



2023 EE.UU pepinillo

Oficial Libro de reglas Cambiar Documento

# Sección 1

**El Jugadores:**

**nuevo** : *jugadores evitar agotador ropa eso cercanamente partidos el pelota color.*

**Motivo** : Esta guía fue diseñada para animar a los jugadores a no usar ropa que pudiera ser distrayendo durante jugar. El intención es a promover deportividad.

**nuevo** : *Un jugador no debe cuestionar o comentar sobre la llamada de un oponente, aunque cualquier jugador puede apelar a fin de carrera línea llamar a el árbitro antes el próximo atender ocurre.*

**Motivo** : Esta directriz fue diseñada para disminuir las disputas en la cancha a favor de la deportividad. Con un árbitro, un jugador tiene una forma de apelar las llamadas con las que no está de acuerdo. Fíjate en las palabras " *final del rally"* se insertaron para reforzar que los jugadores no pueden "rebobinar la cinta" y cuestionar los tiros que se cometieron más temprano en el reunión.

# Sección 2

1. **Regla 2.G.1**

**Existente:** Seguridad y Distracción: A jugador mayo ser requerido a cambiar vestidos eso son inadecuado.

**nuevo** : *Seguridad y distracción: se le puede pedir a un jugador que se cambie la ropa que es inapropiada, incluido eso cual se aproxima el color de el pelota.*

**Motivo** : Esta regla se cambió para reforzar con más fuerza que un jugador que lleva ropa, que se asemeje mucho al color de la pelota, se le puede solicitar que cambie dicha vestimenta. Además, si se necesita un cambio de indumentaria, se realiza con un tiempo muerto del árbitro; es decir, no se carga a la jugador. Ver Regla 2.G.4.

**Nota:** Esta regla sobre la inadecuación de la vestimenta incluye los zapatos, pero en el caso de zapatos el tema de la adecuación se refieren a suelas negras que dejan marca en la cancha o no agotador tribunal apropiado zapatos. En otro palabras, en torneo jugar, negro marcar zapatos, voltear

los zapatos y los pies descalzos generalmente no se consideran apropiados para jugar en torneos. no es el La intención de esta regla es evitar que los jugadores usen zapatos que coincidan con el color de la pelota. Consulte la Sección 1 del Reglamento en "Jugadores", donde aclaramos que la "ropa" es el objetivo de el color aproximación inquietud.

# Sección 4

1. **Regla 4.A.5.**

**nuevo** : *El saque se hará con una sola mano soltando la pelota. Mientras que alguna rotación natural de se espera la pelota durante cualquier lanzamiento de la pelota de la mano, el servidor no impartirá manipulación o giro de la pelota con cualquier parte del cuerpo inmediatamente antes del saque. Excepciones: Cualquier jugador puede usar su raqueta para realizar el drop-service (ver Regla 4.A.8.a). Un jugador que tiene la usar de solo uno mano mayo también usar su paleta a liberar el pelota a llevar a cabo el voleo atender.*

**Motivo** : Durante la aprobación del Rulebook de 2022, permitimos la retención de giros previos al servicio por por un lado, por varias razones, explicadas en detalle en el Documento de cambio del reglamento de 2022. Nosotros también dijo, en ese momento, que adoptaríamos un enfoque de "esperar y ver". Pensamos que era importante observar qué tan amplio y profundo penetró en el deporte el servicio giratorio con una mano. Una consideración primordial en el tiempo fue que si bien el servicio planteó cierta dificultad para que algunos jugadores devolvieran, con el tiempo, si el servicio convertirse ampliamente adoptado, eso jugadores haría aprender a adaptar y ser capaz a 'leer' el atender.

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

En segundo lugar, entrevistamos a varios jugadores profesionales que usaban el servicio giratorio con una mano, algunos de ellos para Gran ventaja. Nuestra opinión sobre el servicio giratorio se concentró en los profesionales donde el servicio previo se permitía la manipulación. Si bien los comentarios y las entrevistas de ellos no pasarían el escrutinio de un encuesta científica o encuesta, hubo un mensaje claro de esos jugadores profesionales para eliminar el uno- servicio de giro con la mano. Tenga en cuenta que estos son profesionales, que usaron el servicio giratorio para a veces ventaja, asesorando a nosotros a eliminar él porque ellos sierra de primera mano el impacto él tenía en el juego.

Eso era extremadamente significativo a a nosotros.

En tercer lugar, hubo un elemento de seguridad en esto que no predijimos, pero que se hizo evidente. Muchos recreativos e incluso algunos lugares de torneos de alto perfil tienen canchas que son canchas de tenis conversiones El mayoría común conversión crea cuatro pepinillo tribunales de a soltero tenis corte. Los jugadores que tuvieron más éxito con el servicio giratorio con una mano podrían provocar fácilmente una pelota. para rebotar en la cancha y moverse distancias significativas y medibles hacia la izquierda o hacia la derecha. Algunos de esos Las canchas tienen vallas que separan las canchas y otras no. La capacidad de los receptores para jugar con seguridad aquellos pelotas en tribunales con semejante corto distancias era, en veces, comprometida.

Entendemos perfectamente que esta decisión será impopular en algunos sectores, especialmente para los jugadores que invirtió mucho tiempo y, en algunos casos, dinero, aprendiendo cómo perfeccionar este servicio en particular. Pero también somos sensibles a dos principios de redacción de reglas, a saber, el n.° 7 y el n.° 8 que se encuentran en el Apéndice del Libro de reglas oficial de Pickleball de EE. UU., que trata sobre el deseo de proporcionar una cierta cantidad de innovación en el deporte, pero al mismo tiempo no permitir que un tiro o tipo de juego domine el deporte . Mientras muchos no estarán de acuerdo con nuestra conclusión, el servicio giratorio con una mano, para un subconjunto de jugadores, casi todos de a quien son hombres, convertirse a disparo eso en muchos casos era dominante.

# Regla 4.A.7 - Voleo Atender

**nuevo** : **Repetición o Falta** (Se encuentra en la Regla 4.A.9). *En los partidos oficiales, el árbitro puede pedir una repetición. si el árbitro no está seguro de que uno o más de los requisitos del servicio (en las Reglas 4.A.7.a - 4.A.7.c) se ha cumplido. La repetición debe ser cantada antes de la devolución del servicio. El árbitro llamará a falta si está seguro de que uno o más de los requisitos del servicio (en las Reglas 4.A.7.a - 4.A.7.c), y aparte de la Regla 4.A.6, no se ha cumplido. En partidos no oficiales, si el receptor determina eso manipulación de girar tiene estado impartido previo a el atender, o el liberar de el pelota es no visible, el receptor puede pedir una repetición antes de la devolución del servicio. En partidos no oficiales, el receptor tiene No autoridad a llamar para repeticiones o fallas para servicio movimiento violaciones*

**Motivo** : Esta adición permite que el árbitro haga que el servidor vuelva a jugar el servicio si alguno de los servicios los criterios de movimiento de 4.A.7.a – 4.A.7.c están en duda. Si bien los criterios de moción de servicio están claramente escritos en las reglas, los diferentes tipos de cuerpo junto con la ropa hacen que sea difícil determinar con certeza cuando alguno del criterios son no reunió. Por eso, allá es rango de subjetividad cual disminuye precisión y consistencia cuando es aplicado por árbitros y jugadores. Debido a esta gama de subjetividad, el árbitro es ahora empoderado a llamar para atender repetir cuando uno o más de el los elementos de la moción de servicio son cuestionables. La intención de esta regla es proporcionar a los jugadores que tienen cuestionable sirve un oportunidad a modificar su atender antes él claramente se convierte ilegal.

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

**Escenario A:** El servidor realiza un servicio de volea y en el momento en que se produce el servicio, el árbitro está incierto allí era hacia arriba arco en el atender. El el árbitro se detiene jugar y dice, "Detener jugar.

Cuestionable si el columpio fue un movimiento ascendente. Reservar. Recordaré la partitura. el mitin es reproducido

**Escenario B:** El servidor realiza un servicio de volea y en el momento en que se produce el servicio, el árbitro es incierto si el punto de contacto estaba por encima de la cintura. El árbitro detiene el juego para un nuevo servicio ANTES del pelota aterriza de límites. El reunión es reproducido

**Nota** : Si el árbitro ha determinado que el servicio fue 'cuestionable', entonces la jugada estaba muerta. instante en que se sirvió la pelota. La decisión de tener una reserva ya se ha tomado por lo que no importa dónde cae la pelota o cuándo. Cabe destacar que se aplica el mismo principio si el saque era claramente ilegal; árbitros y jugadores no esperan a ver dónde cae el balón cuando el árbitro ha determinado que el servicio fue ilegal. Y lo mismo se aplica si una pelota de una cancha adyacente entra en la cancha. Tan pronto como se canta 'bola en' obstaculizar, no importa lo que le suceda a el pelota en jugar en el corte.

**Escenario C:** Un receptor se está frustrando porque cree que el servidor está fallando en el atender y el árbitro tiene solo llamado para a cuestionable reservar. Cuando el recepción equipo obtiene el

servicio en el siguiente lado, el árbitro ve con certeza que el siguiente servicio fue ilegal y pide una servicio falla. El jugador argumenta eso él debería solo ser a reservar porque el árbitro tiene llamado para a volver a servir al oponente varias veces. El árbitro explica que solo se sancionan los servicios en cuestión para a reservar y eso sirve eso son, sin pregunta un falla, voluntad ser llamado apropiadamente.

# Regla 4.A.8 – Gota Atender

**nuevo** : ***Repetición o Falta*** (Se encuentra en la Regla 4.A.9). *En los partidos oficiales, el árbitro puede pedir una repetición. si el árbitro no está seguro de que se cumplen uno o más de los requisitos de las Reglas 4.A.8.a o 4.A.8.b. La repetición debe ser cantada antes de la devolución del servicio. El árbitro señalará una falta si está seguro que uno o más de los requisitos de las Reglas 4.A.8.a o 4.A.8.b no se cumplen. En no oficiado partidos, si el receptor determina que la manipulación del giro se ha impartido antes del servicio (4.A.5), o el lanzamiento de la pelota no es visible (4.A.6), el receptor puede pedir una repetición antes del devolución de servicio. No hay falta si el lanzamiento no es visible para el árbitro o el receptor. En no oficiado partidos, el receptor tiene No autoridad a llamar fallas en el caso de Normas 4.A.8.a o 4.A.8.b.*

**Motivo** : Mismo como #3

# Regla 4.B.8

**Existente:** Antes de que ocurra el servicio, cualquier jugador puede preguntarle al árbitro el puntaje, servidor correcto o receptor, correcto jugador posición, y mayo desafiar/confirmar el llamado puntaje. Cualquier jugador mayo preguntar cualquier uno o más de estos preguntas.

**nuevo** : *Antes el atender ocurre, cualquier jugador mayo preguntar el árbitro OMS es el servidor correcto o receptor o si algún jugador está en una posición incorrecta. Una pregunta genérica como "¿Soy bueno?" tal vez preguntado y se considerará que encapsula tanto la pregunta correcta del servidor como la correcta pregunta de posición si es preguntada por el equipo que saca. Para el juego no arbitrado, un jugador puede pedirle al oponente el mismo preguntas y el adversario deberá responder con el adecuado información*

**Motivo** : Esta simplificación de la regla elimina la necesidad de que el equipo de servicio solicite múltiples preguntas con el fin de servir desde la posición adecuada con el servidor adecuado. Es una consolidación de todos. el preguntas a jugador es permitido a preguntar y simplifica el "son nosotros bien a ir" aspecto cuando preparando a atender. Este regla era cambió a implementar un más suave fluir a el juego.

**Guión A:** Lo correcto servidor es acerca de a servir desde lo malo posición. el del servidor pareja pregunta, "Árbitro, son nosotros ¿bien?". El árbitro corrige el del servidor posición y producto a recordar el puntaje.

**Guión B:** lo incorrecto servidor es acerca de servir. El del servidor pareja es lo correcto servidor pero es en la posición incorrecta El servidor pregunta: "Ref, ¿soy bueno?" El árbitro identifica tanto al servidor correcto y el correcto del servidor posición y producto a recordar el puntaje.

# Regla 4.K

**Existente:** Puntuación incorrecta llamada. Si el servidor o el árbitro marcan un marcador incorrecto, una vez que el servicio es hecho, jugar deberá continuar a el fin de el reunión y el corrección hecho antes el próximo atender. Después se hace el servicio, un jugador que detiene el juego basándose únicamente en una llamada de puntuación incorrecta, tendrá comprometido a falla y deberá perder el reunión.

**nuevo** : *Si se canta un resultado incorrecto, el árbitro o cualquier jugador puede detener el juego antes de la devolución del servicio. a correcto el puntaje. El reunión deberá ser repetido con el correcto puntaje llamado. Después el devolver de atender, el juego continuará hasta el final de la jugada y la corrección del marcador se hará antes del siguiente servicio. Después la devolución del servicio, un jugador que detiene el juego para identificar o pedir una corrección de puntuación tendrá cometió una falta y perderá la carrera. Un jugador que detiene el juego para identificar o pedir una puntuación corrección cuando el puntaje era correctamente llamado voluntad tener comprometido a falla y deberá perder el reunión.*

**Motivo** : Este cambio amplía el período de tiempo para que los jugadores se pregunten si una puntuación fue o no. llamado correctamente y simplifica cómo se manejará una llamada de puntuación incorrecta. Aclara mejor la condiciones bajo cual a jugador voluntad ser penalizado cuando ellos detener a vivir reunión basado en preocupaciones encima la partitura llamada. La regla explica además que un jugador que "detiene el juego" basado en una llamada de puntuación inquietud voluntad ser fallado si el puntaje era llamado correctamente.

# Discusión:

Un principio subyacente clave permanece con este cambio de regla; los jugadores siempre están mejor atendidos jugando realizar una jugada y cuestionar el marcador una vez finalizada la jugada. Dicho esto, sin embargo, la regla permite jugadores para "detener el juego" para cuestionar una llamada de puntuación de su oponente (en juego no oficiado o rec) o el árbitro en el juego arbitrado en cualquier momento antes de la devolución del servicio. Cómo un jugador puede "detener el juego" es la objetivo para mayoría de qué sigue.

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

**Nota:** Algunos pueden argumentar que si un jugador detiene físicamente el juego para cuestionar una puntuación, dice que tener violado Regla 7.I. Regla 4.K tiene estado escrito a permitir jugadores a intencionalmente detener jugar a cuestionar una llamada de puntuación. El árbitro está facultado para discernir la diferencia entre un jugador detener intencionalmente la pelota para cuestionar una llamada de marcador y un jugador que intencionalmente (o sin querer) se detiene a vivir pelota para cualquier otro razón.

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

“Espera”, “Espera”, “Oye árbitro”, “Alto”, “Tengo una pregunta”, “Nuestro puntaje es cuatro, no tres”, “Eso es no el bien puntaje", "Ellos son en el equivocado posición"

Para simplificar esta regla y las reacciones de los árbitros, los jugadores pueden decir casi cualquier cosa para obtener el atención de el árbitro (o su adversario en no oficiado jugar) para el objetivo de "parada jugar" a pregunta a puntaje llamar, Proporcionar de curso eso ellos hacer él antes regresando atender. casi no importa lo que dice el jugador, el árbitro asumirá que el jugador quiere cuestionar una llamada de puntuación y se detendrá jugar y DIRECCIÓN el razón por qué el jugador "interrumpido jugar".

**Escenario A:** El árbitro anuncia el resultado incorrecto y el servidor sirve. Justo antes del receptor devuelve el servicio, el compañero del receptor dice: "Ref, hay un problema". El árbitro detiene el juego y pide a la pareja del receptor que aclare su comentario. El compañero del receptor dice: “Bueno, o bien cantó un marcador incorrecto o el equipo que saca está fuera de posición”. El árbitro valida que sí; En realidad, el equipo que sacaba estaba en la posición correcta, pero el árbitro por error cantó el marcador equivocado. El árbitro llamadas para a 'árbitro corrección' y recuerda el puntaje correctamente, a partir de a nuevo diez segundo reloj.

**Escenario B:** El árbitro anuncia el resultado incorrecto y el servidor sirve. el árbitro no se dan cuenta de que han cantado el puntaje incorrecto y, por lo tanto, no detiene el juego por su cuenta antes del devolución de servicio. El receptor devuelve la pelota a través de la red, y el receptor luego dice: "Oye, Árbitro, tú cantó el marcador incorrecto”, después de lo cual el servidor atrapa la pelota. El árbitro confirma que llamaron al puntuación incorrecta, pero confirma la falta del receptor porque cuestionó la puntuación después de la servir fue devuelto

**Guión C:** Con todo jugadores en el correcto posiciones, el árbitro llamadas el correcto puntaje y el servidor empieza su movimiento de servicio. El receptor dice, "Esperar, esperar" como el servidor es servicio.

**Nota:** algunos pueden pensar que esto califica como una posible falla de distracción porque el servidor estaba hacer una jugada con la pelota. Esta regla, sin embargo, permite que el árbitro detenga el juego cuando un jugador, en este caso el receptor, intentos a conseguir el del árbitro atención.

El árbitro detiene el juego. El receptor dice que no pudo escuchar al árbitro y por lo tanto no sabía si se cantó la puntuación correcta. El árbitro les dice a ambos equipos cuáles son sus puntajes y luego recuerda el oficial puntaje, a partir de a nuevo diez segundo reloj.

**Escenario D:** Todos los jugadores están en la posición correcta y el árbitro anuncia el marcador correcto. Después de la servicio, pero antes de la devolución del servicio, el receptor dice: "Espera". El árbitro detiene el juego, otra vez, asumiendo el jugador tiene a pregunta acerca de el puntaje. El árbitro pregunta el receptor por qué ellos interrumpido jugar. El receptor le dice al árbitro que no detuvo el juego, lo hizo el árbitro. El receptor dice que simplemente se comunicaban con su compañero para *mantener* su posición y no cambiar de lado de la cancha. En este caso, después de interrogar al receptor, el árbitro se da cuenta de que el jugador no detuvo el juego para cuestionar el marcador, por lo que el árbitro pide una corrección del árbitro y recuerda el marcador para comenzar un nuevo diez segundos reloj.

**Nota:** Alguno voluntad argumentar eso este debería ser a falla en el receptor, en violación de Regla 7.I. Sin a plausible explicación para por qué el receptor dicho, "Sostener él", eso podría ser el adecuado resultado.

Pero, una vez que el receptor explicó por qué dijo: "Espera", se hizo evidente que no estaban interrogatorio, desafiante, o de lo contrario preguntando para a puntaje corrección y por lo tanto debería no ser fallado para el acto de comunicado con su pareja.

# Regla 10.D

**Existente:** Tiempos fuera del equipo. Se espera que los jugadores mantengan toda la indumentaria y el equipo en buenas condiciones. condiciones jugables y se espera que usen tiempos muertos regulares y tiempo entre juegos para ajustes y reposición de equipos. Si un jugador o equipo está fuera de los tiempos muertos y el árbitro determina eso un equipo cambiar o ajustamiento es necesario para justo y seguro continuación de el partido, el árbitro puede conceder un tiempo muerto por equipamiento de hasta 2 minutos. La regla 10.A.5 se utilizará para continuar jugar.

**Nuevo: *tiempos de espera del equipo .*** *Se espera que los jugadores mantengan toda la indumentaria y el equipo en buenas condiciones. interpretable condición. Si el árbitro determina eso un equipo cambiar o ajustamiento es necesario para*

*continuación justa y segura del partido, el árbitro puede conceder un tiempo muerto por equipamiento de duración. Se utilizará la regla 10.A.5 para continuar el juego. En los partidos no oficiales, los jugadores elaborarán un razonable alojamiento entre ellos mismos para equipo fallos de funcionamiento*

**Razón:** Debido a que la mayoría de los tiempos muertos por equipos involucran situaciones fuera del control de un jugador, se inconsistente con un sentido de juego limpio para requerir que los jugadores usen sus tiempos muertos normales antes de ser elegible para un equipo se acabó el tiempo.

# Regla 11.E.

**Existente:** Balón roto o agrietado. Si un árbitro está presente, los jugadores pueden apelar al árbitro antes el servicio se produce para determinar si una pelota está rota o agrietada. Si la apelación es antes de que ocurra el saque, el árbitro detendrá el juego, inspeccionará la pelota y la repondrá o la devolverá al juego. el árbitro recordar la partitura. En partidos no oficiales, los jugadores pueden reponer una pelota agrietada antes del saque. ocurre. Si cualquier jugador sospechosos el la pelota es o se convierte agrietado después el atender, jugar debe continuar hasta el final del mitin. Si, a juicio del árbitro, una pelota rota o agrietada impactó el resultado de una jugada, el árbitro pedirá una repetición con una pelota de reemplazo. En el juego no arbitrado, si los jugadores hacer no aceptar eso a agrietado pelota impactado el resultado de el reunión, el reunión soportes como jugó.

**nuevo** : ***Roto o Agrietado Pelota.*** *Si cualquier jugador sospechosos el pelota es o se convierte agrietado después el atender, el juego debe continuar hasta el final de la jugada. En partidos oficiales, los jugadores pueden apelar al árbitro antes de que ocurra el próximo servicio para determinar si una pelota está degradada, blanda, rota o agrietada. Si, en el A juicio del árbitro, una pelota rota o rajada impactó el resultado de una jugada, el árbitro llamará para una repetición con una bola de reemplazo. Si ambos equipos están de acuerdo en que la pelota está degradada o blanda, la pelota se ser reemplazado, pero no hay repetición de la jugada anterior. En partidos no oficiales, si ambos equipos están de acuerdo, los jugadores pueden reemplazar una pelota degradada, blanda, rota o agrietada antes de que ocurra el siguiente servicio. en solo En el caso de una bola craqueada, si los jugadores están de acuerdo en que la bola craqueada impactó en la jugada anterior, una repetición ocurre. Si el jugadores hacer En desacuerdo que una agrietado pelota impactado el resultado de el previo rally, el previo reunión soportes como jugó.*

**Motivo** : Este cambio da más libertad al árbitro a la hora de determinar si un balón debe ser reemplazado en casos cuando el pelota es ni roto o agrietado. El determinación a reemplazar el pelota queda bajo el juicio del árbitro. Este cambio no pretende crear más debates. sobre la repetición de un rally. El árbitro se reserva el juicio para repetir la jugada si cree que la resultado era impactado por a agrietado o roto pelota.

**Escenario A:** Está en curso una jugada y un jugador atrapa la pelota y declara que la pelota está fuera de juego. redondo. El árbitro sanciona falta al jugador que atrapó el balón. El jugador muestra el balón al árbitro y el árbitro está de acuerdo en que la pelota está definitivamente fuera de redondez. Los jugadores entonces dicen que si el el árbitro está de acuerdo en que la pelota está degradada y exige una repetición. El árbitro se mantiene firme en la falta canta y establece que, por regla, el juego debe continuar hasta el final de la jugada. El árbitro pregunta a todos los jugadores si ellos desear a reemplazar el pelota y todo jugadores aceptar. El arbitro reemplaza el pelota.

**Nota:** SÓLO se repetirá la jugada si el árbitro determina que una pelota agrietada o rota impactó en el resultado del mitin. El simple hecho de ser blando o fuera de redondez puede resultar en un reemplazo de bola, pero no en un repetición.

# Regla 12.C.3

**nuevo** : *Ronda Robin. Todos los jugadores o equipos juegan entre sí. Los juegos pueden utilizar cualquiera de los aprobados torneo puntuación opciones (Ver Regla 12.B.) El ganador es determinado basado en número de partidos ganado. Si dos o más equipos son atado, corbatas deberá ser roto en conformidad con 12.C.3.a. a través de*

*12.E.3.e. Una vez que se ha roto un empate, cualquier empate subsiguiente en el cuadro se romperá yendo atrás a 12.C.3.a. y continuo a través de cada sucesivo desempate hasta a el ganador es determinado.*

**Motivo** : Esta regla cambia la forma en que se determinan los desempates. Antes de 2023, una vez tres o más equipos eran Atado a su cabeza a enfrentamientos de cabeza, el próximo desempate (total punto diferencial) era usado para determinar los tres ganadores; oro, plata y bronce. Este cambio permite que el diferencial total de puntos a determinar el oro medalla ganador, pero plata y bronce ganadores poder ser determinado por su cabeza a resultados de la cabeza. Por ejemplo, en enfrentamientos cara a cara, si el Equipo A vence al Equipo B y el Equipo B vence a El equipo C, y el equipo C vence al equipo A, luego hay un empate a tres bandas. El próximo desempate es el punto total. diferencial. Si el Equipo A es el claro ganador de la medalla de oro con la mayor diferencia de puntos, plata y bronce no están determinados por la diferencia total de puntos de los equipos B y C, que es como fue determinado en 2022. El ganador de la medalla de plata sería el Equipo B, porque venció al Equipo C en su enfrentamiento cara a cara. Se determinó que este método era más justo, incluso si el Equipo C tenía un mejor punto diferencial que Equipo B.

# Regla 12.C.3.a

**nuevo** : *Los jugadores/equipos que se hayan retirado del soporte no son elegibles para ser considerados cuando yendo a a desempate. Cualquier equipo eso tiene retirado de el soporte deberá solo tener 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, Equipo C se retiró de su último fósforo. Porque Equipo C tiene retirado de a fósforo en su soporte, solo sus 3 victorias se considerarán en su ubicación final y no serán considerado para cualquier desempate adicional. El equipo A venció al equipo B en su enfrentamiento cara a cara, por lo tanto, el equipo A recibe el primer lugar, el equipo B recibe el segundo lugar y el equipo C recibe el premio tercero lugar.)*

**Motivo** : Este cambio estipula que si un equipo se retira de un cuadro de todos contra todos, cualquier equipo restante los partidos no jugados se contarán como una pérdida para el equipo que se retiró y una victoria para el oponente. Él asegura que un oponente que no tiene la oportunidad de jugar contra un equipo retirado aún recibe crédito para el ganar.

# 11 13.D.2.b

**Nuevo:** En el espíritu de bien deportividad, jugadores son esperado a llamar fallas en ellos mismos como pronto como el falla es comprometido o detectado. El falla llamar debe suceder antes de próximo atender ocurre.

**Motivo:** Anteriormente, esta regla solo existía en juegos no oficiales. Esta nueva regla hace que esto elemento de deportividad aplicable a ofició jugar como Bueno.

# 12 13.D.1.a

**NUEVO:** En el espíritu de bien deportividad, jugadores son esperado a llamar cualquier tipo de falla en ellos mismos tan pronto como se cometa o detecte la falta. La llamada de falta debe ocurrir antes del próximo servicio. ocurre.

**Razón:** El anterior regla podría tener estado interpretado como solo ser aplicable a línea llamadas Este marcas él claro eso jugadores son esperados a llamar cualquier tipo de falla en ellos mismos.

**Nota:** El título en Sección 13 marcas él parecer como estos deportividad elementos solo aplicar a torneo jugar. Estos deportividad elementos aplicar a recreativo jugar como Bueno.