servicio, el árbitro no está seguro de que haya un arco hacia arriba en el servicio. El árbitro detiene el juego y dice: "Detengan el juego.

Cuestionable si el columpio fue un movimiento ascendente. Reservar. Recordaré la partitura. Se repite el mitin.

**Escenario B:** El servidor realiza un servicio de volea y en el momento en que ocurre el servicio, el árbitro no está seguro si el punto de contacto estaba por encima de la cintura. El árbitro detiene el juego para un nuevo servicio ANTES de que la pelota caiga fuera de los límites. Se repite el mitin.

**Nota:** Si el árbitro ha determinado que el servicio fue "cuestionable", entonces la jugada quedó muerta en el instante en que se sirvió la pelota. La decisión de volver a servir ya se ha tomado, así que no importa dónde caiga la pelota ni cuándo. Cabe destacar que se aplica el mismo principio si el servicio fue claramente ilegal; los árbitros y los jugadores no esperan a ver dónde cae la pelota cuando el árbitro ha determinado que el servicio fue ilegal. Y lo mismo se aplica si una pelota de una cancha adyacente entra en la cancha. Tan pronto como se canta el impedimento de 'bola en', no importa lo que le suceda a la pelota en juego en la cancha.

**Escenario C:** Un receptor se siente frustrado porque cree que el servidor está fallando en el servicio y el árbitro solo ha pedido un resericio cuestionable. Cuando el equipo receptor recibe la

servicio en el siguiente lado, el árbitro ve con certeza que el siguiente servicio fue ilegal y sanciona una falta de servicio. El jugador argumenta que solo debe ser un re-servicio porque el árbitro ha pedido un re-servicio al oponente varias veces. El árbitro explica que solo los servicios en cuestión se sancionan para un nuevo servicio y que los servicios que son, sin duda, una falta, se sancionarán apropiadamente.

#### 4. Regla 4.A.8 – Drop Service

**Nuevo:** Repetición o Falta (Se encuentra en la Regla 4.A.9). En los partidos oficiales, el árbitro puede solicitar una repetición si no está seguro de que se cumplen uno o más de los requisitos de las Reglas 4.A.8.a o 4.A.8.b.

La repetición debe ser cantada antes de la devolución del servicio. El árbitro sancionará una falta si está seguro de que uno o más de los requisitos de las Reglas 4.A.8.a o 4.A.8.b no se cumplen. En partidos no oficiales, si el receptor determina que se ha manipulado el efecto antes del saque (4.A.5) o que el lanzamiento de la pelota no es visible (4.A.6), el receptor puede llamar para una repetición antes de la devolución del servicio. No hay falta si el lanzamiento no es visible para el árbitro o el receptor. En partidos no oficiales, el receptor no tiene autoridad para sancionar faltas en el caso de las Reglas 4.A.8.a o 4.A.8.b.

**Razón:** Igual que #3

#### 5. Regla 4.B.8

**Existente:** antes de que ocurra el servicio, cualquier jugador puede preguntarle al árbitro el puntaje, el servidor o receptor correcto, la posición correcta del jugador y puede cuestionar/confirmar el puntaje anunciado. Cualquier jugador puede hacer una o más de estas preguntas.

**Nuevo:** antes de que ocurra el servicio, cualquier jugador puede preguntar al árbitro quién es el servidor o receptor correcto o si algún jugador está en una posición incorrecta. Una pregunta genérica como "¿Soy bueno?" se puede hacer y se considerará que encapsula tanto la pregunta correcta del servidor como la pregunta correcta sobre la posición si la hace el equipo que saca. Para el juego no oficial, un jugador puede hacerle al oponente las mismas preguntas y el oponente responderá con la información adecuada.

**Motivo:** esta simplificación de la regla elimina la necesidad de que el equipo que saca haga varias preguntas para sacar desde la posición correcta con el sacador adecuado. Es una consolidación de todas las preguntas que un jugador puede hacer y simplifica el aspecto de "¿estamos listos para irnos?" cuando se prepara para sacar. Esta regla se cambió para implementar un flujo más fluido en el juego.

Escenario A: El servidor correcto está a punto de sacar desde la posición incorrecta. El compañero del servidor pregunta: "Ref, ¿estamos bien?". El árbitro corrige la posición del servidor y procede a recordar el marcador.

Escenario B: El servidor incorrecto está a punto de servir. El compañero del servidor es el servidor correcto pero está en la posición incorrecta. El servidor pregunta: "Ref, ¿soy bueno?" El árbitro identifica tanto al servidor correcto como a la posición correcta del servidor y procede a recordar la puntuación.

#### 6. Regla 4.K

**Existente:** Puntuación incorrecta llamada. Si el servidor o el árbitro anuncian un resultado incorrecto, una vez realizado el servicio, el juego continuará hasta el final de la jugada y se realizará la corrección antes del siguiente servicio. Después de realizar el servicio, un jugador que detiene el juego basándose únicamente en una llamada de puntuación incorrecta, habrá cometido una falta y perderá la jugada.

**Nuevo:** si se canta un resultado incorrecto, el árbitro o cualquier jugador puede detener el juego antes de la devolución del servicio para corregir el resultado. La jugada se repetirá con el resultado correcto cantado. Después de la devolución del servicio, el juego continuará hasta el final de la jugada y la corrección de la puntuación se realizará antes del siguiente servicio. Después de la devolución del servicio, un jugador que detiene el juego para identificar o solicitar una corrección de puntuación habrá cometido una falta y perderá la jugada. Un jugador que detiene el juego para identificar o solicitar una corrección de la puntuación cuando la puntuación fue cantada correctamente habrá cometido una falta y perderá la jugada.

**Motivo:** este cambio amplía el plazo para que los jugadores se pregunten si una puntuación se cantó correctamente o no y simplifica la forma en que se manejará una llamada de puntuación incorrecta. Aclara mejor las condiciones bajo las cuales un jugador será penalizado cuando detiene una jugada en vivo debido a preocupaciones sobre la puntuación anunciada. La regla explica además que un jugador que "detiene el juego" debido a un problema de canto de puntaje será sancionado si el puntaje se cantó correctamente.

#### Discusión:

Un principio subyacente clave permanece con este cambio de regla; a los jugadores siempre les conviene más jugar una jugada y cuestionar el marcador después de que termina la jugada. Dicho esto, sin embargo, la regla permite a los jugadores "detener el juego" para cuestionar una llamada de puntuación de su oponente (en juego no oficiado o recreativo) o el árbitro en juego oficiado en cualquier momento antes de la devolución del servicio. Cómo un jugador puede "detener el juego" es el propósito de la mayor parte de lo que sigue.

¿Cómo "detiene el juego" un jugador antes de la devolución del servicio? Los jugadores ciertamente pueden atrapar la pelota o detenerla físicamente.

Nota: Algunos pueden argumentar que si un jugador detiene físicamente el juego para cuestionar un resultado, se declara que ha violado la Regla 7.I. La Regla 4.K se escribió para permitir que los jugadores detengan el juego intencionalmente para cuestionar una llamada de puntuación. El árbitro está facultado para discernir la diferencia entre un jugador que detiene intencionalmente el balón para cuestionar un canto de anotación y un jugador que detiene intencionalmente (o no) un balón vivo por cualquier otra razón.

Los jugadores también tienen una amplia gama de cosas que pueden decir para "detener el juego", incluidas, entre otras, las siguientes:

"Espera", "Espera", "Oye árbitro", "Alto", "Tengo una pregunta", "Nuestro puntaje es cuatro, no tres", "Ese no es el puntaje correcto", "Están equivocados". posición"

Para simplificar esta regla y las reacciones de los árbitros, los jugadores pueden decir casi cualquier cosa para llamar la atención del árbitro (o de su oponente en el juego no oficiado) con el fin de "detener el juego" para cuestionar una llamada de puntuación, siempre que, por supuesto, que lo hagan antes de devolver el servicio. Casi sin importar lo que diga el jugador, el árbitro asumirá que el jugador quiere cuestionar una llamada de puntuación y detendrá el juego y abordará la razón por la cual el jugador "detuvo el juego".

Escenario A: El árbitro anuncia el resultado incorrecto y el servidor saca. Justo antes de que el receptor devuelva el servicio, el compañero del receptor dice: "Árbitro, hay un problema". El árbitro detiene el juego y le pide al compañero del receptor que aclare su comentario. El compañero del receptor dice: "Bueno, o llamaste el marcador equivocado o el equipo que saca está fuera de posición". El árbitro valida que sí; de hecho, el equipo que sacaba estaba en la posición correcta, pero el árbitro por error marcó el marcador equivocado. El árbitro pide una 'corrección de árbitro' y recuerda la puntuación correctamente, iniciando un nuevo reloj de diez segundos.

Escenario B: El árbitro anuncia el resultado incorrecto y el servidor sirve. El árbitro no se da cuenta de que ha marcado el marcador incorrecto y, por lo tanto, no detiene el juego por su cuenta antes de la devolución del servicio. El receptor devuelve la pelota a través de la red, y el receptor luego dice: "Oye árbitro, llamaste el marcador incorrecto", después de lo cual el servidor atrapa la pelota. El árbitro confirma que llamó la puntuación incorrecta, pero confirma la falta del receptor porque cuestionó la puntuación después de que se devolvió el servicio.

Escenario C: Con todos los jugadores en las posiciones correctas, el árbitro anuncia el marcador correcto y el servidor inicia su movimiento de servicio. El receptor dice: "Espera, espera" mientras el servidor está sirviendo.

Nota: Algunos pueden pensar que esto califica como una posible falta de distracción porque el servidor estaba haciendo una jugada con el balón. Esta regla, sin embargo, permite que el árbitro detenga el juego cuando un jugador, en este caso el receptor, intenta llamar la atención del árbitro.

El árbitro detiene el juego. El receptor dice que no pudo oír al árbitro y por lo tanto no sabía si se había cantado el marcador correcto. El árbitro les dice a ambos equipos cuáles son sus puntajes y luego recuerda el puntaje oficial, iniciando un nuevo reloj de diez segundos.

Escenario D: Todos los jugadores están en la posición correcta y el árbitro marca el marcador correcto. Después del servicio, pero antes de la devolución del servicio, el receptor dice: "Espera". El árbitro detiene el juego nuevamente, asumiendo que el jugador tiene una pregunta sobre el marcador. El árbitro le pregunta al receptor por qué detuvo el juego. El receptor le dice al árbitro que no detuvo el juego, lo hizo el árbitro. El receptor dice que simplemente se estaban comunicando con su compañero para mantener su posición y no cambiar de lado de la cancha. En este caso, después de interrogar al receptor, el árbitro se da cuenta de que el jugador no detuvo el juego para cuestionar el marcador, por lo que el árbitro solicita una corrección del árbitro y recuerda el marcador para iniciar un nuevo reloj de diez segundos.

Nota: Algunos argumentarán que esto debería ser una falta del receptor, en violación de la Regla 7.1. Sin una explicación plausible de por qué el receptor dijo: "Espera", ese podría ser el resultado apropiado.

Pero, una vez que el receptor explicó por qué dijo "Espera", se hizo evidente que no estaba cuestionando, desafiando o pidiendo una corrección de puntaje y, por lo tanto, no debería ser culpado por el acto de comunicarse con su compañero.

## 7. Regla 10.D

**Existente:** Tiempos fuera del equipo. Se espera que los jugadores mantengan toda la indumentaria 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 a un jugador o equipo se le acabaron los tiempos muertos y el árbitro determina que es necesario cambiar o ajustar el equipamiento para que el partido continúe de forma justa y segura, el árbitro podrá conceder un tiempo muerto por equipamiento de hasta 2 minutos. Se utilizará la regla 10.A.5 para continuar el juego.

**Nuevo:** tiempos de espera del equipo. Se espera que los jugadores mantengan toda la ropa y el equipo en buenas condiciones para jugar. Si el árbitro determina que es necesario un cambio o ajuste de equipo para



continuación justa y segura del partido, el árbitro puede conceder un tiempo muerto por equipamiento de duración razonable. Se utilizará la regla 10.A.5 para continuar el juego. En los partidos sin árbitros, los jugadores harán arreglos razonables entre ellos para el mal funcionamiento del equipo.

**Razón:** Debido a que la mayoría de los tiempos muertos por equipamiento involucran situaciones fuera del control de un jugador, era inconsistente con el sentido del juego limpio exigir a los jugadores que usaran sus tiempos muertos normales antes de ser elegibles para un tiempo muerto por equipamiento.

#### 8. Regla 11.E.

**Existente:** Bola Rota o Agrietada. Si un árbitro está presente, los jugadores pueden apelar al árbitro antes de que ocurra el servicio para determinar si una pelota está rota o agrietada. Si la apelación es antes de que ocurra el servicio, el árbitro detendrá el juego, inspeccionará la pelota y la repondrá o la devolverá al juego. El árbitro recordará el marcador. En partidos no oficiales, los jugadores pueden reemplazar una pelota rota antes de que ocurra el servicio. Si algún jugador sospecha que la pelota está rota o se agrieta después del servicio, el juego debe continuar hasta el final de la jugada. Si, a juicio del árbitro, una pelota rota o rajada afectó el resultado de una jugada, el árbitro pedirá una repetición con una pelota de reemplazo. En el juego no arbitrado, si los jugadores no están de acuerdo en que una bola rota afectó el resultado de la jugada, la jugada se mantiene como jugada.

**Nuevo:** Bola Rota o Agrietada. Si algún jugador sospecha que la pelota está rota o se agrieta después del servicio, el juego debe continuar hasta el final de la jugada. En partidos oficiales, los jugadores pueden apelar al árbitro antes de que ocurra el siguiente servicio para determinar si una pelota está degradada, blanda, rota o agrietada. Si, a juicio del árbitro, una pelota rota o rajada afectó el resultado de una jugada, el árbitro pedirá una repetición con una pelota de reemplazo. Si ambos equipos están de acuerdo en que la pelota está degradada o blanda, la pelota será repuesta, pero no se repetirá la jugada anterior. En partidos no oficiales, si ambos equipos están de acuerdo, los jugadores pueden reemplazar una pelota degradada, blanda, rota o agrietada antes de que ocurra el siguiente servicio. Solo en el caso de una bola rota, si los jugadores están de acuerdo en que la bola rota impactó en la jugada anterior, se produce una repetición. Si los jugadores no están de acuerdo en que una bola rota afectó el resultado de la jugada anterior, la jugada anterior se mantiene como jugada.

**Motivo:** Este cambio le da más libertad al árbitro para determinar si una pelota debe ser reemplazada en los casos en que la pelota no está rota ni agrietada. La determinación de reponer el balón queda a criterio del árbitro. Este cambio no pretende crear más debates sobre la repetición de un rally. El árbitro se reserva el juicio para repetir la jugada si cree que el resultado se vio afectado por una bola agrietada o rota.

Escenario A: Una jugada está en progreso y un jugador atrapa la pelota y declara que la pelota está fuera de redondez. El árbitro sanciona falta al jugador que atrapó el balón. El jugador muestra la pelota al árbitro y el árbitro está de acuerdo en que la pelota está definitivamente fuera de ronda. Luego, los jugadores dicen que si el árbitro está de acuerdo, la pelota se degrada y exige una repetición. El árbitro se mantiene firme en la sanción de falta y establece que, por regla, el juego debe continuar hasta el final de la jugada. El árbitro pregunta a todos los jugadores si quieren reponer el balón y todos los jugadores están de acuerdo. El árbitro repone el balón.

Nota: SOLAMENTE se repetirá la jugada si el árbitro determina que una bola agrietada o rota afectó el resultado de la jugada. El simple hecho de ser suave o fuera de la redondez puede resultar en un reemplazo de bola, pero no en una repetición.

#### 9. Regla 12.C.3



**Nuevo:** Ronda Robin. Todos los jugadores o equipos juegan entre sí. Los juegos pueden utilizar cualquiera de las opciones de puntuación de torneo aprobadas. (Consulte la Regla 12.B.) El ganador se determina en función del número de partidos ganados. Si dos o más equipos están empatados, se desempatarán de acuerdo con 12.C.3.a. hasta 12.E.3.e. Una vez que se ha roto un empate, cualquier empate subsiguiente en el grupo se romperá volviendo a 12.C.3.a. y continuar con cada desempate sucesivo hasta que se determine un ganador.

**Motivo:** esta regla cambia la forma en que se determinan los desempates. Antes de 2023, una vez que tres o más equipos estaban empatados en sus enfrentamientos directos, se usaba el siguiente desempate (diferencia de puntos totales) para determinar los tres ganadores; oro, plata y bronce. Este cambio permite que la diferencia total de puntos determine el ganador de la medalla de oro, pero los ganadores de plata y bronce pueden determinarse por sus resultados frente a frente. Por ejemplo, en enfrentamientos cara a cara, si el Equipo A vence al Equipo B, y el Equipo B vence al Equipo C, y el Equipo C vence al equipo A, entonces hay un empate a tres bandas. El próximo desempate es el diferencial total de puntos. Si el Equipo A es el claro ganador de la medalla de oro con la mayor diferencia de puntos, la plata y el bronce no están determinados por la diferencia total de puntos de los Equipos B y C, que es como se determinó en 2022. El ganador de la medalla de plata sería el Equipo B, porque vencieron al Equipo C en su enfrentamiento cara a cara. Se determinó que este método era más justo, incluso si el Equipo C tenía una mejor diferencia de puntos que el Equipo B.

#### 10.Regla 12.C.3.a

**Nuevo:** Los jugadores/equipos que se han retirado del soporte no son elegibles para ser considerados cuando se va a un desempate. Cualquier equipo que se haya retirado de la llave solo tendrá en cuenta su récord de partidos ganados. (por ejemplo, el Equipo A tiene 3 victorias, el Equipo B tiene 3 victorias y el Equipo C tiene 3 victorias. Sin embargo, el Equipo C se retiró de su último partido. Debido a que el Equipo C se ha retirado de un partido en su grupo, solo se considerarán sus 3 victorias en su ubicación final y no se considerarán para ningún criterio de desempate adicional. El equipo A venció al equipo B en su enfrentamiento cara a cara, por lo tanto, el equipo A obtiene el primer lugar, el equipo B obtiene el segundo lugar y el equipo C obtiene el tercer lugar).

**Motivo:** este cambio estipula que si un equipo se retira de un cuadro de todos contra todos, los partidos restantes que no se jueguen se contarán como una derrota para el equipo que se retiró y una victoria para el oponente. Asegura que un oponente que no tiene la oportunidad de jugar contra un equipo retirado aún recibe crédito por la victoria.

#### 11.13.D.2.b

**Nuevo:** En el espíritu del buen espíritu deportivo, se espera que los jugadores cometan faltas tan pronto como se cometa o detecte la falta. La llamada de falta debe suceder antes de que ocurra el próximo servicio.

**Motivo:** Anteriormente, esta regla solo existía en juegos no oficiales. Esta nueva regla hace que este elemento de la deportividad se aplique también al juego arbitrado.

#### 12.13.D.1.a

**NUEVO:** En el espíritu del buen espíritu deportivo, se espera que los jugadores se den cuenta de cualquier tipo de falta tan pronto como la cometan o la detecten. La llamada de falta debe ocurrir antes del próximo servicio. ocurre.

**Motivo:** La regla anterior podría haber sido interpretada como aplicable únicamente a las llamadas de línea. Esto deja en claro que se espera que los jugadores se culpen a sí mismos cualquier tipo de falta.

Nota: El encabezado de la Sección 13 hace que parezca que estos elementos de deportividad solo se aplican a los torneos. Estos elementos de deportividad también se aplican al juego recreativo.