

### . UU . PICKLEBALL \_ OFICIAL \_ LIBRO DE REGLAS

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

USA Pickleball es el organismo rector nacional de American pickleball que formula e interpreta todas las reglas del deporte en a manera eso conservas el tradicional naturaleza y personaje de el deporte y las habilidades tradicionalmente requeridas para practicar el deporte. Todo semejante decisiones por EE.UU pepinillo son definitivo y no apelable.

El propósito del libro de reglas es proporcionar a los jugadores de pickleball las reglas necesarias para la liga recreativa, social, organizada y juego de torneo. Algunas secciones de este libro de reglas están diseñadas para usarse solo para la conducta de EE. UU. Sancionado por Pickleball torneos A sancionada torneo permite jugadores a obtener a clasificación en un nacional o internacional base.

Los torneos no sancionados también pueden usar estas secciones como pautas. Directores de torneos para torneos no sancionados mayo ser flexible en el usar de estos pautas a mejor adaptar el habilidades, edades y diversidad de sus jugadores. Estados Unidos Pickleball con entusiasmo anima a estos torneos no sancionados a promover conocimiento y crecimiento del deporte, y desarrollo de habilidades, mientras tener divertido jugando pickleball.

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

Estos normas voluntad no ser cambió sin bien causa. Comentarios y las opiniones son siempre bienvenidas. Si tiene alguna pregunta en respecto a las normas, por favor visita:



**USA Pickleball**

*Website:* [usapickleball.org](https://d.docs.live.net/2e4cd7f38f24dc10/Desktop/usapickleball.org)

Cover Photo and Design Credit: Steve Taylor, Digital Spatula

© 2010; revised 2023

**SIGNIFICATIVO \_ REGLA \_ CAMBIOS \_ PARA \_ 2023**

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

Inadecuado vestir mayo ahora incluir vestir eso se aproxima el color de la pelota del torneo. La sección 1 anima a los jugadores a evite usar ropa que se aproxime al color de la pelota. El El Director del Torneo se reserva el derecho de exigir una indumentaria cambiar durante a tiempo muerto no imputable.

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

Manipular la pelota para agregar efecto durante el lanzamiento de la pelota es No permitido. Cierta rotación natural de la pelota cuando se suelta es permitido pero el servidor no debe impartir manipulación o giro antes de golpear la pelota para servir. Esto se aplica al saque de volea. y el saque de gota.

#### Repetición o falla en el Atender (4.A.6/4.A.9)

El árbitro tiene la autoridad para detener inmediatamente el juego y ordenar una repetir si el árbitro no está seguro de que se requieren más elementos de un servicio se han cumplido. El árbitro señalará una falta inmediata si a atender claramente viola uno o más de el requisitos El intención es a inducir jugadores a ajustar su atender entonces eso él claramente y obviamente Satisface todo requisitos

#### Jugador Preguntas acerca de Correcto Servidor, Receptor o Posición (4.B.8)

Las preguntas de los jugadores sobre el servidor, el receptor o la posición correctos permanecen permitido antes de que se haga el servicio. Una pregunta genérica del servidor. como "¿Soy bueno?" se considera que encapsula tanto el pregunta correcta del servidor y la pregunta de posición correcta, y la árbitro Responderé ambos preguntas. En no oficiado jugar, a jugador

puede hacerle al oponente las mismas preguntas y el oponente debe responder con la información adecuada.

#### Equivocado Puntaje Llamado (4.K)

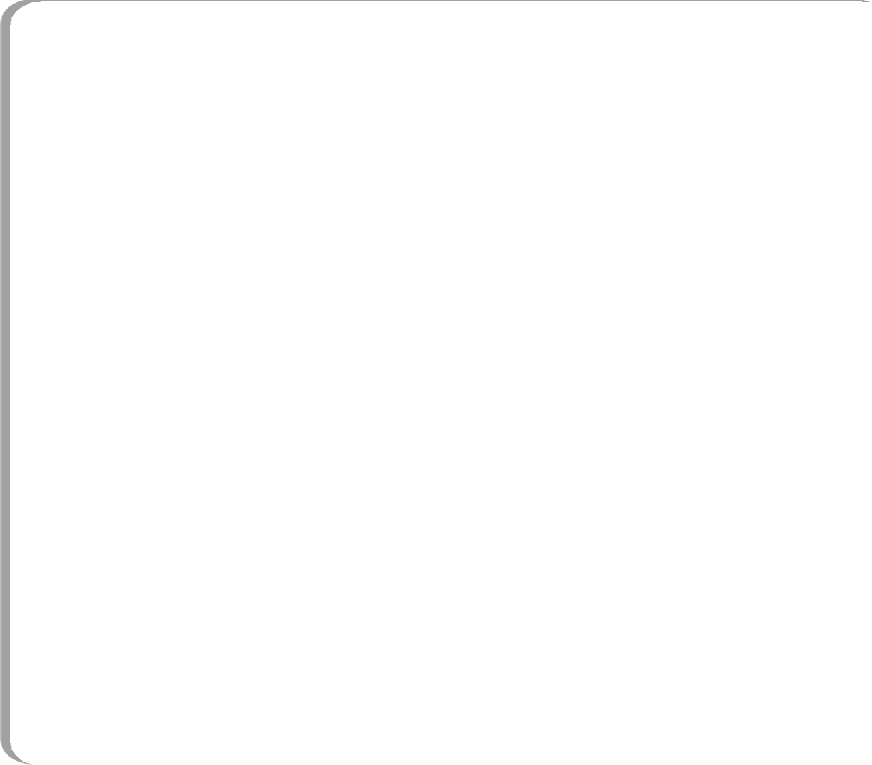
Si se canta un marcador incorrecto, el árbitro o cualquier jugador puede detener jugar antes el devolver de atender corregir el puntaje. Él es un falla a detener el juego después de la devolución del servicio para identificar o pedir una puntuación corrección. Es falta detener el juego para identificar o pedir una puntuación. corrección cuando el la puntuación fue correcta llamado.

#### Equipo Se acabó el tiempo (10.D)

Los jugadores no están obligados a usar un tiempo muerto regular para el equipo. ajustes o cambios necesario para justo y seguro continuación de el partido. El árbitro pedirá un tiempo muerto de equipo de un razonable duración.

### MESA \_ O F CONTENIDO \_

[S ECCIÓN 1 – EL JUEGO 1 \_ \_](#_bookmark0)



[S ECCIÓN 2 – TRIBUNAL \_ un nd EQUIPO 3 \_](#_bookmark1)

[S ECCIÓN 3 – DEFINICIONES 11 \_](#_bookmark2)

[S ECCIÓN 4 – EL \_ SERVIR , \_ SECUENCIA DE SERVICIO , \_ un nd PUNTAJE \_ REGLAS 17 \_](#_bookmark3)

[S ECCIÓN 5 – SERVICIO Y \_ \_ FIN \_ S ELECCIÓN REGLAS 28 \_](#_bookmark4)

[S ECCIÓN 6 – LÍNEA \_ REGLAS DE LLAMADA 30 \_](#_bookmark5)

[S ECCIÓN 7 – FALLA \_ REGLAS 33 \_](#_bookmark6)

[S ECCIÓN 8 – MUERTO \_ BOLA TODO REGLAS 35 \_](#_bookmark7)

[S ECCIÓN 9 – REGLAS DE](#_bookmark8)  [LA Z ONA SIN VOLEA 36 \_](#_bookmark8)

[S ECCIÓN 10 – TIEMPO DE SALIDA \_ REGLAS 38 \_](#_bookmark9)

[S ECCIÓN 11 – OTRAS REGLAS 43 \_ \_](#_bookmark10)

[S ECCIÓN 12 – SANCIONADO \_ TORNEO \_ POLÍTICAS 47 \_](#_bookmark11)

[S ECCIÓN 13 – TORNEO \_ GESTIÓN \_ un nd OFICIANDO 55 \_](#_bookmark12)

[APÉNDICE 68 \_](#_bookmark13)

[ÍNDICE 71 \_](#_bookmark14)

[N OTAS](#_bookmark15)  [75](#_bookmark15)

**SECCIÓN 1 – EL \_ JUEGO \_**

El pickleball es un deporte de pádel que se juega con una bola perforada especial en una cancha de 20 pies por 44 pies con una red tipo tenis. el tribunal es dividido en canchas de servicio derecho/par e izquierdo/impar y no volea zonas (Vea la Figura 2-1.)

El balón se sirve en diagonal a través de la red hacia el lado del oponente. recepción corte usando un aprobado movimiento. El pelota es golpeado atrás y adelante a través de la red hasta que un jugador no devuelve la pelota en conformidad con las reglas

Los puntos son anotados solamente por el lado que sirve cuando el servidor o el el equipo del servidor gana la jugada, o el lado contrario comete una falta. El servidor continúa sacando, alternando cortes de servicio, hasta que el servicio lado pierde el mitin o comete a falla.

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

pepinillo poder ser jugó como solteros o dobles.

## El jugadores

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

* Todos los puntos jugados se tratan de la misma manera independientemente de su importancia; el primero punto de el fósforo es como importante como fósforo punto.
* Cualquiera de los compañeros en dobles puede hacer llamadas, especialmente de línea. llamadas; no hay lugar en el juego para que un compañero diga otro, “Ese fue mi llamar, no es tuyo".
* Las llamadas rápidas eliminan la 'opción de dos oportunidades'. Para ejemplo, un jugador no puede reclamar un impedimento de una pelota rodando en la cancha después de golpear una pelota 'fuera'; renunciaron a su capacidad llamar a la impedir por eligiendo en cambio golpear el pelota.
* Los jugadores se esfuerzan por cooperar cuando se enfrentan a un situación no cubierto por el Libro de reglas. Posible resultados puede ser una repetición, permitiendo que la jugada se mantenga, o en extremo casos, preguntando por a árbitro de resolver a disputar.
* Donde sea posible, las reglas acomodan a los jugadores con varios adaptado necesidades
* Los jugadores evitan usar ropa que coincida estrechamente con el color de la pelota
* Los jugadores no deben cuestionar ni comentar sobre las acciones de un oponente. llamada, aunque cualquier jugador puede apelar una llamada de línea de final de peloteo a el árbitro antes el próximo servicio ocurre.

## Único Características

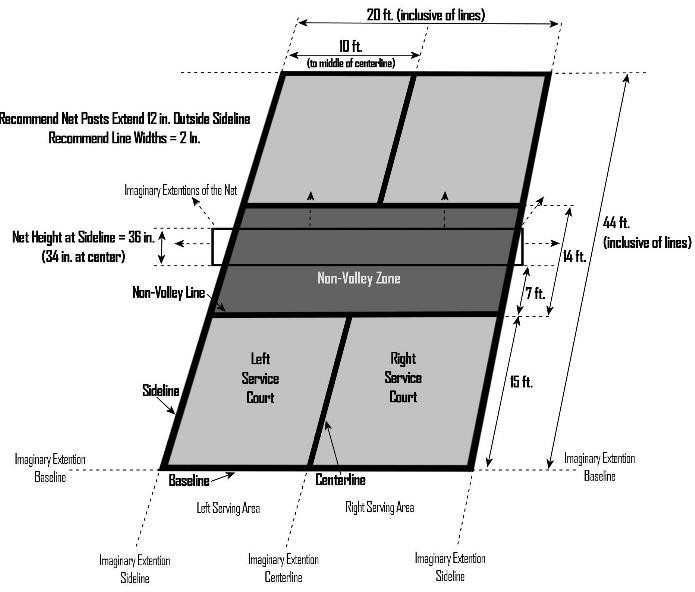
Regla de dos rebotes. Después de servir la pelota, cada lado debe hacer uno golpe seco previo a volea el pelota.

Zona de no volea (NVZ). Un área que se extiende 7 pies desde la red en cada lado, dentro del cual un jugador no puede golpear la pelota sin que primero rebote. Más específicamente, toda la corte desde La red a la línea de base es la misma y se puede usar libremente para todos los juegos con una excepción: la volea. Los primeros siete pies, la zona de no volea, no puedo ser usado para volea

( **Silla de ruedas** ) Los jugadores en silla de ruedas pueden permitir que la pelota rebotar dos veces antes regresando el pelota. El segundo rebotar poder estar en cualquier lugar de la superficie de juego, que incluye el área circundante La corte.

**SECCIÓN 2 – TRIBUNAL un nd EQUIPO \_**

* 1. ***Especificaciones de la cancha.*** Las dimensiones y medidas de el pepinillo estándar corte son:



**Figura 2-1**

* + 1. El corte deberá ser a rectángulo medición 20 pies (6.10 m) de ancho y 44 pies (13,41 m) de largo para ambos sencillos y dobles partidos. (Ver figura 2-1.)
    2. Las medidas de la cancha se harán al exterior de las líneas del perímetro y de la zona de no volea. Todas las líneas debe tener 2 pulgadas (5,08 cm) de ancho y el mismo color, claramente contrastando con el color de el jugando superficie.
    3. La superficie mínima de juego mide 30 pies (9,14 m) de ancho y 60 pies (18,29 m) de largo. 10 pies (3,05 m) circundante margen medidas 40 pies (12.19

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objetivo** | **Ancho – pies (m)** | **Longitud – pies (m)** |
| Nuevo Construcción | 34 (10,36 metros) | 64 (19.5 metro) |
| Torneo Jugar | 34 (10,36 metros) | 64 (19.5 metro) |
| Silla de ruedas Jugar | 44 (13,41 metros) | 74 (22,56 metros) |
| Estadio Corte | 50 (15,24 metros) | 80 (24,38 metros) |

* + 1. ( **Silla de ruedas** ) La superficie de juego recomendada para silla de ruedas tiene 44 pies (13,41 m) de ancho y 74 pies (22,55 m) de largo. El tamaño para jugar en silla de ruedas en un la cancha del estadio mide 50 pies (15,24 m) de ancho por 80 pies (24,38 metros) largo.
  1. ***Líneas y Áreas.*** Las líneas y áreas del estándar. pepinillo corte son explicado abajo. (Ver Cifra 2-1.)
     1. Líneas base. El líneas Paralelo a el neto en cada fin de el corte.
     2. Banquillo. Las líneas perpendiculares a la red en cada lado de la Corte.
     3. Zona de no volea (NVZ). El área de la corte, específicos de cada equipo, a ambos lados de la red delimitada por una línea entre las dos líneas laterales (no línea de zona de volea) paralela y a 7 pies (2,13 m) de el neto. Todo NVZ líneas son parte de el NVZ.
     4. Servicio Corte. El área más allá de el NVZ en cualquiera lado de la línea central, incluida la línea central, línea de banda, y línea de base.
     5. Línea central. La línea en el centro de la cancha en cualquier lado de la red que se extiende desde la NVZ hasta la base separando el extraño y incluso servicio tribunales
     6. Corte derecho/par. El área de servicio en el lado derecho de la corte cuando se enfrenta a la neto.
     7. Izquierda/Impar Corte. El servicio área en el izquierda lado de el la cancha de cara a la red.

#### Neto Especificaciones.

* + 1. Material. La red puede estar hecha de cualquier tejido de malla. material eso voluntad no permitir a pelota a aprobar a través de él.
    2. publicaciones Los postes de red deben tener 22 pies +/- 0.0 pulgadas (6.71 metro) de el adentro de uno correo hacia adentro de la otra publicación El diámetro máximo de la red. correo debiera ser 3 pulgadas (7,62 cm).
    3. Tamaño. La longitud de la red debe ser de al menos 21 pies 9 pulgadas (6,63 metro) extensión de uno correo a el otro. La altura de la red desde el borde inferior de la red hasta el la parte superior debe ser al menos 30 pulgadas.
    4. Borde. La parte superior de la red debe tener un borde de 2- cinta blanca de 5,08 cm (pulgadas) atada sobre un cordón o cable correr a través de el vinculante. Este vinculante debe descansar sobre la cuerda o cable.
    5. Correa central y altura. Una correa central es recomendado para una red permanente y debe ser colocado en el centro de la red para permitir una fácil ajuste al requisito de 34 pulgadas (86,36 cm) en centro. La parte superior debe tener 36 pulgadas (91,44 cm) de alto en los márgenes
    6. Si la red cae sobre la cancha y tal la configuración no es corregida por el torneo personal antes del comienzo del juego, y si el árbitro considera que una pelota está afectada por la red que cubre, deberá resultado en un repetición.

#### Pelota Especificaciones.



**Figure 2-2**

The ball pictured on the left, with larger holes, is customarily used for indoor play, and the ball pictured on the right is customarily used for outdoor play. Colors may vary. However, all approved balls are acceptable for indoor or outdoor play. The complete list of approved balls is on the USA PICKLEBALL website.

* + 1. Diseño. La pelota tendrá un mínimo de 26 a un máximo de 40 agujeros circulares, con espaciamiento de los agujeros y general diseño de el pelota conforme a vuelo características. El la pelota debe tener a

del fabricante o del proveedor nombre o logo impreso o

en relieve en el superficie.

* + 1. Aprobación. El Director del Torneo elegirá el torneo pelota. El pelota seleccionado para jugar en cualquier EE.UU El torneo sancionado por PICKLEBALL debe ser nombrado en la lista oficial de pelotas aprobadas publicada en el EE.UU Sitio web de PICKLEBALL: EE.UU Pickleball.org.
    2. Construcción. La pelota debe estar hecha de un material duradero. material moldeado con una superficie lisa y libre de texturizado La pelota será de un color uniforme, excepto para identificación marcas El pelota mayo tener a leve cresta en el costura, mientras como lo hace no significativamente

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

#### Paleta Especificaciones.

* + 1. Material. El remo debe ser de cualquier material considerado seguro y no prohibido por estas reglas. El La paleta debe estar hecha de material rígido, no comprimible. material que cumple con los criterios ubicados en los EE. UU. Sitio web de PICKLEBALL.
    2. Superficie. La superficie de golpeo de la paleta no debe contener delaminación, agujeros, grietas o hendiduras que rompen el piel de paleta o superficie.
       1. Reflexión. El paleta de golpeando superficie deberá no ser negativamente reflectante, de modo que tenga el potencial de afectar negativamente la visión de jugador(es) contrario(s).
    3. Tamaño. La combinación de largo y ancho, incluyendo cualquier protector de borde y tapa de tope, no debe exceder las 24 pulgadas (60,96cm). La longitud de la paleta no puede exceder los 17 pulgadas (43,18 cm). No hay restricción en el pádel. espesor.
    4. Peso. Allá es No restricción en paleta peso.
    5. Alteraciones. Los remos alterados deben cumplir con todos especificaciones.
       1. Las únicas alteraciones o adiciones que pueden ser hecho a una paleta hecha comercialmente son cinta de protección de bordes, cinta de plomo, cambios en el tamaño de la empuñadura o la envoltura de la empuñadura y las calcomanías con los nombres y/u otras marcas de identificación en el paleta rostro.
       2. Calcomanías y cinta poder extender No más lejos que

1,0 pulgadas (2,54 cm) arriba el arriba de el agarre

ni más de 0,5 pulgadas (1,27 cm) dentro del borde exterior de una paleta o, si es un protector de borde es en lugar, 0.5 pulgada adentro el borde guardia.

* + - 1. Las marcas dibujadas a mano o escritas a mano son permitido en el paleta de jugando superficie como siempre que no impacten en la superficie aspereza y son de buen gusto. No los gráficos del mercado de accesorios están permitidos en un comercialmente hecho paleta otro que

pluma “dibujada a mano” o “manuscrita” marcas Cualquier dibujado a mano o escrito a mano representaciones debe ser en buen gusto.

* + 1. Prohibido Superficie Características y Mecánico Características.
       1. Pintura antideslizante o cualquier pintura texturizada con arena, goma partículas, o cualquier material eso causas adicionales girar.
       2. Goma y sintético goma.
       3. Papel de lija características.
       4. Moviente partes eso poder aumentar cabeza impulso.
       5. Piezas desmontables. Sin partes removibles a excepción de los ajustes de empuñadura de paleta y/o envolturas de agarre y cinta de plomo en la paleta borde.
    2. Designación de modelo. La paleta debe tener un proporcionado por el fabricante y claramente marcado marca y nombre del modelo o número de modelo en la paleta. El la información de la marca y el modelo puede mostrarse en la paleta por a fabricante calcomanía adherida.

#### Equipo Aprobación y Autorización.

* + 1. Lista de pádel aprobado de PICKLEBALL de EE. UU. – Los jugadores son responsable de confirmar que el pádel son usando para fósforo jugar es aprobado y listado como "Aprobar" en la lista de pádel aprobado de PICKLEBALL de EE. UU. El Las listas de equipos aprobados pueden publicarse en el EE.UU PICKLEBALL sitio web: EE.UU Pickleball.org.
       1. Violación. Si en algún momento durante el torneo él es determinado eso a jugador es usar una paleta que viole cualquiera de las especificaciones de la paleta o no figura en la lista USA PICKLEBALL Lista de Pádel Homologado como Aprobar, el siguiente sanciones aplicar:
          1. Si la violación se identifica antes al comienzo del partido, el jugador puede cambiar a una paleta listada como Pase el PICKLEBALL de EE. UU. Listado de pádel Homologado sin multa.
          2. Si la infracción se identifica después de el fósforo tiene comenzó, el jugador o el equipo pierde solo el partido siendo jugado.
          3. Si la infracción se descubre después de el acta se devuelve al escritorio de operaciones del torneo, el fósforo resultados pararse.

#### Vestir.

* + 1. Seguridad y Distracción. Un jugador puede estar obligado a cambiarse la ropa que es inapropiada, incluida la cual se aproxima el color del pelota.
    2. Representaciones. Gráficos, insignias, imágenes y escritura. en vestir debe ser buen gusto.
    3. Calzado. Zapatos debe tener suelas eso hacer no marca o

daño el de la corte jugando superficie.

* + 1. Violación. El Director del Torneo tiene la autoridad para hacer cumplir los cambios de ropa. Si el Torneo Director hace cumplir un cambio de ropa, será un no- tiempo muerto con cargo. Si el jugador se niega a cumplir con las reglas de vestimenta, el Director del Torneo puede declarar a pérdida de la fósforo.

**SECCIÓN 3 – DEFINICIONES**

#### Definiciones.

* + 1. Llevar – Golpear la pelota de tal manera que no rebota lejos de la paleta pero es arrastrado por el cara de la paleta.
    2. Coaching - Comunicación de cualquier información, incluyendo verbales, no verbales y electrónicos, de alguien otro que a del jugador pareja, eso a jugador o el equipo puede actuar para obtener una ventaja o ayuda a ellos evitar un normas violación.
    3. Corte – El área dentro de las dimensiones exteriores de la líneas de base y al margen.
    4. Cancha cruzada: la cancha diagonalmente opuesta a la corte de que la pelota fue el último golpeado.
    5. Muerto Pelota – A pelota que ya no es en jugar.
    6. Distracción: acciones físicas de un jugador que 'no común hacia juego' eso, en el juicio de el

árbitro, puede interferir con la habilidad del oponente o concentración para golpear la pelota. Los ejemplos incluyen, pero son no limitado a hacer alto ruidos, pisando fuerte pies, agitar la paleta de una manera que distrae o de lo contrario interferir con el oponente concentración o capacidad a golpear la pelota.

* + 1. Doble rebote: cuando la pelota rebota dos veces en uno lado antes de que sea devuelto
    2. Doble Golpe – Golpear la pelota dos veces antes de que sea devuelto
    3. Eyección - Una violación de comportamiento tan flagrante que garantiza la expulsión del torneo por parte del Torneo Director. El jugador mayo permanecer en el evento pero mayo no más jugar en cualquier partidos.
    4. Expulsión – Una violación de comportamiento tan flagrante que el El Director del Torneo prohíbe al jugador jugando en cualquier actual y cualquier futuro soportes de el torneo. Además, el jugador dejará el lugar inmediatamente y no regresar por el resto de el torneo.
    5. Falla – A normas violación eso resulta en un pelota muerta y/o el final del mitin.
    6. Primer servidor: en dobles, el jugador que sacará desde el lado derecho/par de la cancha de servicio después de un lado afuera, de acuerdo a a el del equipo puntaje.
    7. Pérdida – Una violación de comportamiento atroz o una combinación de técnico advertencias y/o técnico faltas que dan como resultado que un juego o partido sea galardonado a el oponente.
    8. Golpe de fondo – Golpe de la pelota después de que la pelota ha rebotado
    9. Obstaculizar: cualquier elemento transitorio o suceso que no causado por un jugador que impacta adversamente el juego, no incluyendo objetos permanentes. Los ejemplos incluyen, pero son no limitado a, pelotas, volador insectos, extranjero material, jugadores u oficiales en otra cancha que, en el opinión de el árbitro, impactado a del jugador capacidad para hacer a jugar en la bola.
    10. Extensión imaginaria. Término que se utiliza para describir dónde la línea se extendería si se proyectara más allá de su actual punto final Los jugadores y los árbitros deben proyectar dónde la línea se extendería si no se limitara a la fronteras de la Area de juego.
    11. Cancha izquierda/impar: el área de servicio en el lado izquierdo de la cancha, de cara a la red. El servidor inicial en dobles o el servidor de solteros debería ser posicionado en el izquierda/impar lado de el corte cuando su puntaje es impar.
    12. Llamada de línea: palabra(s) pronunciada(s) en voz alta por un jugador o una línea juez(es) a indicar a el árbitro y/o jugadores eso una pelota viva no ha aterrizado en el espacio de la cancha requerido. La palabra preferida para indicar una llamada de línea es “OUT”. Las señales de mano distintivas se pueden usar en conjunto con a línea llamar. Palabras semejante como "ancho", "largo", "No",

"profundo" son también aceptable.

* + 1. Pelota Viva/En Juego – El punto en el tiempo cuando el árbitro o el servidor (o el socio del servidor según la regla 4.D.1) comienza a llama la partitura.
    2. Cantidad de movimiento: la cantidad de movimiento es una propiedad de un cuerpo en movimiento, como un jugador que ejecuta una volea, que hace que el jugador continúe en movimiento después contacto con la pelota. El acto de volear produce impulso que termina cuando el jugador recupera equilibrio y control de su movimiento o deja de moverse hacia la no volea zona.
    3. Zona sin volea (NVZ): el área de 7 pies por 20 pies adyacente a la red y específico para el final de cada equipo de el corte relativo a NVZ fallas Todo líneas delimitando las NVZ son parte de las NVZ. El NVZ es de dos dimensional y no se eleva por encima del juego superficie. (Ver figura 2-1 y Sección 2.B.3.)
    4. Ajustes de la empuñadura de la paleta: dispositivos no mecánicos que cambian el tamaño de la empuñadura o estabilizan la mano en la empuñadura.
    5. Paleta Cabeza – El paleta, Excluyendo el manejar.
    6. Objeto Permanente – Cualquier objeto en o cerca de la cancha, incluyendo colgar sobre la cancha, que puede interferir con juego Los objetos permanentes incluyen el techo, paredes, vallas, accesorios de iluminación, postes de red, poste de red piernas, el soportes y asientos para espectadores, el árbitro, línea jueces, espectadores cuando en su Reconocido

posiciones, y todo otro objetos alrededor y arriba el corte.

* + 1. Plano de la Red - Los planos verticales imaginarios en todos lados que se extienden más allá la red sistema.
    2. Jugando Superficie – El corte y el área circundante el tribunal designado para jugando.
    3. Blasfemias: palabras, frases o gestos con las manos, común o poco común, que son normalmente

considerado inapropiado en “compañía educada” o alrededor de los niños. Típicamente se incluyen cuatro letras palabras usadas como improperios o verbal intensificadores

* + 1. Reunión – juego continuo eso ocurre después el atender y antes de falla.
    2. Receptor: el jugador que se coloca en diagonal. frente al servidor para devolver el servicio. Dependiente en el del equipo puntaje, el jugador OMS devoluciones el atender mayo no ser el receptor correcto.
    3. Repetición – Cualquier reunión eso es reiniciado para cualquier razón sin la concesión de un punto o un cambio de servidor.
    4. Jubilación - A decisión del jugador/equipo eso se detiene el

fósforo y otorga el fósforo hacia adversario.

* + 1. Cancha derecha/par: el área de servicio en el lado derecho de la cancha, de cara a la red. El servidor inicial en dobles o individuales el servidor debe estar posicionado en el correcto/incluso corte cuando su puntaje incluso.
    2. Segundo servicio: en dobles, un término usado para describir la condición cuando un equipo que sirve pierde el primero de es dos servicios asignados.
    3. Segundo servidor: en dobles, el compañero del primer servidor. El segundo servidor sirve después de que el primer servidor pierde atender.
    4. Servicio: el golpe inicial de la pelota con la paleta para comenzar el mitin
    5. Servidor: el jugador que inicia un rally. Dependiente en el del equipo anotar, eso es posible eso el jugador OMS sirve mayo no ser el correcto servidor.
    6. Patio de servicio: el área a ambos lados del línea central, incluido el línea central, línea de banda, y base, excluyendo la NVZ.
    7. Área de servicio: el área detrás de la línea de base y en y entre las extensiones imaginarias de la cancha línea central y cada línea lateral.
    8. Lado Afuera - El concesión de el atender a el oponerse equipo después de que un jugador individual o un equipo de dobles pierda su atender.
    9. Servidor inicial: para cada equipo de dobles, el jugador designado para servir primero al comienzo del juego. En juego de torneo de dobles, el servidor inicial deberá usar una forma visible de identificación determinada por el Director del Torneo.
    10. Falta técnica: la evaluación de un árbitro de una violación de comportamiento que resulta en un punto siendo eliminado de la puntuación del equipo infractor, a menos que su puntaje sea cero, en cuyo caso se otorgará un punto sumarse a la puntuación del bando contrario. A técnico falta será ser emitido si uno técnico advertencia ya se ha dado y un segundo técnico advertencia Está justificado; o cuando garantizado por a

del jugador o del equipo acción, basada en el del árbitro

juicio.

* + 1. Advertencia técnica: la advertencia de un árbitro de una violación de comportamiento dada a un jugador o equipo. Puntos no se conceden ni se descuentan por una técnica advertencia.
    2. Verbal Advertencia – de un árbitro advertencia de a conductual violación. Se puede emitir una sola advertencia verbal a cada equipo una vez por fósforo.
    3. Volea: durante un intercambio, un golpe de la pelota fuera del aire antes de la pelota tiene rebotado
    4. Jugador en silla de ruedas: cualquier persona, con o sin discapacidad, que juega en silla de ruedas. El la silla de ruedas se considera parte del cuerpo del jugador. Esto puede ser a jugador con a discapacidad o cualquiera que quiere jugar en un silla de ruedas.
    5. Retiro - A jugador/equipo pedido a ser remoto

de cualquier próximo jugar en a especificado soporte.

**SECCIÓN 4 – EL \_ SERVIR , \_ SERVICIO \_ SECUENCIA , \_ un nd PUNTAJE \_ REGLAS \_**

#### Servicio.

* + 1. El puntaje completo debe ser cantado antes de que la pelota sea servido.
    2. Colocación. El servidor debe servir a la correcta cancha de servicio (la cancha diagonalmente opuesta a la servidor). El servicio puede despejar o tocar la red y debe claro el NVZ y el NVZ líneas. el servicio mayo tierra en cualquier otro línea de corte de servicio.
    3. Si el servicio despeja la red o contacta la red en cruce y entonces toca el receptor o el

del receptor socio, es es a punto para el servicio equipo.

* + 1. El momento el pelota está servido:
       1. Al menos un pie debe estar en el juego superficie detrás de la base.
       2. Ni de el pies del servidor mayo tocar el

corte en o adentro el base.

* + - 1. Ninguno de los pies del servidor puede tocar el superficie de juego fuera del imaginario extensión de el línea de banda o línea central
      2. ( **Silla de ruedas** ) Ambas ruedas traseras deben estar puestas la superficie de juego detrás de la línea de base y no puede tocar la cancha en o dentro de la base o afuera el imaginario extensiones de la línea lateral o línea central
    1. El saque se hará con una sola mano soltando la pelota. Mientras que alguna rotación natural de la pelota es esperado durante cualquier liberar de la pelota desde el mano, la servidor deberá no impartir manipulación o girar en el pelota con cualquier parte del cuerpo inmediatamente

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

* + 1. En ofició partidos, el liberación del servidor de el pelota

debe ser visible a el árbitro y receptor. En

partidos sin árbitro, la liberación del servidor de la la pelota debe ser visible para el receptor. No hay culpa si el liberar no es visible a el árbitro o receptor.

* + 1. **El saque de volea.** El servicio de volea se hace por golpear la pelota sin rebotar la pelota fuera del superficie de juego y se puede hacer con un movimiento de derecha o de revés. Un servicio de volea adecuado incluye los siguientes elementos:
       1. El brazo del servidor debe estar moviéndose en un arco ascendente en el momento en que la pelota es golpeada con el paleta. (Vea la Figura 4-3.)
       2. El punto más alto de la cabeza de la paleta debe no estar por encima de la parte más alta de la muñeca (donde se dobla la articulación de la muñeca) cuando el paleta golpea la pelota. (Ver Figuras 4-1 y 4-2)

|  |  |
| --- | --- |
| **Cifra 4-1 (legal atender)** | **Figura 4-2 (ilegal atender)** |
| **Cifra 4-3 (legal atender)**  *(Fotos y gráficos cortesía de Steve taylor, Digital Espátula)* | |

* + - 1. No se debe hacer contacto con la pelota. sobre la cintura. (Ver Figuras 4-1 y 4-3 arriba)
    1. **El saque de gota.** El drop saque se realiza golpeando la pelota después de que rebota en la superficie de juego y poder ser hecho con cualquiera a derechazo o revés

movimiento **\_** No hay restricción de cuántas veces el la pelota puede rebotar ni donde la pelota puede rebotar la superficie de juego. Un drop saque adecuado incluye la siguiente elementos:

* + - 1. El servidor debe soltar la pelota de una Solo con la mano o déjalo caer de la cara de la paleta. de cualquier natural (sin ayuda) altura.
      2. La pelota no debe ser propulsada (lanzada) hacia abajo o arrojado o golpeado hacia arriba con el paleta.
      3. El restricciones en el Voleo Atender en Regla

4.A.7 no se aplican a la gota atender.

* + 1. **Repetición o fallo.** En los partidos arbitrados, el árbitro pueden pedir una repetición si no están seguros de que una o más de los requisitos del servicio ha sido reunió. La repetición debe ser llamada antes del regreso de atender. El árbitro señalará una falta si está seguro que uno o más de los requisitos del servicio, que no sea la Regla 4.A.6, no se ha cumplido. en no- partidos arbitrados, si el receptor determina que la manipulación del giro ha sido impartida antes de la servicio, o el lanzamiento de la pelota no es visible, el receptor puede pedir una repetición antes del regreso de atender. En no oficiado partidos, el receptor tiene No autoridad para pedir repeticiones o faltas para el servicio movimiento violaciones
       1. Los remedios para violaciones de movimiento de servicio son como sigue:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | OFICIALIZADO JUGAR | | NO OFICIALIZADO JUGAR |
| Árbitro no  seguro de que violación | Árbitro  seguro de violación | El receptor determina violación |
| VOLEO ATENDER | | | |
| 4.A.7.a. No hacia arriba arco | Repetición | Falla | Ninguno |
| 4.A.7.b.  cabeza de paleta arriba muñeca | Repetición | Falla | Ninguno |
| 4.A.7.c.  Contacto  arriba cintura | Repetición | Falla | Ninguno |
| 4.A.5. Girar impartido | Repetición | Falla | Repetición |
| 4.A.6.  Liberar no  visible | Repetición | Repetición | Repetición |
| GOTA ATENDER | | | |
| 4.A.8.a.  No dejes caer hecho con una mano solo o de cara de paleta o no de sin ayuda  altura | Repetición | Falla | Ninguno |
| 4.A.8.b. Pelota propulsado arriba  o abajo | Repetición | Falla | Ninguno |
| 4.A.5. Girar impartido | Repetición | Falla | Repetición |
| 4.A.6.  No sueltes visible | Repetición | Repetición | Repetición |
|  |  |  |  |

#### Jugador Posiciones.

* + 1. Servidor y Receptor. El servidor y el receptor correctos y sus posiciones están determinadas por la puntuación y el jugadores a partir de posiciones en el juego.
    2. Al comienzo de cada juego, el servidor de inicio comienza el saque desde el lado de la cancha dictado por el puntaje.
    3. Cada jugador sacará hasta que se pierda una jugada o se cometa una falta. declarado en contra de jugador o equipo.
    4. Como largo como el servidor sostiene servir, después cada punto el servidor alternará servir desde la derecha/par y izquierda/impar lados de la Corte.
    5. Individual.
       1. Si la puntuación del servidor es par (0, 2, 4...), el el saque debe hacerse desde la derecha/par servicio y ser recibido en el correcto/incluso servicio corte por el adversario.
       2. Si la puntuación del servidor es impar (1, 3, 5...), el el servicio debe hacerse desde la izquierda/impar área de servicio y ser recibido en el lado izquierdo/impar servicio corte por el oponente.
       3. Después de que el servidor pierde la jugada o comete faltas, un lado afuera voluntad ocurrir y servicio es galardonado a el adversario.
    6. Dobles. Ambos jugadores de un equipo servirán ante un se declara side out, excepto al comienzo de cada juego, cuando solo servirá el servidor inicial. El inicio por lo tanto, el servidor de cada juego se designa como "Segundo servidor” para puntuación propósitos, desde a lado afuera voluntad ocurrir una vez una manifestación es perdido o una falta es comprometido por el equipo que saca y el servicio se otorga al oponerse equipo.
       1. Al comienzo de cada lado, comienza el servicio. en el derecho/incluso sirviendo área.
       2. Cuando el del equipo puntaje es incluso (0, 2, 4 ...),

la posición correcta del servidor inicial del equipo está a la derecha/a la par del área de servicio. Cuando el el marcador del equipo es impar (1, 3, 5...), el la posición correcta del servidor es a la izquierda/impar corte.

* + - 1. Después de cada lado, el servicio comienza con el jugador correctamente posicionado en el lado derecho/par de la cancha según el puntuación del equipo. Este jugador se conoce como “Primer Servidor” y el socio es “Segundo Servidor."
      2. El Primer Servidor servirá, servicio alterno lados después de ganar cada punto, hasta que se termine una jugada. perdido o el equipo del servidor comete a falla.
      3. Después de que el equipo del primer servidor pierde una jugada o faltas, el Segundo Servidor servirá desde el posición correcta y alternará el servicio posiciones siempre y cuando el equipo que sirve continúa gana puntos
    1. Pareja Posiciones. En dobles, con el excepción de el servidor (ver 4.A.4) no hay restricción en el posición de cualquier jugador, siempre y cuando todos los jugadores estén en lado de la red de su respectivo equipo. Ellos pueden ser colocado dentro o fuera de la cancha. El servidor correcto debe servir desde el tribunal de servicio correcto, y el correcto receptor debe recibir el atender.
    2. Antes de que ocurra el saque, cualquier jugador puede pedir al árbitro para la puntuación, quién es el servidor correcto o receptor o si cualquier jugador es en un incorrecto

posición. A genérico pregunta semejante como "Soy ¿Yo bien?"

mayo ser preguntó y deberá ser consideró a encapsular tanto la pregunta correcta del servidor como la correcta pregunta de posición si es preguntada por el equipo que saca. Para juego no oficiado, un jugador puede pedirle al oponente las mismas preguntas y el oponente responderá con la información adecuada.

* + 1. Cuando un jugador incorrecto sirve o recibe, o un jugador sirve desde una posición incorrecta, el árbitro voluntad inmediatamente detener jugar y identificar el fallo(s).
    2. Jugador o posición incorrectos. Cuando un servidor incorrecto o la posición del jugador se descubre después de una jugada, juego o el partido ha terminado, el equipo infractor puede ser sancionado hasta que ocurra el próximo servicio o antes del acta ser devuelto a el torneo operación escritorio. A punto anotado durante la jugada por el equipo infractor no contará Cualquier punto anterior anotado por el servidor incorrecto o con jugadores en el servidor incorrecto las posiciones se mantendrán. Después de que se completa un partido, un jugador incorrecto o error de posición no puede ser corregido después de que el acta ha sido devuelta a torneo operaciones personal.
  1. ***Preparación.*** Cualquier jugador mayo indicar "no listo” antes hacia

comenzar del puntuación siendo llamado.

* + 1. Uno de el siguiente señales debe ser usado a indicar “no listo”: 1) levantando la paleta por encima de la cabeza, 2) levantando la mano que no rema por encima de la cabeza, 3) completamente girando su atrás a la red
    2. Después el comenzar de el puntaje ser llamado, “no listo" las señales serán ignoradas, a menos que haya un impedimento. A jugador o equipo fuera de posición no se considera una impedir.
  1. ***Llamando a la partitura.*** La puntuación se llamará después del servidor. y receptor son (o debería ser) en posición y todo jugadores son (o debiera ser) listo a jugar.
     1. En el juego no oficial, el servidor normalmente llama al puntuación, pero el compañero del servidor puede llamar la puntuación si el servidor no puede anunciar la puntuación. La persona vocación el puntaje deberá no cambiar durante el juego a menos que haya a deterioro de la voz.
  2. ***10 segundos Regla.*** Una vez el puntaje tiene estado llamó al servidor esta permitido 10 segundos para atender la pelota.
     1. Si el servidor excede los 10 segundos para servir, se producirá una falta. ser declarado.
     2. Después de que se haya cantado el marcador, si el equipo que saca cambia las canchas de servicio, el árbitro detendrá el juego, Permita que todos los jugadores cambien de posición y luego recupere la puntuación para reiniciar la cuenta de 10 segundos. en un no- partido arbitrado, el servidor permitirá el mismo reposicionando y recordará la partitura para reiniciar el Cuenta de 10 segundos.
  3. ***Puntuación.*** Un jugador individual o un equipo de dobles solo anota puntos al servir También se pueden otorgar puntos cuando se sancionan faltas contra el lado contrario y su puntuación es 0.
  4. ***Puntos.*** Se anota un punto sirviendo la pelota y ganando el reunión.
  5. ***Ganar el juego.*** El primer lado que anota el punto ganador. gana
  6. ***Llamando la puntuación en partidos individuales.*** La secuencia adecuada para vocación el puntaje es servidor puntaje entonces receptor puntaje como dos números. (p.ej, "uno – cero.")
  7. ***Llamando al marcador en partidos de dobles.*** la partitura se llama como tres números en dobles partidos. El adecuado secuencia para vocación el puntaje es servir puntuación del equipo – recepción

puntuación del equipo: el número del servidor (uno o dos), (p. ej., “cero – uno uno"). Para comenzar cada juego, la puntuación se llamará como "cero cero - dos."

* 1. ***Puntuación incorrecta llamada.*** Si se canta un marcador incorrecto, el árbitro o cualquier jugador puede detener el juego antes de la devolución del servicio a corregir la puntuación. La jugada se repetirá con la correcta partitura llamada. Después de la devolución del servicio, el juego continuará hasta el final de la jugada y la corrección de la puntuación realizada antes de la próximo 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 el rally. Un jugador que detiene el juego en cualquier tiempo para identificar o pedir una corrección de puntuación cuando la puntuación fue llamado correctamente habrá cometido una falta y perderá el reunión.
  2. ***Servicio Faltas en los pies.*** Durante el atender, cuando el pelota es golpeado, el del servidor los pies deberán:
     1. No tocar el área fuera de la extensión imaginaria de la línea lateral
     2. No toque el área en el lado equivocado de la imaginario extensión del línea central
     3. No tocar el corte, incluyendo el base.
  3. ***Fallos de servicio.*** Durante el servicio, es una falta contra el servidor resultando en pérdida de servir si:
     1. El servidor sirve de el incorrecto servicio área.
     2. El incorrecto jugador sirve el pelota.
     3. El servido pelota toca cualquier permanente objeto antes él golpes el terreno.
     4. El servido pelota toca el servidor o su pareja, o cualquier cosa que el servidor o su pareja esté usando o tenencia.
     5. La pelota servida cae en la zona de no volea que incluye la NVZ líneas.
     6. El servido pelota tierras fuera el servicio corte.
     7. La pelota servida toca la red y cae dentro del área no voleo zona.
     8. La pelota servida golpea la red y cae fuera del servicio corte.
     9. El servidor utiliza un servicio ilegal al realizar el Servicio de Volea (como se explica en la Regla 4.A.7) o el Drop Atender (como explicado en la Regla 4.A.8).
     10. El servidor o su compañero pide un tiempo muerto después de la atender tiene ocurrió.
     11. El servidor golpea la pelota para hacer el saque mientras el puntaje es siendo llamado.
     12. El servidor viola cualquiera de las reglas enumeradas en Regla 4.A.4.
  4. ***Fallos del receptor.*** Él es a falla contra el recepción equipo resultante en un punto por el servidor si:
     1. El incorrecto jugador devuelve el atender.
     2. El receptor o su pareja es tocado o interfiere con el vuelo de el pelota antes él rebotes
     3. El receptor o su compañero pide un tiempo muerto después de la atender tiene ocurrió.

**SECCIÓN 5 – SERVICIO \_ un nd FIN \_ NORMAS DE S ELECCIÓN**

#### Selección de Fin, Atender, Recibir, o Aplazar.

* + 1. Se utilizará cualquier método justo para determinar qué jugador o equipo tiene la primera opción de finalizar, servir, recibir, o aplazar (por ejemplo, un 1 o 2 escrito en la parte posterior de la hoja de puntuación, lanzar una moneda). Si el ganador elige servir o recibir primero, el perdedor elige el inicio fin. Si el ganador elige el extremo inicial, el perdedor elige servir o recibir. Una vez que se ha hecho una selección estado hecho, no se puede cambiar.
    2. En dobles, los equipos pueden cambiar el servidor inicial entre juegos y debe notificar al árbitro. En partidos no oficiales, el equipo debe notificar al oponentes si hubo un cambio de servidor inicial. El a partir de servidor para el juego es el jugador agotador el

forma de identificación del servidor inicial. no hay culpa o sanción por no hacer las notificaciones. Una vez un juego ha comenzado, si el árbitro nota un comienzo servidor ha cambiado, el árbitro anotará el Hoja de puntuaciones respectivamente, después el reunión tiene terminado.

* + 1. En dobles, los servidores titulares deben llevar visiblemente el forma de identificación determinado por el Torneo Director.

#### Cambiar de Termina.

* + 1. Los equipos cambian de lado y el servicio inicial en el terminación de cada juego.
    2. Se permiten dos minutos entre juegos. Si ambos equipos de acuerdo, jugar mayo reanudar temprano. Regla 10.A.5 deberá ser solía hacerlo continuar jugando.
    3. En a fósforo con dos afuera de tres juegos a 11 puntos, en juego tres, el los equipos cambiar termina cuando el

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

* + 1. En a juego a 15 puntos, el los equipos cambiar termina cuando el primer equipo alcanza una puntuación de 8. Saque restos con el jugador sosteniendo servir.
    2. En a juego a 21 puntos, el los equipos cambiar termina cuando el primer equipo alcanza una puntuación de 11. Saque restos con el jugador tenencia atender.
    3. Terminar el tiempo de espera del cambio. Se permite un minuto para cambiar de extremo durante un juego. Se utilizará la regla 10.A.5 para continuar jugando.
    4. Una vez que se ha anotado el punto de cambio final, un falta técnica que resulta en la pérdida de un punto para el servicio equipo tendré sin impacto en el terminación de el cambio final.
    5. En un partido con tres de cinco juegos a 11 puntos, en el juego cinco, los equipos cambiarán de lado cuando el primero equipo alcanza un puntaje de 6. El servicio permanece con el jugador sosteniendo servir.

**SECCIÓN 6 – LÍNEA \_ LLAMAR A TODOS REGLAS \_**

* 1. Una pelota servida que despeja la zona de no volea y cae en la correcto servicio corte o en cualquier correcto servicio corte línea es en.
  2. Excepto el servir, cualquier pelota en jugar eso aterriza en el corte o toca cualquier la línea de la corte es en.
  3. A pelota contactando el jugar superficie completamente afuera de

el la corte está "fuera".

* 1. ***Código de Ética para Llamadas de Línea.*** Se juega pickleball según reglas específicas. También requiere un código de ética. para llamada de línea responsabilidades cuando realizado por jugadores

Las responsabilidades de los jugadores para llamar a la línea son diferentes de las asignadas a árbitros o jueces de línea. Los funcionarios hacen llamadas de juicio imparcial con los intereses de todos los jugadores en mente. El jugador, cuando se le asignan deberes de llamada de línea, debe esforzarse por precisión y operar bajo el principio de que todos cuestionable las llamadas deben ser resuelto en favor de el adversario.

El básico elementos son:

* + 1. Los jugadores son responsables de cantar las líneas en sus final de la cancha (excluyendo servicios cortos, pie de servicio faltas y todas las faltas que no sean de zona de volea, si son llamadas por un árbitro). Si un jugador hace una llamada de línea inicial, y luego pregunta por el(los) oponente(s) o por el árbitro opinión, si el oponente o el árbitro pueden hacer una clara llamada "dentro" o "fuera", la llamada clara se mantendrá. si no claro llamar poder ser el hecho linea inicial llamar por el jugador voluntad pararse. Una llamada hecha por el oponente puede ser apelada al árbitro por a final "en" o "afuera" decisión.
    2. jugadores solo línea llamar es el línea central en el atender en

partidos eso tener línea jueces

* + 1. El oponente obtiene el beneficio de la duda en línea llamadas realizadas. Cualquier bola que no pueda ser cantada “fuera” será ser considerado “en”. Un jugador no puede reclamar una repetición porque el la pelota no estaba visto o allá es incertidumbre.

Un jugador que no hace una llamada puede apelar a la árbitro para hacer el llamar si ellos hizo no claramente ver el tierra de pelota. Si el árbitro no puede hacer la llamada, el la pelota está "adentro". El momento en que el jugador/equipo receptor apela al árbitro, pierden su derecho a hacer cualquier subsecuente "en" o "afuera" pedir eso reunión.

* + 1. Público debería no ser consultado en cualquier línea llamar.
    2. Un jugador/equipo puede pedir la opinión del oponente para hacer la llamada de línea en el extremo de la cancha del jugador. Si solicitado y el oponente hace un claro “dentro” o llamada "fuera", él debe ser aceptado. Si el oponentes

no puede hacer una llamada clara de "dentro" o "fuera", entonces la pelota es gobernó como estar "en" en la recepción equipo. El momento en que el jugador/equipo receptor solicita el opinión del oponente, pierden su derecho a hacer cualquier subsiguiente llamada de "entrada" o "salida" para esa jugada. El el equipo/jugador receptor también puede apelar al árbitro a hacer a claro llamar. Si el árbitro no puedo hacer a claro llama a resultado de el decisión del oponente voluntad pararse.

* + 1. Los jugadores no deberán declarar una bola “fuera” a menos que puedan claramente ver a espacio entre el línea y el bola como ella golpes el terreno.
    2. Todo "afuera" llamadas debe ser hecho previo a el pelota ser

golpear por el adversario o antes el pelota se convierte en muerto.

* + 1. En dobles jugar, si uno jugador llamadas el pelota "afuera" y el pareja lo llama "adentro", entonces la duda existe y el

la llamada del equipo será "adentro". Cualquier jugador puede apelar una llamada al árbitro Si el árbitro no vio el balón, el la pelota es Considerado en.

* + 1. "Afuera" línea las llamadas deben ser prontamente señalado por voz

y/o mano señal (como descrito en Regla 13.E.2).

* + 1. Mientras el la pelota está adentro el aire, si a jugador grita "fuera", "No," "rebotarlo", o cualquier otra palabra para comunicar a su compañero que la pelota puede estar fuera, será considera la comunicación del jugador solamente y no consideró a llamada de línea.
    2. Una llamada de "fuera" hecha después de que la pelota rebota es una llamada de línea. El la pelota es muerto y jugar deberá detener. Si, sobre apelar,

el árbitro anula cualquier tipo de "afuera" llámalo es a falla contra el jugador o equipo eso hizo el llamada "fuera".

Excepción: Si el partido tiene jueces de línea, la línea de base y los jueces laterales son responsables de la llamada. (Ver Regla 13.E.2)

* + 1. Después el terminación de a rally, los jugadores pueden anular a una llamada de línea del compañero, una llamada de línea del equipo de árbitros o una del oponente "en" llamar a su propio desventaja.

# SECCIÓN 7 – FALLA NORMAS

A falla (y resultante muerto pelota) voluntad ser declarado para la siguiente:

* 1. Si el saque o la devolución del servicio no rebota antes que la pelota es golpeado
  2. Golpear el pelota en el del jugador lado de el neto sin el pase de la pelota hacia el lado contrario. Nota: la pelota es muerto y la falta se produce en el momento en que la pelota toca el suelo.
  3. Golpear el pelota debajo el neto o entre el neto y el neto correo.
  4. Una pelota golpeada por un jugador que cae primero fuera de límites o en su lado propio de la Corte.
  5. La falta de un jugador de pie para devolver la pelota antes de que rebota dos veces en el lado de la red del jugador receptor y falla de un jugador en silla de ruedas para devolver una pelota antes de que rebota tres veces.
  6. Violación de Sección 4, Sección 9 y Sección 11 normas.
  7. Un jugador, la indumentaria de un jugador o la paleta de un jugador en contacto el sistema de red, los postes de la red o el campo contrario, cuando el pelota es en juego.
  8. Después del saque, la pelota toca a un jugador o cualquier cosa que jugador está vistiendo o que lleva, excepto el paleta o el

mano(s) del jugador en contacto con la paleta y debajo de la muñeca. Si el jugador está en el proceso de cambiar de mano con ambas manos en la paleta o está intentando un movimiento a dos manos ataque y cualquiera mano es golpeado abajo el muñeca, como largo como a

la mano del jugador está en contacto con la paleta, la pelota todavía está en jugar. La culpa esta en jugador OMS lavarlo por el pelota.

* 1. A vivir pelota que está parado por a jugador antes él se vuelve muerto (p. ej., atrapar o detener una pelota en vuelo antes de que haga contacto con la superficie de juego). La culpa es del jugador. quien paró el balón.
  2. Después el servir, un contacto con la pelota cualquier permanente objeto antes rebotando en la cancha.
  3. Una vez que la pelota está en juego, un jugador que golpea la pelota antes del pelota enteramente cruces el plano de la red.
  4. A jugador deliberadamente que lleva o atrapando el pelota puesta el paleta mientras realizando el atender o durante un reunión.
  5. A impedir llamado por a jugador eso es determinado por el arbitro ser inválido.
  6. En partidos no oficiales, los jugadores pueden llevar una pickleball(s) siempre y cuando la(s) pelota(s) se lleve(n) de manera que el la(s) pelota(s) no es visible(s) para su(s) oponente(s) durante el juego. Si una adicional pelota eso a jugador era que lleva caídas en el jugando superficie durante el juego, a falla deberá ser declarado.

# SECCIÓN 8 – MUERTO PELOTA NORMAS

* 1. Cualquier acción que se detiene jugar voluntad resultado en a pelota muerta.
  2. A falla llamado por a árbitro o jugador, o a falla Comprometido por a jugador, voluntad resultar en un pelota muerta.
  3. A impedir llamado por el árbitro o jugador voluntad resultado en a muerto pelota. El árbitro determinará si el impedimento llamado por el jugador era válido. A obstáculo válido voluntad resultado en un repetición.
  4. Una bola en juego que hace contacto con un objeto permanente después de haber botado en la cancha del oponente resultará en una pelota muerta. El jugador OMS golpear la pelota ganará el rally.
  5. Aparte de las infracciones de zona que no son de volea, una falta solo puede ser cometido cuando la pelota está viva. La sanción por una falta (otras que las fallas de zona que no son de volea) normalmente se aplica el momento en que se identifica (p. ej., jugador/posición incorrectos, distracciones, rebotes dobles, etc.) pero también puede ser forzado cualquier tiempo antes de próximo servicio ocurre.

# SECCIÓN 9 - ZONA NO VOLEI NORMAS

* 1. Todas las voleas deben iniciarse fuera de la zona de no volea. Para los jugadores que usan sillas de ruedas, las ruedas delanteras (más pequeñas) pueden tocar la no volea zona durante un voleo.
  2. Es falta si el jugador que volea o cualquier cosa que tenga contacto con el volea jugador mientras en el acto de volea toca la zona de no volea. Para jugadores en silla de ruedas, el frente (más pequeño) ruedas mayo tocar la no volea zona.
     1. El acto de volear la pelota incluye el swing, el seguir adelante, y el impulso de el acción.
     2. Si la paleta toca la zona de no volea durante la voleo movimiento, antes o después contactando el pelota, eso es a falla.
  3. Durante el acto de volea, eso es a falla si el volea

el impulso del jugador hace que el jugador entre en contacto con cualquier cosa eso es conmovedor el sin volea zona, incluido el del jugador pareja. Para jugadores en silla de ruedas, la delantera (más pequeña) las ruedas pueden tocar la no volea zona.

* + 1. Es falta incluso si la pelota queda muerta antes de que jugador contactos la no volea zona.
  1. Si un jugador ha tocado la zona de no volea por cualquier motivo, ese jugador no puede volear una devolución hasta que ambos pies hayan hecho contacto con la superficie de juego completamente fuera del área no zona de volea Una maniobra como estar de pie dentro del no- zona de volea, saltar para golpear una volea y luego aterrizar fuera de la zona de no volea es falta. Si las ruedas traseras de un la silla de ruedas ha tocado la zona de no volea por cualquier motivo, el jugador en silla de ruedas no puede volear una devolución hasta que ambas ruedas traseras han hecho contacto con la superficie de juego afuera la no volea zona.
  2. Un jugador puede ingresar a la zona de no volea en cualquier momento excepto cuando ese jugador es Volear el pelota.
  3. Un jugador puede entrar en la zona de no volea antes o después regresando cualquier pelota que rebota
  4. A jugador mayo permanecer dentro de la no volea zona a devolver un pelota que ha rebotado. No hay infracción si un jugador no salida el sin volea zona después golpeando a pelota que rebotes
  5. No hay infracción si un jugador devuelve la pelota mientras su pareja es de pie en la no volea zona.

**SECCIÓN 10 – REGLAS DE TIEMPO DE SALIDA \_**

* 1. ***Tiempo fuera estándar.*** Un jugador o equipo tiene derecho a dos tiempos muertos para juegos de 11 o 15 puntos y tres tiempos muertos para a Juego de 21 puntos.
     1. Cada se acabó el tiempo período mayo último hasta 1 minuto.
     2. Jugar mayo ser reanudado temprano si todo jugadores son listo.
     3. Si a un equipo le quedan tiempos muertos, cualquier jugador en ese equipo puede pedir un tiempo muerto antes del siguiente servicio ocurre.
     4. Antes de que ocurra el servicio, si un equipo pide un tiempo muerto mientras no le queden tiempos muertos, no se sancionará ser llamado.
     5. El árbitro voluntad anunciar cuando allá son 15 segundos restante. En el fin de el se acabó el tiempo período, el

árbitro deberá llamar "tiempo en" y entonces llamar el puntaje

cuando todo jugadores son (o debería ser) listo jugar.

* 1. ***Tiempo muerto médico.*** Un jugador que necesita atención médica. durante un partido debe solicitar un tiempo muerto médico al árbitro. Una vez solicitado el tiempo muerto médico, el siguiente pautas deberá ser usado:
     1. El árbitro convocará inmediatamente en el lugar personal médico, o el Director del Torneo si no médico personal son presente, a evaluar el situación y prestar primeros auxilios apropiados.
        1. Cuando el personal médico o el Torneo Llega el director, el árbitro iniciará el 15- minuto Temporizador.
     2. Si es personal médico, o el Director del Torneo si no hay personal médico presente, determinar que un válido médico condición existe, entonces eso jugador voluntad ser

permitido no más que 15 minutos para el médico se acabó el tiempo.

* + - 1. El tiempo muerto debe ser continuo y puede ser hasta 15 minutos. Si el jugador usa menos de 15 minutos, el tiempo restante se pierde y no habrá tiempo médico adicional disponible a el jugador durante el fósforo.
      2. Si el jugador no puedo reanudar jugar después el período de tiempo muerto médico de 15 minutos, el fósforo será declarado un Jubilación.
    1. Si es personal médico, o el Director del Torneo si no hay personal médico presente, determine que no existe una condición médica válida, el jugador o el equipo se le cobrará un tiempo fuera estándar, si está disponible, y emitido a técnico advertencia.
       1. Si un tiempo fuera estándar no está disponible, entonces a técnico falta voluntad ser emitido.
       2. El tiempo muerto médico ya no está disponible a ese jugador para ese partido.
       3. A jugador mayo esta permitido solo un jugador- solicitado tiempo de espera medico por fósforo.
    2. Regla 10.A.5. deberia ser usado continuar jugar.
    3. Presencia de sangre. Si hay sangre presente en un jugador o en la cancha, el juego no puede reanudarse hasta que el sangrado ha sido controlado y la sangre en la ropa y el corte tiene sido eliminado
       1. Cuestiones relacionadas únicamente con la limpieza de sangre o el control se considerará un tiempo de árbitro- afuera.
       2. Regla 10.A.5 deberá ser solía continuar jugar.
  1. ***Juego continuo.*** El juego debe ser continuo, aunque los jugadores pueden tomar rápidamente un trago o secarse una toalla en entre mítines como largo como en el juicio de el árbitro, el el flujo del juego no se ve afectado negativamente. El árbitro deberá llamar a la puntuación cuando jugar debiera ser reanudado
  2. ***Tiempos fuera del equipo.*** Se espera que los jugadores mantengan todos indumentaria y equipo en buenas condiciones jugables. Si el árbitro determina que un cambio de equipo o ajuste es necesario para la continuación justa y segura del partido, la árbitro puede conceder un tiempo fuera de equipo de razonable duración. Se utilizará la regla 10.A.5 para continuar el juego. en no- partidos oficiales, los jugadores elaborarán un razonable alojamiento entre ellos para equipos fallos de funcionamiento
     1. Ajustes de ropa y equipo que pueden ser realizados rápidamente están permitidos entre rallies (p.ej, atadura cordones de los zapatos, limpieza anteojos, ajustando sombrero).
  3. ***Tiempo entre juegos.*** El tiempo estándar entre juegos es dos minutos. Regla 10.A.5 será usado a continuar jugar.
     1. Entre los juegos de un partido, los jugadores pueden tomar una o ambos tiempos de espera de su próximo juego. El jugadores debe informar el árbitro, o su oponentes si no hay árbitro. Si un equipo vuelve a jugar antes ha comenzado uno (o ambos) tiempos muertos solicitados, el el equipo retiene el(los) tiempo(s) muerto(s) para el próximo partido. Los dos minutos normales entre juegos serán usado antes de cualquier tiempos muertos asignados por el equipo.
  4. ***Tiempo entre partidos.*** El tiempo estándar entre partidos es 10 minutos. Si todo jugadores son listo a jugar previo a 10 minutos, el partido puede empezar temprano.
     1. En un partido de campeonato con un partido de desempate: Si el ganador de el del perdedor soporte derrotas el ganador del grupo de ganadores, luego un partido de desempate para 15 puntos debe ser jugó. El estándar tiempo entre el partido de campeonato y el partido de desempate es 10 minutos.
  5. ***Juegos suspendidos.*** Un partido suspendido por atenuante circunstancias se reanudarán con el mismo servidor, puntuación, y restante tiempos muertos como cuando se interrumpe.

#### Otro Se acabó el tiempo Normas.

* + 1. Antes de un Partido o Entre Juegos: Ni médico ni se pueden tomar tiempos muertos regulares antes de un partido empieza. Un partido no puede comenzar hasta que todos los jugadores estén presente y se canta la puntuación inicial. Tiempo muerto(s) puede ser utilizado antes del comienzo de la segunda y subsecuente juegos en un juego múltiple fósforo.
    2. Circunstancias Extenuantes: El árbitro puede pedir una árbitro tiempo de espera para abordar atenuante circunstancias que pueden requerir una extensión interrupción de juego
       1. En aras de la seguridad, si el árbitro determina una posible situación médica existe, (por ejemplo, agotamiento por calor, calor golpe, etc.) y el jugador no puede o se niega a pedir un tiempo muerto médico, el árbitro está autorizado a pedir un tiempo muerto del árbitro y convocar al personal médico o al Director del Torneo. Árbitro solicitado los tiempos de espera médicos no ser cargado contra el jugador.
       2. El sangrado activo se abordará en conformidad con regla 10.B.5.
       3. Extranjero sustancias en el corte, semejante como escombros, agua u otros fluidos, serán remoto o limpiado.
       4. Regla 10.A.5 deberia ser usado para reanudar el juego.

**SECCIÓN 11 – O TRAS REGLAS \_**

* 1. ***Golpes dobles.*** Las bolas se pueden golpear dos veces, pero esto debe ocurrir durante una carrera involuntaria, continua y unidireccional por un jugador. Si el golpe ejecutado al ejecutar el servicio o durante una jugada es deliberadamente no continuo, o no en un en una sola dirección, o la pelota es golpeada por un segundo jugador, es un falla.
  2. ***Traspuesta Manos.*** A paleta mayo ser conmutado de mano a mano a cualquiera tiempo.
  3. ***Dos manos tiros*** Dos manos tiros son permitido.
  4. ***Disparo fallado.*** Un jugador que pierde completamente la pelota cuando intentar golpearlo no crea una bola muerta. La pelota permanece en jugar hasta él rebota dos veces o hasta cualquier otro falla ocurre.
  5. ***Balón roto o agrietado.*** Si algún jugador sospecha que la pelota es o se convierte agrietado después el atender, jugar debe continuar hasta el fin de el reunión. En ofició partidos, jugadores mayo apelar al árbitro antes de que ocurra el próximo servicio para determinar si un la bola está degradada, blanda, rota o agrietada. Si en el juicio del árbitro, un balón roto o fisurado impactó en el resultado de una jugada, el árbitro pedirá una repetición con un pelota de reemplazo Si ambos equipos están de acuerdo en que la pelota es degradado o blando, la pelota será reemplazada, pero no hay repetición de el previo reunión. En partidos no oficiales, si ambos equipos aceptar, jugadores mayo reemplazar un degradado, suave, roto, o bola rota antes de que ocurra el siguiente servicio. Solo en el caso de una bola rota, si los jugadores acuerdan la bola rota impactado el previo reunión, a repetición ocurre. Si el jugadores hacer no estoy de acuerdo en que una pelota agrietada impactó el resultado de la previo reunión, el anterior reunión soportes como jugado.
  6. ***Lesiones durante el rally.*** El rally continúa hasta su conclusión. a pesar de una herida a cualquier del jugadores
  7. ***Problema con el equipo del jugador.*** Un rally no se detendrá si un jugador pierde o rompe una paleta o pierde un artículo, a menos que el acción resultados en un falla.
  8. ***Elementos en el Corte.*** Si cualquier artículo a jugador está/estaba usando o llevando tierras en su extremo de la cancha, a menos que el artículo cae en la zona de no volea como resultado de una volea, la pelota restos en juego incluso si golpea el artículo.
  9. ***Plano de la Red.*** Cruzando el plano de la red antes de golpear la pelota es una falta. Después de golpear la pelota, un jugador o cualquier cosa el jugador está/estaba usando o que lleva mayo cruz el avión de el neto. El jugador mayo no tocar cualquier parte de el

neto sistema, el del oponente corte, o el adversario mientras el

la pelota sigue en jugar.

11.I.1. Excepción: Si el pelota rebota en un recepción del jugador cancha con suficiente backspin o ayuda de viento para hacer que volver al otro lado de la red, el receptor jugador 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 esté vistiendo o llevando) cruza el plano de la red antes de que la pelota haya cruzado por primera vez el plano de la red a los oponentes lado. Es a falla Si el

jugador toca el neto sistema, el del oponente corte,

o el oponente mientras que la pelota es todavía en jugar.

* 1. ***Distracciones.*** Los jugadores no pueden distraer a un oponente cuando el oponente está a punto de jugar la pelota. Si a juicio de el árbitro se ha producido una distracción, el árbitro deberá inmediatamente llamar a falla en el equipo infractor.
  2. ***Publicaciones netas.*** Los postes de la red (incluyendo ruedas conectadas, brazos, u otra construcción de soporte) se colocan fuera de los límites. Es falta si un jugador toca el poste de la red mientras el balón está en jugar.
     1. Una pelota que toca la red, el cable de la red o la cuerda. entre el neto publicaciones restos en jugar.

#### Neto.

* + 1. La red y los alambres o cuerdas que sostienen la red. son posicionado (principalmente) en el corte. Por lo tanto, si el la pelota golpea la parte superior de la red o golpea la red superior cable o cadena y tierras entrantes, él restos en jugar.
    2. Si el pelota viaja entre el neto y el neto publícalo es un culpa contra el jugador llamativo.
    3. Un jugador puede rodear el poste de la red y cruzar la línea de extensión imaginaria de la red después golpear la pelota, siempre que el jugador o cualquier elemento que o ella está/estaba usando o cargando no toca el cancha del oponente. Si el jugador da la vuelta a la red poste y cruza la línea de extensión imaginaria del red pero no hace contacto con el balón, falta será declarado.
    4. Si a jugador golpes se acabó la pelota la red en el

cancha del oponente, y luego la pelota rebota sobre la red y rebota por segunda vez sin ser tocado por el adversario, el sorprendentes jugador gana el mitin

* + 1. Para sistemas de red con una barra horizontal o un centro base, o ambos:
       1. Antes de pasar por encima de la red, si el balón pega en el horizontal bar o el centro base, él es a falla.
       2. Excepto en el saque, si la pelota pasa por encima del red y golpea la base central, o cualquier parte de la barra horizontal, o la pelota queda atrapada entre la red y la barra horizontal, un se llamará a la repetición. Aparte de en el servicio, si la pelota pasa por encima de la red y rebota en el corte y entonces realiza cualquiera de las tres acciones enumeradas anteriormente, una repetición deberá ocurrir.
       3. En el saque, si la pelota pega en la horizontal barra o la base central o queda atrapada entre la red y la barra horizontal después yendo encima la red, es a falla.
       4. Cualquier Funcionamiento defectuoso de a neto sistema durante jugar se considerará un impedir.
  1. ***Disparos alrededor del poste de la red.*** Un jugador puede devolver la pelota alrededor el exterior de la puesto neto.
     1. El pelota hace no necesidad viajar de regreso encima la red.
     2. No hay restricción en la altura de la devolución, significado a jugador puede volver el pelota alrededor el neto correo por debajo de la altura de la red
  2. ***Una paleta.*** Un jugador no usará ni llevará más de una paleta durante a reunión. A violación de esta regla es un falla.
  3. ***Posesión de pádel.*** Un jugador debe tener la posesión del paleta cuando la paleta hace contacto con la pelota. A violación de Esta regla es un falla (Excepción ver Regla 11.H).
  4. ***Equipo electronico.*** Los jugadores no vestirán ni usarán ningún forma de auriculares o auriculares durante competencia jugar. Excepción: Los audífonos prescritos o necesarios son permitido.

**SECCIÓN 12 – SANCIONADO \_ TORNEO \_ POLÍTICAS \_**

#### 12.A.Evento Categorías.

Hombres: Solteros y Dobles Mujer: Individual y Dobles Mezclado: Dobles

Silla de ruedas: Individual y Dobles

* + 1. En eventos descritos por género, sólo los miembros de ese género deberá ser permitido jugar en eso evento.
    2. Dobles mixtos: un equipo de dobles mixtos estará formado por de un hombre y una mujer jugador.
    3. Los jugadores en silla de ruedas pueden jugar en dobles masculinos, Dobles femeninos o dobles mixtos con ponerse de pie socios o silla de ruedas dobles.
  1. ***Opciones de puntuación del torneo.*** El recomendado la opción de puntuación del torneo es mejor dos de tres juegos a 11 puntos, gana por dos puntos. Otras opciones incluyen: los tres mejores de cinco juegos para 11 puntos, uno juego a 15 o uno juego a

21. Todos los formatos ganan por dos puntos. Los corchetes de todos contra todos pueden también use un juego a 11, gane por dos puntos, si el paréntesis tiene seis o más equipos

* 1. ***Torneo Formatos.*** Allá son cinco torneo formatos que se puede usar. El formato particular suele ser el elección del patrocinador del torneo o del Torneo Director.
     1. Eliminación Simple con Consolación. La primera jugador/equipo para anotar el punto ganador del partido por al menos el menos a dos puntos margen gana perdedores de todo rondas entrar en un grupo de consolación jugando por el bronce medalla/tercero lugar y son eliminado después a segundo

pérdida. Los últimos dos jugadores/equipos en el ganador bracket play por el oro/primer lugar y plata/segundo lugar medallas

* + 1. Eliminación doble. El primer jugador/equipo en anotar el punto de la victoria por al menos un margen de dos puntos gana Una pérdida pondrá al perdedor en el consuelo soporte. jugadores/equipos son eliminado después de un pérdida en el cuadro de consolación. El ganador de la consuelo soporte jugará el ganador del

grupo de ganadores del campeonato. si el ganador del cuadro de consolación vence al ganador del grupo de ganadores, luego un partido de desempate a 15 deben jugarse puntos para determinar el oro/primera lugar y medallas de plata/segundo lugar. el perdedor de la final del cuadro de consolación recibirá el bronce/tercer puesto medalla.

* + 1. Ronda Robin. Todos los jugadores/equipos juegan entre sí. Los juegos pueden usar cualquiera de los torneos aprobados. opciones de puntuación. (Ver Regla 12.B.) El ganador es determinado en función del número de partidos ganados. si dos o más equipos están empatados, los empates se desempatarán en de acuerdo con 12.C.3.a. hasta 12.C.3.e. una vez empate se ha roto, cualquier empate posterior en el paréntesis se romperá volviendo a 12.C.3.a. y continuando a través de cada desempate sucesivo hasta a ganador es determinado.
       1. Jugadores/Equipos eso tener retirado de el soporte no es elegible para ser considerado cuando ir a a desempate. Cualquier jugador/equipo que se ha retirado del soporte sólo tendrá su registro de partidos ganado consideró. (p.ej, Equipo A tiene 3 gana, Equipo B tiene 3 gana y Equipo C tiene 3

gana Sin embargo, el Equipo C se retiró de su el ultimo partido. Porque el equipo C se ha retirado. de un partido en su soporte, solo sus 3 las victorias se tendrán en cuenta en su finalización colocación y no serán considerados para cualquier desempate adicional. Latido del equipo A El equipo B en su mano a mano, por lo tanto El equipo A obtiene el primer lugar, el equipo B es recibe el segundo lugar y el Equipo C es galardonado tercer lugar.)

* + - 1. Primer desempate: partidos cara a cara ganado entre los equipos empatados.
      2. Segundo desempate: diferencial de puntos de todos juegos jugados. (p. ej., el equipo A ganó el partido 1 11-8, 11-4, asi tendrian razon diferencial de +10. El equipo A luego gana el segundo partido 11-9, 2-11, 11-6. Para esto redondo, tendrían un diferencial de puntos de -2. Esto les daría un total para el día de +8.)
      3. Tercer desempate: punto de cabeza a cabeza diferencial.
      4. Cuarto desempate: diferencia de puntos en contra siguiente mejor jugador/equipo (p. ej., si el los jugadores/equipos están empatados en segundo lugar, use el punto diferenciales contra el primer lugar equipo.)
    1. Juego de piscina. Los participantes se dividen en dos o más grupos de jugadores. Cada grupo juega un round robin para determinar los calificadores que ponen a los jugadores en una eliminación simple o eliminación doble eliminatoria.
    2. Juego sin piscina. Los participantes son sembrados en base a los resultados del round robin y jugar un solo o doble eliminación ronda de medallas formato de dos de

tres juegos a las 11, uno juego a 15, o uno juego a

21. cada uno formato requiere un victoria de dos puntos margen.

* 1. ***Sorteos y Siembra.*** Un comité de sorteo y siembra será designado por el Director del Torneo para clasificar a los jugadores y equipos y configurar un justo dibujar para cada evento
  2. ***Aviso de Partidos.*** Es responsabilidad de cada jugador controlar el al corriente horarios a determinar el tiempo y lugar de cada partido. Si se hace algún cambio en el horario después de la publicación inicial, el Director del Torneo o su representante designado notificará a los jugadores de la cambios.

#### Jubilaciones y Retiros.

* + 1. Después de que se haya anunciado el marcador inicial para comenzar el coincidir con el solo opción disponible para a jugador/equipo a dejar de jugar el partido hasta que se complete Jubilación.
    2. Durante un partido, si un jugador/equipo no puede continuar después del período de tiempo muerto médico de 15 minutos ha expirado, a Jubilación voluntad ser impuesto.
    3. El jugador/equipo debe hacer a Jubilación pedido durante el partido al árbitro o al oponerse jugador/equipo.
    4. El jugador/equipo que solicita un Retiro durante un partido, o un jugador/equipo en el que se ha producido una pérdida basada en reglas. ha sido impuesta, tendrá todos los puntajes reportados por las pautas en la sección de Puntaje de Jubilación (vea Regla 12.F.6.a.)
       1. Si corresponde, un jugador/equipo sigue siendo elegible para el próximo partido en el mismo soporte después elegir una opción de Jubilación para un anterior fósforo.
       2. Un jugador/equipo puede solicitar un Retiro por cualquier próximo partido en el especificado soporte.
    5. Retiros
       1. A jugador/equipo mayo pedido ser retirado de cualquier paréntesis programado que no haya iniciado por las operaciones del torneo personal.
       2. Si a jugador/equipo tiene terminado cualquier partidos, el jugador/equipo mayo pedido a ser retirado de todos los próximos partidos en ese soporte. La solicitud debe hacerse antes de que la puntuación inicial sea llamada para comenzar su próximo partido.
       3. El jugador/equipo debe hacer su Solicitud de retiro a cualquiera de los Torneo Director, Cabeza Árbitro o operaciones escritorio personal.
       4. El retirado jugador/equipo deberá ser eliminado de cualquier participación futura en el soporte especificado.
       5. El retirado jugador/equipo deberá tener todo puntajes informados según las pautas en el Sección de puntuación de retiro. (Ver Regla 12.F.7.)
    6. Pérdidas, Expulsiones, Expulsiones y Partido de Retiro Puntuación Pautas
       1. Puntuaciones reales del juego en el momento de se informará de la jubilación para el jugador/equipo que se retira. Los oponentes deberá ser galardonado todos los puntos necesario para

finalización adecuada del partido, asegurando un doble margen de punto. Por ejemplo, en el Juego 1 de un partido de dos de tres juegos, un equipo con 10 puntos se retira cuando el marcador es 10-5. El los puntajes finales serán ser registrado como:

“12-10, 11-0”

Partituras de partidos después de una pérdida basada en reglas, expulsión o la expulsión será ser reportado como:

Formato de dos de tres juegos: “11-0, 11-0”

Tres de cinco formato: “11-0, 11-0, 11-0”

15 o 21 punto formato: “15-0” o “21-0”

* + - 1. Si a jugador/equipo elige el Jubilación se ha impuesto una opción o una Pérdida por la partido, (y la opción de Retiro no ha sido elegido) el jugador/equipo puede continuar competir en cualquier próximo partidos.
      2. Todos los puntajes de partidos completados anteriores, antes a una Expulsión, Perdida o un jugador Jubilación, voluntad ser retenido.
    1. Directrices de puntuación de retiro para los restantes Partidos
       1. Formato dos de tres: “0-0, 0-0” Formato tres de cinco: “0-0, 0-0, 0-0” Uno Juego a 15 formato: “0-0”

Uno Juego a 21 formato: “0-0”

* + - 1. Puntuaciones de todos los partidos completados antes de el Retiro pedido será retenido.
  1. ***Mínimo de dos partidos.*** En todos los Estados Unidos sancionados por PICKLEBALL torneos, cada entrante deberá ser con derecho a participar en a mínimo de dos programado partidos por evento ingresado.
  2. ***Programación de partidos.*** No se permite la entrada a un jugador. múltiples eventos programados en el mismo día con un superposición tiempo marco.
  3. ***Juego de dobles.*** Un equipo de dobles estará formado por dos jugadores. OMS encontrarse el clasificación requisitos a participar en a particular división del juego.
     1. En un evento basado en calificación de habilidad, el mejor calificado jugador determina el nivel de habilidad del equipo. en un adulto evento (mayores de 19 años) basado en grupos de edad, el más bajo edad del equipo miembros se determinará

la clasificación por edades del equipo. Los jugadores pueden jugar en un más joven división a menos que prohibido por el normas de el Mayor Nacional Juegos Asociación.

* + 1. Los jóvenes (menores de 18 años) pueden ingresar a cualquier junior evento para el cual tienen edad calificada. si un joven evento no es disponible o no recibe suficiente

participantes, o en el Torneo del director permiso,

juniors mayo jugar como adultos en el 19 y más eventos.

* 1. El cambio de pareja puede hacerse antes del partido de la primera ronda, con el consentir de el Torneo director, si el cambiar es debido a una lesión, enfermedad o circunstancias fuera del control de el jugador.
     1. Bajo No circunstancias poder a cambio de pareja ser hecho después el los socios tienen comenzado equipo jugar.
  2. ***Cambios de corte.*** En EE. UU. sancionado por PICKLEBALL torneos, el Director del Torneo o su designado puede decidir en a cambiar de tribunales después el terminación de cualquier

juego de torneo si tal cambio se adaptará mejor espectador o condiciones de juego.

**13 – ADMINISTRACIÓN DE TORNEO Y OFICIANDO \_**

* 1. ***Director del Torneo.*** Un Director de Torneo es responsable para el torneo. Es del Director del Torneo. responsabilidad de designar a los funcionarios y sus áreas de responsabilidad.
     1. Un jugador puede apelar cualquier decisión arbitral ante el Director del Torneo o su designado. El Director del Torneo, sin embargo, retiene la final autoridad para la toma de decisiones siguiendo las aplicable regla en el Oficial Libro de reglas.
     2. En todos los torneos sancionados por USA PICKLEBALL, el Torneo Director proporcionará alguno método de

identificando cada del equipo a partir de servidor para cada juego. Esta identificación debe ser visible para todos en la cancha. durante el juego Negarse a usar esta identificación resultado en pérdida del partido.

* + 1. El Torneo Director debería controlar a asegurar eso apoyo planificado (p. ej., primeros auxilios, torneo voluntarios, etc.) es disponible.
    2. El Torneo Director tiene el autoridad a expulsar cualquier jugador de el torneo para mala conducta.
  1. ***Resumen del Torneo.*** Antes del torneo, el El Director del Torneo informará a los jugadores y árbitros sobre cualquier características únicas, condiciones locales anormales o peligros asociado con el tribunales El sesiones informativas mayo incluir pero son no se limita a distancias de cancha que no son uniformes (como la distancia desde la línea de fondo hasta la cerca trasera o barrera), baja techos, existencia de voladizos, reparaciones de corte, o daños que pudiera afectar el juego de la pelota. Si es posible, los jugadores debería ser notificado en escribiendo como parte de el antes del torneo

instrucciones. El árbitros deberá ser informado al llegada en el evento por el director del torneo o su designado.

* + 1. El Director del Torneo no puede implementar o imponer cualquier regla que no esté prevista en los EE.UU. Libro de reglas de Pickleball. Si el Director del Torneo desea una excepción a cualquier regla debido a la física limitaciones de la corte o condiciones locales, EE.UU. El Director Gerente de Arbitraje de Pickleball debe conceder permiso antes de torneo.
  1. ***Funciones del árbitro.*** El árbitro es responsable de todas las decisiones. relacionado a procesal y juicio llamadas durante el fósforo. Los jugadores pueden apelar cualquier decisión del árbitro al Torneo Director o su designado.
     1. El árbitro sanciona infracciones que no sean de zona de volea, cortas sirve, y fallas en el pie de servicio.
     2. Si los jugadores o los jueces de línea hacen las llamadas de línea y hay una llamada de línea en disputa, los jugadores pueden solicitar que el árbitro determine la llamada de línea. si el árbitro no puede hacer la llamada de línea, el jugador o el juez de línea la llamada permanecerá. Si los compañeros de dobles apelan una llamada de línea eso ellos discrepar en y el árbitro no puedo hacer

la llamada, la bola será declarada “adentro”. Nota: un jugador puede optar por anular una llamada de línea a su desventaja (Ver Regla 6.D.13).

* + - 1. Los espectadores no deben ser consultados sobre ningún llamadas
    1. Antes cada fósforo comienza, el árbitro debe:
       1. Verifique la preparación de la corte con respeto a la limpieza, iluminación, altura de los neto, corte marcas, y peligros.
       2. Compruebe la disponibilidad y la idoneidad de necesario materiales para el partido, tal como pelotas, hojas de puntuación, lápices y el cronometraje dispositivo (cronógrafo).
    2. Antes de que comience cada partido, el árbitro debe reunirse con jugadores en la cancha a:
       1. Inspeccionar paletas para irregularidades
       2. Señale las modificaciones de reglas aprobadas, corte anormalidades y corte no estándar condiciones que podrían ser seguridad potencial problemas, incluidos, entre otros, los tribunales reparaciones o costuras, diferentes distancias de líneas de fondo a vallas traseras, y espectadores y su asientos.
       3. Instruir a los jugadores sobre los deberes de llamadas de línea del árbitro, jueces de línea y jugadores. Nota: Este requisito puede ser satisfecho por el pre- instrucciones del jugador del partido proporcionadas por el Torneo Director.
       4. Usar cualquier justo método para determinar el inicial selección de fin, atender, recibir, o aplazar.
       5. Asegurar el a partir de servidores para cada equipo son portando la identificación oficial. negativa a usar la identificación resultará en la pérdida de el fósforo.
    3. Durante el coincidir con el árbitro debe:
       1. Vuelva a comprobar la altura y la posición de la red si la neto es perturbado.
       2. Llame a la puntuación para comenzar cada rally. llamando al puntuación indica a cada lado que el juego es listo a reanudar.
       3. Llamar "punto" después cada es galardonado.
       4. Adecuadamente anotar el puntaje hoja después cada reunión es completado o se acabó el tiempo es llamado.
       5. En partidos de dobles, llame al “segundo servidor” (o “segundo servicio”) después del equipo del primer servidor pierde el mitin.
       6. Llamar "lado afuera" cuando adecuado.
       7. Hacer cumplir los procedimientos de tiempo fuera. (Mira la sección 10.)
       8. Mantener jugador conducta. En EE.UU PICKLEBALL torneos, el árbitro está facultado para llamar advertencias verbales, advertencias técnicas, faltas técnicas, y perder un juego o partido basado en una combinación definida de advertencias técnicas y/o faltas técnicas. El arbitro mayo también recomiendo un expulsión al Torneo Director.

#### Jugador Línea y Falla Llamar Responsabilidades.

* + 1. No Oficiado Jugar.
       1. En el espíritu de bien deportividad, jugadores se espera que llamen a cualquier tipo de falla en ellos mismos tan pronto como la falla es cometido o detectado. La llamada de falla debe suceder antes el próximo servicio ocurre.
       2. Los jugadores llaman todas las lineas en su fin del cancha, incluida la zona de no volea y el servicio pie fallas
       3. Los jugadores pueden llamar a la zona de no volea y al servicio. faltas de pie en el extremo contrario de la corte. Si hay algún desacuerdo entre jugadores sobre la falta de pie cantada, una repetición ocurrirá.
       4. Para partidos no oficiales, si un jugador cree que un oponente ha cometido tipo de falla que no sea de servicio o no Falta de pie en la zona de volea como se indica en la Sección 7: Reglas de fallas, pueden mencionar las específicas culpa del oponente (s) pero no tienen autoridad para hacer cumplir la falta. El final decisión sobre la resolución de fallas pertenece a la jugador que supuestamente cometió el falla.
    2. ofició Jugar.
       1. Los jugadores llaman a la línea de base, la línea lateral y el centro servicio línea en su fin de la corte.
       2. En el espíritu de bien deportividad, jugadores se espera que se culpen a sí mismos como tan pronto como se cometa o detecte la falta. La llamada de falla debe ocurrir antes de la próxima atender ocurre.
    3. ofició Jugar con Línea jueces
       1. Línea de servicio del centro de llamadas de los jugadores en su extremo de La corte.
       2. A excepción de las llamadas de la línea de servicio central, el jugador las llamadas de línea no son válidas en coincidencias con línea jueces, excepto para anular una llamada a poner en desventaja a su propio equipo (Ver Regla 6.D.13). jugadores mayo apelar a línea llamar hecho por el juez de línea al árbitro. (Ver Regla 13.F.)
       3. Si el línea juez(es) y árbitro no puedo hacer a llamada de línea, el reunión deberá ser reproducido

#### Línea jueces

* + 1. El Director del Torneo determinará qué los partidos de medalla utilizarán jueces de línea. Los jueces de línea son recomendado, pero no requerido.
    2. Los jueces de línea harán la línea asignada y la falta de pie. llamadas dentro de su jurisdicción y darán a entender en voz alta llamando "fuera" (o "falta de pie de servicio") y mostrando el señal de “fuera” (brazo extendido apuntando hacia fuera de límites dirección).
    3. Si un juez de línea muestra la señal de "bloqueado/cegado", (ambas manos cubriendo los ojos) el árbitro puede hacer el llamar inmediatamente si ellos claramente sierra el tierra de pelota. Si el árbitro no puede hacer la llamada, el árbitro deberá sondear al equipo de árbitros restante para ayudar en haciendo la llamada.
    4. Tras la apelación, si un árbitro anula la decisión de un juez de línea llamada "fuera" como "en", a repetición ocurrira.
    5. Si un jugador no está de acuerdo con la decisión de "fuera" de un juez de línea que beneficiado a su equipo, el jugador puede anular la "afuera" llamar como "en" por regla 6.D.13. A repetición voluntad ocurrir.
  1. ***Apelaciones.*** Apelaciones al árbitro con respecto a las llamadas de juicio (por ejemplo, línea llamadas, doble rebotar, etc.) será decidido por el árbitro. El árbitro puede consultar a los jugadores o jueces de línea para decidir el resultado de la apelación.
     1. En un partido sin jueces de línea, si un jugador apela una llamada de línea al árbitro, el árbitro hará una llamada si vieron claramente que la pelota aterrizaba "dentro" o "fuera". Si el árbitro no puede hacer la llamada, la llamada original permanecer. Si ninguna llamada fue hecho, el pelota voluntad ser

consideró "en".

* + 1. A del árbitro decisión voluntad resultado en a punto galardonado, a

servicio pérdida, o a repetición.

#### Verbal Advertencias, Técnico Advertencias y Técnico faltas

* + 1. Amonestación Verbal y Amonestación Técnica. El arbitro está facultado para emitir una sola advertencia verbal a cada jugador/equipo o llamar a las advertencias técnicas. Comportamiento o comportamiento que resulte en una comunicación verbal o técnica advertencia:
       1. Lenguaje objetable dirigido a otro persona.
       2. Blasfemias (audibles o visibles) usadas para cualquier razón. El árbitro determinará la gravedad de cualquier violación.
       3. Discutir agresivamente con el árbitro equipo, otro jugadores o público en a forma eso interrumpe el flujo de jugar.
       4. Abuso de la pelota (agresiva o deliberadamente) rotura o pisando en el pelota) o sorprendentes el pelota entre mítines.
       5. Tomando tiempo entre mítines en a forma eso innecesariamente interrumpe el fluir de jugar.
       6. Llamadas de línea repetidamente atractivas de tal manera que el fluir de juego es interrumpido.
       7. Cuestionar la decisión o decisión del árbitro y perder el desafío (por ejemplo, árbitro la decisión fue correcta) y se solicita un tiempo muerto. juzgado. (Advertencia verbal no aplicable)
       8. Solicitar un tiempo muerto médico sin condición médica válida (tiempo fuera evaluado) según lo determine el personal médico o el director del torneo si no hay personal médico si presente. (Advertencia verbal no aplicable)
       9. Comportamiento que son considerado menor comportamiento antideportivo, incluyendo pero no limitado a hacer repetidas cuestionables llamadas 'fuera' que, tras la apelación, se invierten (rechazado) por el arbitro.
       10. Excepto durante los tiempos muertos y en el medio juegos, recibir entrenamiento de cualquier persona otro que un pareja.
    2. Faltas Técnicas - El árbitro está facultado para sancionar faltas técnicas. Cuando se sanciona una falta técnica, uno se quitará un punto de la puntuación de la jugador/equipo infractor a menos que su puntuación sea cero, en cual caso, a punto deberá ser agregado a el puntaje de el lado opuesto Acciones o comportamiento que resultará en una falta técnica (sin una amonestación técnica emitido antemano):
       1. Agresivamente o aturdidamente lanzamiento a paleta en la frustración o la ira, con negligencia sin tener en cuenta las consecuencias, y no no huelga a persona o daño propiedad.
       2. Un jugador que usa extremadamente objetable lenguaje, o blasfemias, independientemente de a quien o que es es dirigido.
       3. Haciendo a amenaza o desafíos de cualquier naturaleza hacia o contra cualquier persona.
       4. Cuestionar la decisión o decisión del árbitro y perder el desafío (por ejemplo, árbitro decisión fue correcta) y no se requiere tiempo muerto. disponible. (Verbal Advertencia no aplicable)
       5. Cualquier otro acciones que son consideró extremo antideportivo comportamiento.
       6. Solicitar un tiempo muerto médico sin condición médica válida, y el equipo (o jugador en un partido individual) no tiene tiempos muertos restante. (Verbal Advertencia no aplicable)
       7. Deliberadamente lanzamiento o golpeando a pelota que es no en juego con desprecio negligente de la consecuencias que inadvertidamente golpea a un persona.
    3. Efecto de Técnico faltas y Técnico Advertencias. El evaluación de una advertencia técnica o falta técnica irá acompañada de una breve explicación de la razón.
       1. Una advertencia técnica no dará lugar a una pérdida de reunión o punto otorgado.
       2. Una vez emitida una advertencia técnica, un segundo aviso técnico por cualquier motivo, dado al mismo jugador/equipo durante el partido, resultará en una falta técnica emitido a el jugador/equipo.
       3. Si un árbitro emite una falta técnica, un punto será eliminado de la puntuación de la jugador/equipo infractor a menos que su puntaje sea cero, en cuyo caso se sumará un punto a el marcador del lado contrario. Después de la se quita o se otorga un punto, el jugador o equipo que pierde o recibe el punto debe moverse solos a la(s) posición(es) correcta(s) eso refleja su puntaje.
       4. Una advertencia técnica cantada o una falta técnica no tendrá ningún efecto en el cambio de servidor o lado afuera.
       5. Advertencias verbales, advertencias técnicas y técnico faltas mayo ser juzgado cualquier tiempo los jugadores están en la cancha, independientemente de si el partido está en curso. Este incluye durante el tiempo de calentamiento. El juego no debe ser detenido para evaluar una advertencia o falta. El evaluación de la amonestación o falta será aplicado después de que el rally ha terminado. Comportamiento elevar al nivel de una advertencia o falta después de el partido ha terminado será llevado a la atención de el Torneo Director.
  1. ***Juego Perder.*** El árbitro voluntad imponer a juego perder cuando cualquiera ocurre lo siguiente:
     1. Después de que se haya evaluado una advertencia técnica y la posterior emisión de una falta técnica enumerada en Regla 13.G.2.
     2. Después de que se haya sancionado una falta técnica en de acuerdo con la Regla 13.G.3.b. o la Regla 13.G.2. y el posterior emisión de otra advertencia técnica para cualquier razón.
     3. Para un formato de partido que es un juego a 15 o 21, un juego perder es equivalente a un fósforo perder.
     4. Para un formato de partido que es dos de tres o tres de cinco juegos, un árbitro puede imponer un juego perder cuando un jugador/equipo no se presenta para jugar 10 minutos después de que el partido haya sido llamado a jugar. A se impondrá la pérdida del partido cuando un jugador/equipo no se presenta a jugar 15 minutos después de que el partido haya terminado sido llamado a jugar. Si el formato de partido es uno juego a 15 o 21, la pérdida del partido se produce cuando el jugador/equipo no se presenta a jugar 10 minutos después el fósforo ha sido llamado a jugar. El Torneo

Director mayo permiso a más extenso demora si circunstancias orden tal decisión.

* 1. ***Pérdida del partido.*** El árbitro impondrá una pérdida del partido basada en en una combinación de Advertencias Técnicas o Faltas Técnicas cuando cualquiera ocurre lo siguiente:
     1. La emisión combinada de dos advertencias técnicas y a técnico falta listado en Regla 13.G.2
     2. Después de que se haya sancionado una falta técnica en de conformidad con la Regla 13.G.3.b o la Regla 13.G.2 y la posterior emisión de una segunda falta técnica por cualquier razón.
     3. Comportamiento que resultará en la pérdida del partido que no es debido a una combinación de Advertencias Técnicas o Faltas Técnicas.
        1. Haciendo deliberadamente agresivo físico contacto con un oponente, oficial o espectador.
        2. Golpear agresiva o imprudentemente o lanzar una pelota o paleta por frustración o enojo que pone a un individuo o instalación propiedad en riesgo o en peligro.
     4. El Director del Torneo puede imponer la pérdida del partido. por incumplimiento del torneo o sede las reglas de la instalación mientras se encuentre en las instalaciones, o por conducta en las instalaciones entre partidos, o para abuso de hospitalidad, vestuario o incumplimiento con otro normas y procedimientos.
  2. ***Desafiante Árbitro Sentencias o Decisiones.*** Si a jugador

no está de acuerdo con a del árbitro decisión o decisión, eso jugador mayo impugnar la decisión o decisión del árbitro solicitando la Cabeza Árbitro, Torneo director, o el Torneo

Designado del director. Si el fallo o decisión del árbitro es determinado como correcto, el jugador o equipo perderá un tiempo- salir y recibir una advertencia técnica (ver 13.G.1.g). Si no hay tiempos muertos disponibles y la decisión del árbitro es correcta, el jugador/equipo será dado a técnico falta (ver 13.G.2.d).

Cuando el fallo o decisión del árbitro es incorrecto, el fallo voluntad ser invertido y, si aplicable, el reunión voluntad ser reproducido

* 1. ***Eliminación de un juez de línea.*** El árbitro puede eliminar una línea. juez por cualquier causa razonable, basada en la decisión del árbitro observación propia o de los jugadores. Si el árbitro decide para reemplazar a un juez de línea basado en su propia observación, el la decisión del árbitro es definitiva. Los jugadores también pueden solicitar la árbitro para eliminar a un juez de línea, siempre que todos los jugadores estén de acuerdo. Si el árbitro no está de acuerdo, el árbitro debe consultar con el Director del Torneo para una decisión final. Si un juez de línea es eliminado, el Director del Torneo nombrará un reemplazo.
     1. Eliminación de un árbitro. Si todos los jugadores están de acuerdo, pueden solicitar al Director del Torneo un árbitro eliminación. El Director del Torneo retiene la final discrecional autoridad en el eliminación de a Árbitro. Si un Árbitro es removido, el Director del Torneo nombrar a reemplazo.
  2. ***No Oficiado Jugar.*** Cualquier jugador mayo pedido a árbitro o Torneo Director si:
     1. El jugador cree razonablemente que se está aplicando una regla. consistente y deliberadamente violado por sus adversario.
     2. Surge una situación en la que los jugadores no pueden rápidamente y fácilmente resolver a disputar.
  3. eyecciones y Expulsiones. El Torneo Director mayo expulsar un jugador del torneo por flagrante y particularmente comportamiento lesivo que, a juicio del Torneo Director, impacta el éxito del torneo. una eyección puede ocurrir debido a acciones cada vez que el jugador está en el torneo evento y mayo incluir, pero es no limitado a:
     1. Usando étnico, religioso, racial, sexista, o homófobo insultos
     2. Lesión a un jugador, oficial, o espectador a través de un acto de remar o pelota abuso.
     3. escupir o tos en un persona.
     4. No exhibir el “mejor esfuerzo”. Esto incluye pero no es limitado a, incumplir, perder o no dar lo mejor esfuerzos en los partidos, ya sea para su propio beneficio o de lo contrario.

**Nota:** En suma a un expulsión, el Torneo Director también tiene el opción para expulsar el jugador de el torneo evento.

**UN APÉNDICE**

EE.UU pepinillo Oficial Libro de reglas Prioridades y Estrella de guía Principios.

#### Prefacio

El libro de reglas oficial de Pickleball de EE. UU. es el más producto importante. Es el documento fundacional del deporte. de pepinillo y debería ser tratado con el respeto concedido el los fundadores del deporte y aquellos que han escrito y aprobado reglas encima los años.

Escribir reglas que sean objetivas, claras y concisas es un trabajo difícil. Porque los involucrados en la redacción y/o aprobación de las reglas vienen de diferente antecedentes y experiencias, él es importante a tienen prioridades de redacción de reglas y principios rectores que ayudan a proporcionar una medida de consistencia de un año a otro. La siguiente Las prioridades del reglamento y los principios rectores se desarrollaron para guía regla escritores y aprobadores en su importante trabajar.

#### Prioridades

Las tres prioridades siguientes deben considerarse “pruebas” para cualquier cambio de regla sugerido. Cualquier cambio de regla sugerido debe satisfacer en el menos uno de estos tres prioridades, listadas en orden de importancia:

1. La primera prioridad es preservar la integridad del deporte, uno que incorpora los elementos de diversión, cooperación, cortesía y competencia. Esta prioridad rinde homenaje a los que desarrollaron el deporte en 1965 y los que tener escrito y aprobado regla cambios sobre el años.
2. La segunda prioridad es lo que es colectivamente mejor para el jugadores Este prioridad examina regla cambios para mejorando la experiencia del jugador. “Prueba” los cambios de reglas sugeridos desde el punto de vista de minimizar los desacuerdos de los jugadores, haciendo él más fácil a aprender el deporte, enseñar el deporte, y

practicar el deporte, al mismo tiempo que permite una innovación moderada como jugador habilidades y equipo desarrollar y evolucionar.

1. La tercera prioridad es lo que es mejor para el arbitraje. Regla de "prueba" cambios para que sea menos probable que se produzcan conflictos entre jugadores también entre jugadores y funcionarios

#### Estrella de guía Principios

El libro de reglas oficial de EE. UU. Pickleball cubre una amplia variedad de reglas eso cubrir el corte y equipo, recreativo y social jugar como así como el juego de torneos, con y sin árbitros. El Los siguientes son principios rectores para aquellos que escriben y aprueban normas. A en la medida de lo posible, normas debería:

1. Aplicar a todos los niveles y categorías de jugadores; recreativo y jugadores sociales, así como profesionales y aficionados jugadores del torneo (oficiales y no oficiales). Específico reglas para una sola categoría de jugador, por ejemplo, el pro jugador de nivel, debe ser aprobado después de una cuidadosa consideración y el examen de cómo el cambio de regla podría afectar la deporte más allá de nivel profesional de competencia.
2. Estar escrito con un enfoque determinista, es decir, desde el punto de vista de “si esto ocurre, esto es lo que sucede”. Si algo no está permitido o no debería suceder, el consecuencias (para ejemplo: repetición, falla, técnico advertencia, etc.) debe proporcionarse como parte de la regla.
3. Centrarse en lo que no debería ocurrir, no en lo que es permitido o permitido. intentos a incluir normas describiendo lo que está permitido resultará en un tiempo innecesariamente largo Libro de reglas.
4. Evite la ambigüedad, la discreción del jugador o el juicio del árbitro. relacionado normas. Semejante las reglas invitan desacuerdos y diferentes interpretaciones. Con este fin, cuando una palabra clave es usado para describir cuando a regla aplica, el palabra debería ser

definido Cómo sea a parte de el regla o en el Definición Sección del Libro de Reglas.

1. Permitir que los fabricantes de equipos innoven, siempre que dicha innovación no abruma ni deja atrás a la la capacidad del jugador promedio para mantenerse al día con la velocidad y dificultad del deporte. Cambios en las reglas relacionadas con el equipo debe someterse a un escrutinio particularmente minucioso debido a su potencial para sentar precedentes.
2. Tener un elemento de precedente concedido a a ellos. Cambiar por el bien del cambio debe evitarse para evitar la frustración entre o a pérdida de confianza por jugadores
3. Permitir para un adecuado grado de jugador innovación. Semejante innovación debería mantener a saludable balance entre

histórico normas eso tener estado instrumental hacia Deportes

crecimiento y apelar.

1. Preservar las características y reglas únicas del deporte. que involucra la Zona de no volea y la regla de los dos rebotes y evitar que un tiro o tipo de jugada domine la deporte.
2. Abordar un problema conocido o anticipar tendencias y necesidades de el deporte antes de que sea necesario.
3. Ser sometido a revisiones y comentarios por doméstico y partes interesadas internacionales.

### regla de los 10 segundos 4.E Bolas Adicionales 7.N Ropa 2.G

violación 2.G.4

### Alrededor el correo (ATP) disparo

11.M; 11.L.3

**Especificaciones de la bola 2.D** agrietado/roto 11.E color 2.D.3

**Llamando a la partitura 4.D** partidos individuales 4.I partidos de dobles 4.J puntaje incorrecto llamado 4.K **Llevar 3.A.1**

acarreo deliberado 7.L **Cambio de puntas 5.B Entrenamiento**

definido 3.A.2 13.G.1.j

11.P

**Tribunal 3.A.3** línea de base 2.B.1 línea central 2.B.5

especificaciones de la cancha 2.A cruz corte 3.A.4

artículos en la cancha 11.H cancha izquierda/impar 3.A.17; 2.B.7 líneas y áreas 2.B

neto (ver neto)

zona de no volea 2.B.3 corte derecho/par 3.A.32; 2.B.6 corte de servicio 3.A.37; 2.B.4 lado líneas 2.B.2

**ÍNDICE \_**

**Pelota muerta** definición 3.A.5 normas Sección 8 **Distracciones** definición 3.A.6 regla 11.J

### Doble rebotar 3.A.7

Silla de ruedas jugar 1

(ver también regla de dos rebotes)

**Doble golpe** definición 3.A.8 permitido 11.A

### Reglas de selección de extremos 5.A.1 Expulsión 3.A.9

pautas de puntuación 12.F.6 del torneo 13.M **Equipo prob. (jugador) 11.G**

artículo en corte 11.H

**Expulsar** 3.A.10; 13.M

de torneo 13.A.4

**Reglas de falla 7** definición 3.A.11 doble rebotar 7.E

zona no volea 9.B a 9.D avión de neto 7.K; 11.yo receptor fallas 4.N

servicio fallas 4.M

llamativo objeto permanente 7.J tocar bola viva 7.H; 7.yo tocar el sistema de red o publicar 7.G regla de dos rebotes 7.A

### Perder

definido 3.A.13 juego 13.H partido 13.I

puntuación pautas 12.F.6

**Obstaculizar 3.A.15** reglas de falta 7.M pelota muerta normas 8.C

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

**Lesión durante el rally 11.F** tiempo de espera medico 10.B **Línea llamar normas 6**

beneficio de la duda 6.D.3; 6.D.8 llamado prontamente 6.D.7; cantado antes del bote 6.D.10 cantado después de botar 6.D.11 definición 3.A.18

línea de jugador y llamada de falla responsabilidades 13.D punto de contacto 6.C

solicitar ayuda al oponente 6.D.5 solicitar la ayuda del árbitro 6.D.1; 6.D.3; 6.D.5; 6.D.8; 6.D.11

### Pelota viva 3.A.19 Omitido disparo 11.D

**no volea zona (NVZ)**

definido 3.A.21

impulso de volea 9.B.1; 9.C, 3.A.20

normas 9

### Señales de no listo 4.C Neto 2.C; 11.L

alrededor del tiro al poste de la red 11.M la pelota rebota sin ser tocada 11.L.4

abajo 2.C.6 contacto con 7.G altura 2.C.5

puestos netos 11.K neto en jugar 11.L

plano de red 3.A.25; 11.yo especificaciones 2.C **Paleta**

uno paleta 11.N paleta posesión 11.O

**Paleta especificaciones 2.E** alteraciones 2.E.5; 2.E.6 aprobado paleta 2.F.1

ajuste de agarre 3.A.22 designación del modelo 2.E.7 prohibido alteraciones 2.E.6 tamaño 2.E.3

superficie 2.E.2 violación 2.F.1.a

### Permanente objeto 3.A.24; 7.J, 8.D

**Posiciones de los jugadores 4.B** preguntas al árbitro 4.B.8 **Superficie de juego 3.A.26 Puntos 4.G**

**Rally 3.A.28 Receptor 3.A.29** fallas del receptor 4.N **Árbitro Deberes 13.C**

### Árbitro/línea juez 13.E

remoción 13.K.

**Reproducir 3.A.30** Balón agrietado/roto 11.E línea llamar, ofició

jugar 13.D.3.c

puntaje incorrecto llamado 4.K **Jubilación 3.A.31; 12.F; 12.F.6**

### Reglas apelación/desafío 13.A.1

**Torneo sancionado 12 Puntuación 4.F**

### Seleccionar fin atender, recibir, o aplazar 5.A

**Atender**

puntuación de llamada 4.A.1; 4.D definición 3.A.35

drop saque 4.A.8 primero servidor 3.A.12

barra horizontal con base central 11.L.5

identificación, servidor de inicio 5.A.2; 5.A.3

posiciones de los jugadores 4.B preparación 4.C segundo servicio 3.A.33 segundo servidor 3.A.34 corte de servicio 3.A.37 fallas de servicio 4.M servicio pie falla 4.L

infracciones de movimiento de servicio y remedios 4.A.9

servidor 3.A.36 servicio área 3.A.38

servidor inicial 3.A.40 saque de volea 4.A.7 **Lado hacia afuera 3.A.38 Individual**

llamando a la partitura 4.I jugador posiciones 4.B.5

### A partir de Servidor

cambiar el servidor de inicio 5.A.2 definición 3.A.40

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

### Falta técnica 3.A.41; 13.G.2

**Advertencia técnica 3.A.42; 13.G.1**

**Asignaciones de tiempo** entre juegos 5.B.2; 10.E entre partidos 10.F

fin cambiar durante juego 5.B.6

**Reglas de tiempo de espera 10** llamado antes de que ocurra el servicio 10.A.4

antes del partido o entre juegos 10.H.1

sangre 10.B.5

tiempo de espera del equipo 10.D circunstancias extenuantes 10.H.2

reproducción continua 10.C médico se acabó el tiempo 10.B estándar se acabó el tiempo 10 A

### Gestión de torneos y oficiando 13

apelaciones 13.F

pérdida del juego 13.H pérdida del partido 13.I línea jueces 13.E

línea de jugador/llamada de falla responsabilidades 13.D del árbitro deberes 13.C

eliminación de árbitro o línea juez

13.K, 13.K.1

reglas interpretación 13.J advertencia técnica/falta 13.G director del torneo 13.A **Regla de dos rebotes 7.A Tiro a dos manos 11.C** pelota en contacto con las manos 7.H **Verbal Advertencias 3.A.43; 13.G**

### Volea 3.A.44 sillas de ruedas

Sección 1 Características únicas Definición de jugadores 3.A.45 Sirviendo 4.A.4.d

Zona de no volea 9.A hasta 9.D

**Ganar el juego** Sección 1 párrafo 4; 4.H

**Retirar 3.A.46** pautas de puntuación 12.F.7 torneo normas 12.F.5 **Equivocado puntaje llamado 4.K**

### N OTAS

**EE.UU pepinillo**

Todo Derechos reservados

Impreso en el Unido estados de America

Por favor visita nuestro sitio web

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

para el mayoría actual normas y información

### © 2010; revisado 2023