



2021

REGLAMENTO OFICIAL

Texto original “2021-Rulebook-Final”

Documento traducido por Pablo Ruiz Álvarez
con autorización de la I.F.P. para la
Asociación Madrileña de Pickleball
y la Asociación Española de Pickleball



NOTA ACLARATORIA DEL TRADUCTOR

Este documento es una traducción no oficial del reglamento oficial desarrollado por la Federación Internacional de Pickleball.

Su intención es la de facilitar el acercamiento del pickleball a todos los jugadores y jugadoras españoles, pero en ningún caso sustituye al documento oficial, que será el que siempre prevalezca en caso de duda.

En caso de que quieran comunicar alguna apreciación o error en este texto en castellano, pueden ponerse en contacto con los encargados de la traducción en el correo electrónico contacto@pickleballmadrid.es.

LIBRO OFICIAL DE REGLAS DE LA IFP Y USA PICKLEBALL

La Federación Internacional de (IFP) fue creada para propagar el crecimiento y el avance del pickleball a escala internacional y para establecer los objetivos del juego en todo el mundo y su reconocimiento. La IFP está comprometida a aumentar el crecimiento y el de desarrollo del pickleball entre todos los jugadores.

La USA PICKLEBALL y la IFP son las entidades líderes en E.E.U.U. e internacionalmente que establecen e interpretan las reglas de este deporte, de tal manera que preserven la naturaleza tradicional y el carácter del deporte y las habilidades históricamente necesarias para su práctica. Todas las decisiones de la USA PICKLEBALL y la IFP son finales y no apelables.

El propósito de este libro de reglas es aportar a los jugadores con las reglas necesarias para organizar ligas y torneos. Algunas secciones del libro están diseñadas para ser usadas para dirigir torneos aprobados. Un torneo aprobado permite que los jugadores sean clasificados con una base nacional (de EE.UU.) e internacional.

Los torneos no aprobados pueden usar estas secciones como guías. Los directores de los torneos no aprobados pueden ser flexibles en el uso de estas guías para mejorar apropiadamente el nivel, edad o diversidad de los jugadores. La IFP apoya encarecidamente el desarrollo de torneos aprobados o no aprobados para promover el conocimiento, el crecimiento del deporte, el desarrollo de las habilidades, y pasarlo bien jugando al pickleball.

USA PICKLEBALL publicó el primer libro de reglas en marzo de 1984. El primer reglamento de la IFP fue adaptado, con permiso, de la versión del reglamento de la USA PICKLEBALL del 28 de marzo de 2010.

La IFP invita a todas las organizaciones nacionales de todos los países a hacerse miembros de la IFP y aceptar estas reglas como las reglas internaciones del pickleball.

Estás normas no puedes ser cambiadas sin una buena causa. Comentarios y opiniones siempre son bienvenidos. Para cualquier duda respecto de las reglas, por favor visite:

INTERNATIONAL FEDERATION OF PICKLEBALL: www.ifpickleball.org



**INTERNATIONAL
FEDERATION OF
PICKLEBALL**

**PAÍSES MIEMBROS
hasta enero de 2021**



**SUPPORTING & PROMOTING
PICKLEBALL**



CONTENIDOS

SECCIÓN 1 – El Juego	6
SECCIÓN 2 – Cancha y Equipación	7
SECCIÓN 3 – Definiciones	11
SECCIÓN 4 – El Servicio, Secuencia de Servicio y Reglas de Tanteo	15
SECCIÓN 5 – Reglas para elegir servicio o lado de saque	21
SECCIÓN 6 – Reglas de Canto de Línea	22
SECCIÓN 7 – Reglas de Faltas	24
SECCIÓN 8 – Reglas de Pelota Muerta	25
SECCIÓN 9 – Reglas de Zona de No-Volea	26
SECCIÓN 10 – Reglas para Tiempo Muerto	27
SECCIÓN 11 – Otras Reglas	30
SECCIÓN 12 – Políticas de torneos sancionados	33
SECCIÓN 13 – Oficiales y Gestión de Torneos	37

SECCIÓN 1 – EL JUEGO

El pickleball es un juego de pala jugado usando una pelota especial perforada en una cancha de 20 por 44 pies (6,10 por 13,41 metros) con una red similar a la de tenis. La cancha está dividida en zonas de servicio, derecha/pares e izquierda/impares, y zona de no-volea (ver Figura 2-1).

El servicio se hace en diagonal, por encima de la red, a la zona de resto del oponente con las acciones reglamentarias. Los jugadores pasaran la pelota de manera alterna por encima de la red hasta que alguno falle en devolver la pelota de acuerdo con las reglas.

Solo sumaran puntos los jugadores que saquen si este equipo gana el rally, o los oponentes comenten falta. El sacador mantiene el servicio, alternando lados de saque, hasta que su lado pierde el rally o comete falta.

Normalmente, el primer equipo en llegar a 11 puntos, con diferencia de 2, gana el partido.

El pickleball se puede jugar solo o por parejas.

Los jugadores

El pickleball es un juego que requiere cooperación y cortesía. Es esencial un sentido del juego limpio, para dar al oponente el beneficio de la duda, para mantener los principios de diversión y competición.

Por ello: Todos los puntos jugados son tratados del mismo modo sin importar su trascendencia; el primer punto del partido es tan valioso como el último.

- Cualquier miembro de la pareja puede marcar faltas, especialmente cuando se cantan líneas; no hay lugar en el juego para que un jugador le diga a su compañero “Me tocaba cantar esa a mí, no a ti”.
- Marcar faltas de manera inmediata elimina la “doble opción”. Por ejemplo, un jugador no puede parar una jugada porque entre otra pelota en la cancha rodando después de haber golpeado la pelota y esta bota fuera; perdió la opción de parar el juego al decidir seguir jugando.
- Los jugadores deben esforzarse en cooperar ante situaciones no cubiertas en este reglamento. Las posibles soluciones son repetir la jugada, marcar el punto como terminó, o en casos extremos, buscar la resolución por parte de un árbitro.
- Cuando sea posible, las reglas deben adaptarse a los jugadores con distintas necesidades.

Características Únicas

Regla del Doble-Bote. Tras el servicio, ambos lados deben dejar que la pelota bote en cada lado de la cancha, antes de poder volearla.

Zona de No-Volea (ZNV). Un área que va desde la red hasta una línea a 7 pies de distancia (2,13 metros) en cada lado, en la que los jugadores no pueden golpear la pelota sin dejar que bote antes.

(Sillas de rueda) Los jugadores que usen silla de rueda pueden dejar que la pelota bote dos veces antes de devolver la pelota. El segundo bote puede ser en cualquier parte de la zona de juego.

SECCIÓN 2 – CANCHA Y EQUIPACIÓN

2.A. Características de la cancha. Las medidas y dimensiones de una cancha estándar de pickleball son:

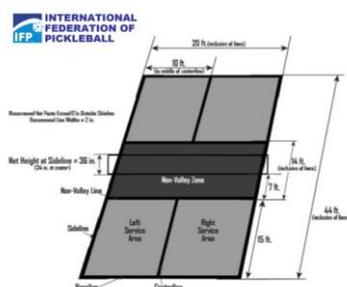


Figure 2-1

2.A.1. La pista debe ser rectangular y medir 20 pies (6.10 m) de ancho por 44 pies (13.41 m) de fondo, tanto para individuales como por dobles. (Ver Figura 2-1.)

2.A.2. Las medidas son del perímetro exterior tanto de la pista como de la ZNV. Todas las líneas deben medir 2 pulgadas (5.08 cm) de ancho y del mismo color, que contraste claramente con el color de la superficie de juego.

2.A.3. El tamaño mínimo del área de juego debe ser de 30 pies (9.14 m) de ancho y 60 pies (18.29 m) de largo. Y un margen de 10 pies (3.05-m) alrededor que mida 40 pies (12.19 m) por 64 pies (19.51 m). Otras recomendaciones para el tamaño de las zonas de juego son:

Objetivo	Ancho – pies(m)	Largo – pies(m)
De nueva construcción	34 (10.36 m)	64 (19.5 m)
Pista para torneos	34 (10.36 m)	64 (19.5 m)
Juego con silla de ruedas	44 (13.41 m)	74 (22.56 m)
Pista Central (Estadio)	50 (15.24 m)	80 (24.38 m)

2.A.4. **(Sillas de ruedas)** El área recomendada para jugar con silla de ruedas es 44 pies (13.41 m) de ancho por 74 pies (22.55 m) de largo. El área para una pista en Estadio para silla de ruedas es 50 pies (15.24 m) de ancho por 80 pies (24.38 m) de largo.

2.B. Líneas y Áreas. Las líneas y áreas de una cancha estándar de pickleball se explican a continuación. (Ver Figura 2-1.)

2.B.1. Líneas de fondo. Las líneas paralelas a la red al final de cada lado de la pista.

2.B.2. Líneas laterales. Las líneas perpendiculares a la red a cada lado de la pista.

2.B.3. Zona de No-Volea (ZNV). El área de la pista específica de cada equipo, a ambos lados de la red, marcada por una línea que conecte las líneas laterales (línea de no-volea) paralela a la red y a una distancia de ella de 7 pies (2.13m). Todas estas líneas son parte de la ZNV.

2.B.4. Zona de servicio. El área detrás de la ZNV a cada lado de la línea central, incluyendo la línea central, la línea de fondo y las líneas laterales.

2.B.5. Línea central. La línea en el centro de la pista, a cada lado de la red, que se extiende desde la ZNV hasta la línea de fondo, que separa las zonas de pares e impares.

2.B.6. Zona Derecha/Pares. La zona de servicio en el lado derecho de la cancha, mirando a la red.

2.B.7. Zona Izquierda/Impares. La zona de servicio en el lado izquierdo de la cancha, mirando a la red.

2.C. Características de la red.

2.C.1. Material. La red puede estar hecha de cualquier tejido tipo malla que no permita que la pelota pase a través de ella.

2.C.2. Postes. Los postes de la red deben estar a 22 pies +/- 0.0 pulgadas (6.71 m) desde el interior de uno al interior del otro. El diámetro máximo de los postes es de 3 pulgadas (7.62 cm).

2.C.3. Tamaño. La longitud de la red de ser al menos de 21 pies y 9 pulgadas (6.63 m) extendiéndose desde un poste al otro. La altura de la red desde el borde inferior al borde superior debe ser al menos de 30 pulgadas (76.2cm).

2.C.4. Borde. La parte superior de la red debe tener una camisa de cinta blanca de 2 pulgadas (5.08 cm) unida con cordón o cable, que discurra por toda la camisa. Esta unión debe reposar sobre el cordón o el cable.

2.C.5. Cinta central y altura. Se recomienda que las redes permanentes tengan una cinta central colocada en el centro de la red para facilitar el ajuste a 34 pulgadas (86.36-cm) requeridos en el centro. La altura debe ser 36 pulgadas (91.44 cm) en las líneas laterales.

2.C.6. Si la red cuelga sobre la pista y esta situación no es solventada por el equipo de la organización del torneo antes de que comience el juego. Si el árbitro considera que este hecho ha afectado a una pelota en juego, se repetirá el punto.

2.D. Características de la pelota.

2.D.1. Diseño. La pelota debe tener un mínimo de 26 y un máximo de 40 agujeros circulares. El espaciado y el diseño general de los agujeros deben ser conforme a las características de vuelo. La pelota debe tener el nombre o logo del fabricante o proveedor impreso o en relieve en la superficie.

2.D.2. Aprobado. El director del torneo elegirá la pelota del torneo. La pelota elegida para los torneos oficiales de la USA PICKLEBALL – o IFP- debe aparecer en el listado oficial de pelotas aprobadas publicado en la página web de la USA PICKLEBALL o IFP.

2.E. Características de la pala.

2.E.1. Material. La pala debe estar hecho de cualquier material que sea seguro y no esté prohibido en estas reglas. La pala debe estar fabricada de un material rígido, no comprimible que cumpla con los criterios que se pueden encontrar en las páginas web de la USA PICKLEBALL y la IFP.

2.E.2. Superficie. La superficie de golpeo de la pala no debe tener ninguna delaminación, agujeros, roturas o abolladuras que quiebren la piel o superficie de la pala.

2.E.2.a. Reflejos. La superficie de golpeo de la pala no debe tener reflejos negativos, tales que puedan afectar negativamente la visión de los oponentes.

2.E.3. Tamaño. La suma del largo y ancho, incluyendo protecciones y tapón del puño, no pueden superar 24 pulgadas (60.96 cm). La longitud de la pala no puede superar 17 pulgadas (43.18 cm). No hay restricciones en el grosor de la pala.

2.E.4. Peso. No hay restricciones de peso.

2.E.5. Alteraciones. Las palas modificadas deben cumplir las siguientes características.

2.E.5.a. Las únicas alteraciones o añadidos que se pueden hacer a las palas comercializadas son cintas de protección para los bordes, plomos, cambio en el grip y marcas identificativas en la cara de la pala.

2.E.5.b. Pegatinas o cintas, no se pueden colocar por encima de 1.0 pulgadas (2.54 cm) del grip ni a más de 0.5 pulgadas (1.27 cm) en el interior del borde exterior de la pala, o de la protección si se usa.

2.E.5.c. Dibujos o escritura hechos a mano, se permiten en la superficie de juego de la pala siempre que no afecten a la textura de la pala y sean de buen gusto. No se permiten gráficos añadidos en palas de origen comercial que no sean hechos a mano con rotulador.

2.E.6. Características en la superficie y características mecánicas prohibidas.

2.E.6.a. Pintura antideslizante o cualquier pintura con textura arenosa, partículas de goma o cualquier material que provoque spin adicional.

2.E.6.b. Goma natural o sintética.

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

2.E.6.d. Partes móviles que aumentes el momento de la cabeza de la pala.

2.E.6.e. Partes extraíbles. No se aceptan partes extraíbles salvo ajustes en el grip/overgrip o pesos en el borde de la pala.

2.E.7. Denominación del modelo. La pala debe tener la marca y el nombre o número del modelo claramente visible proporcionado por el fabricante en la pala. La marca y la información del modelo pueden ser mostradas en la pala por un gráfico fijo del fabricante.

2.F. Aprobación y autorización de equipación.

2.F.1. Lista de palas aprobadas por USA PICKLEBALL/IFP: Los jugadores son los responsables de confirmar que la pala que usan esta listada como PASS en la lista de palas aprobadas por la USA PICKLEBALL/IFP. La lista de equipación aprobada estará publicada en las webs de la USA PICKLEBALL y IFP: USA Pickleball.org and ipickleball.com.

2.F.1.a. Incumplimientos. Si en algún momento durante un torneo se determina que un jugador está usando una pala que incumple alguna de las características o no está en la lista de palas aprobadas de la USA PICKLEBALL/IFP con PASS, se aplicaran las siguientes sanciones:

2.F.1.a.1 Si el incumplimiento es identificado antes de que comience el partido, el jugador puede cambiar de pala a una aprobada sin penalización.

2.F.1.a.2 Si el incumplimiento es detectado durante el partido, el jugador o su equipo pierden en partido.

2.F.1.a.3 Si el incumplimiento es identificado cuando el partido ya ha terminado, el resultado se mantiene.

2.G. Vestimenta.

2.G.1. Seguridad y distracción. Un jugador puede ser requerido a que se cambie de vestimenta si son inapropiadas.

2.G.2. Representaciones. Gráficos, insignias, dibujos, y escritos en la vestimenta deben ser de buen gusto.

2.G.3. Calzado. Las zapatillas deben tener suelas que no marquen ni dañen la superficie de juego.

2.G.4. Incumplimientos. El director del torneo tiene la autoridad para hacer cumplir los cambios de vestimenta. Si el jugador se niega a cumplir las normas de vestimenta, el director del torneo puede declarar que este pierda el encuentro.

SECCIÓN 3 – DEFINICIONES

- 3.A.1 Carry – Golpear la pelota de tal manera que esta no bota en la pala, sí no que es empujada con la cara de la pala.
- 3.A.2 Coaching - Comunicación de alguna información, incluyendo verbal, no-verbal, o electrónica, por alguna persona que no sea la pareja del jugador, que haga que un jugador o equipo puedan tener alguna ventaja o evitar incumplir una regla.
- 3.A.3 Pista – El área dentro de las dimensiones externas de las líneas de fondo y las líneas laterales.
- 3.A.4 Cross-Court – Parte de la pista diagonalmente opuesta a la parte de la pista desde la que se realizó el último golpe.
- 3.A.5 Pelota Muerta– Pelota que ya no está en juego.
- 3.A.6 Distracción – Acciones físicas realizadas por un jugador que no son “comunes al juego” que, a juicio del árbitro, pueda interferir en la habilidad o concentración de un oponente al golpear la pelota. Como ejemplo se incluye, pero no limita a, hacer ruidos altos, golpear con los pies, agitar la pala de manera que distraiga o interfiera de algún modo en la concentración o habilidad del oponente en golpear la pelota.
- 3.A.7 Doble Bote – Cuando la pelota bota dos veces en el mismo lado de la pista antes de ser devuelta.
- 3.A.8 Doble Golpe – Golpear la pelota dos veces antes de ser de vuelta.
- 3.A.9 Eliminación – Una violación de comportamiento tan grave que implica la eliminación del torneo por el director del torneo. El jugador puede permanecer en el recinto, pero no puede jugar más partidos.
- 3.A.10 Expulsión – Una violación de comportamiento tan grave que implica la prohibición de jugar el actual y futuras partes del cuadro del torneo por parte del director del torneo. Además, el jugador debe abandonar el recinto, y no volver durante la duración del torneo.
- 3.A.11 Falta – Una infracción de una regla que da como resultado una pelota muerta y el final de un rally.
- 3.A.12 Primer Sacador – En dobles, el jugador que empezara sacando desde la zona derecha/pares de servicio tras un cambio de lado, de acuerdo con la puntuación del equipo.
- 3.A.13 Forfeit – Una violación de comportamiento grave o una combinación de avisos técnicos y/o faltas técnicas que dan como resultado que dé como ganador a los oponentes el juego o el partido.
- 3.A.14 Groundstroke – Golpe a la pelota después de que haya botado.

3.A.15 Impedimento – Cualquier elemento o suceso temporal, no causado por un jugador, que impacta negativamente el juego, sin incluir objetos permanentes. Algunos ejemplos incluyen, pero no se limitan a, pelotas, insectos, material extraño, jugadores u oficiales de otra cancha que, según el árbitro, afecten la habilidad del jugador de jugar la pelota.

3.A.16 Extensión imaginaria. Término usado para describir donde estaría la extensión de una línea si se proyectara más allá de su punto final. Jugadores y árbitros deben proyectar donde estaría la línea si no se limita por los límites del área de juego.

3.A.17 Zona Izquierda/Impares – La zona de servicio a la izquierda, mirando a la red. El primer sacador en dobles, o el jugador que saque en individuales, debe estar colocado en la zona izquierda/Impares cuando su puntuación es impar.

3.A.18 Cantar Línea – Una/s palabra/s dicha/s en alto por un jugador o un juez de línea cuando una pelota viva no ha tocado en la zona adecuada de la pista. La palabra adecuada para cantar una línea es “out” o “fuera”. Se pueden usar señales manuales distintivas junto al cantar línea. Palabras como “no”, “ancha”, “larga” también son aceptadas.

3.A.19 Pelota viva/En juego – Momento en el tiempo cuando el árbitro o el jugador sacador (o su compañero según la regla 4.D.2) comienza a cantar el marcador.

3.A.20 Momento – El Momento es una propiedad de los cuerpos en movimiento, como cuando un jugador está ejecutando una volea, que causa que el jugador siga en movimiento tras contactar con la pelota. El acto de volear produce Momento, que termina cuando el jugador recupera el equilibrio y el control de su movimiento y deja de moverse hacia la zona de no-volea.

3.A.21 Zona de No-Volea (ZNV) – El área de 7 por 20 pies adyacente a la red y específica al final de la pista de cada equipo relativa a las faltas de ZNV. Todas las líneas que limitan la ZNV son parte de esta. La ZNV es bidimensional y no se extiende verticalmente sobre el área de juego. (Ver Figura 2-1 y Sección 2.B.3.)

3.A.22 Ajustes de Grip de la pala – Dispositivos no mecánicos que cambian el tamaño del grip o estabilizan el agarre de este.

3.A.23 Cabeza de la pala – La pala, sin incluir el mango.

3.A.24 Objetos permanente – Cualquier objeto cercano a la cancha, incluyendo sobre volando la pista, que pueden interferir con el juego. Objetos permanentes pueden incluir el techo, paredes, vallados, fijaciones de luz, postes de la red, patas de postes, gradas o asientos para espectadores, el árbitro, jueces de línea, espectadores (en su lugar correspondiente) y cualquier objeto alrededor o sobre la cancha.

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

3.A.26 Superficie de juego – La pista y el área a su alrededor designada para el juego.

- 3.A.27 Rally – Juego continuo que ocurre después del servicio y antes de que haya una falta.
- 3.A.28 Restador – El jugador que está colocado diagonalmente opuesto al sacador y que devolverá el servicio. Dependiendo de la puntuación del equipo, el jugador que devuelva el saque puede no ser el jugador correcto.
- 3.A.29 Repetir – Cualquier rally que es rejugado por algún motivo sin otorgar puntos o cambio de servidor.
- 3.A.30 Retirada – La decisión de un jugador o equipo de para el partido y conceder la victoria a sus oponentes.
- 3.A.31 Zona Derecha/Par – La zona de servicio a la derecha, mirando a la red. El primer sacador en dobles, o el jugador que saque en individuales, debe estar colocado en la zona Derecha/Pares cuando su puntuación es par.
- 3.A.32 Segundo saque – En dobles, término usado para describir a cuando el equipo sacador pierde el primero de los saques asignados.
- 3.A.33 Segundo Sacador – En dobles, el compañero del primer sacador. El segundo sacador sirve después de que el primer sacador pierde el saque.
- 3.A.34 Servicio – El golpe inicial a la pelota para comenzar un rally.
- 3.A.35 Sacador – El jugador que comienza el rally. Dependiendo de la puntuación del equipo, es posible que el jugador que saca no sea el sacador correcto.
- 3.A.36 Zona de Servicio – El área a cada lado de la Línea central, incluyendo la línea central, líneas laterales y línea de fondo, excluyendo la ZNV.
- 3.A.37 Área de Servicio – Área detrás de la línea de fondo y entre las extensiones imaginarias de la línea central y cada línea lateral.
- 3.A.38 Cambio de lado – La entrega del servicio al equipo contrario después de que un jugador en individuales o el equipo en dobles pierdan el saque.
- 3.A.39 Sacador Inicial – En cada equipo en Dobles, el jugador designado para servir primero al comienzo del partido. En partidos de dobles en torneo, el jugador inicial debe vestir de manera visible una forma de identificación elegida por el director del torneo.
- 3.A.40 Falta Técnica – Evaluación por parte de un árbitro de una infracción de una regla o falta de conducta, que da como resultado la pérdida de un punto por parte del equipo infractor, a menos de que su puntuación sea cero, en cuyo caso el punto será sumado al equipo contrario. Se asignará una falta técnica si previamente se ha recibido un aviso técnico y se asigna otro aviso técnico; o se puede asignar directamente por las acciones de un jugador o equipo, según el juicio del árbitro.

3.A.41 Aviso Técnico – Primer aviso verbal de un árbitro sobre una infracción de una regla o falta de comportamiento que se da a un jugador o equipo antes de asignar una falta técnica. No se conceden puntos por un aviso técnico.

3.A.42 Volea – Durante un rally, un golpe dado en el aire sin que haya botado antes.

3.A.43 Abandono – Solicitud de un jugador/equipo de ser eliminado de los siguientes partidos de un bracket específico.

3.A.44 Obscenidades – Palabras, frases o gestos manuales, comunes o raros, que normalmente son considerados inapropiados en “compañía adecuada” o alrededor de niños. Suelen ser palabrotas usadas como exclamaciones o intensificadores verbales.

3.A.45 Aviso Verbal – Un aviso verbal (AV) de un árbitro es una herramienta de control de juego, es opcional y no penalizante. El AV es específico para Obscenidades que no llegan al nivel de infracción (AT o FT). Cuando es usado, un AV se da a todos los jugadores de la pista. Solo se permite un AV por obscenidades durante un partido.

3.A.46 Tercer golpe – Después de que el restador golpee la pelota para devolver el saque, el momento cuando el equipo que sirve vuelve a golpear la pelota.

3.A.47 Jugador que usa Silla de Ruedas – Cualquier persona, con o sin discapacidad, que juega con silla de ruedas. La silla de ruedas se considera parte del cuerpo del jugador. Este puede ser un jugador tener una discapacidad o cualquiera que quiera jugar con silla de ruedas.

SECCIÓN 4 – EL SERVICIO, SECUENCIA DE SERVICIO Y REGLAS DE TANTEO

4.A. El Servicio.

4.A.1. El resultado completo debe ser cantado antes de realizar el saque.

4.A.2. En el momento en que se sirve la pelota:

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

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

4.A.2.c. Ninguno de los pies del servidor puede tocar fuera de las extensiones imaginarias de las líneas laterales o central.

4.A.2.d. (Silla de Ruedas) Ambas ruedas traseras deben estar en la zona de juego, detrás de la línea de fondo y no pueden tocar la pista ni de la línea de fondo ni las extensiones imaginarias de las líneas laterales o central.

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

4.A.4. El punto más alto de la cabeza de la pala no puede superar la parte más alta de la muñeca (donde la articulación de la muñeca gira) al golpear la pelota (Ver Fig 4-1 y 4-2).



Figure 4-1 (legal serve)



Figure 4-2 (illegal serve)

Figure 4-3 (legal serve)



4.A.5. El contacto con la pelota no puede ser por encima de la cadera. (Ver Figuras 4-1 y 4-3).

4.A.6. Colocación. El sacador debe sacar hacia la zona correcta de saque (la zona diagonalmente opuesta al sacador. El servicio puede pasar por encima de o tocar la red y debe supera la ZNV y la línea de ZNV. El servicio puede caer en cualquiera de las otras líneas.

4.A.7. Si el servicio salva o toca la red y toca al restador o a su compañero, es punto para el equipo sacador.

4.A.8. **Saque dejando Caer la pelota (provisional).** Además de la secuencia de saque estándar descrita en las reglas 4.A.1 a 4.A.7, los jugadores pueden optar por el método alternativo de “saque dejando caer la pelota”.

4.A.8.a. El sacador debe soltar la pelota de una de sus manos o dejarla caer desde la superficie de la pala desde cualquier altura natural (sin ayudas) y golpear la pelota después de que rebote en la superficie de juego. La suelta de la pelota por parte que sacador debe ser visible para el árbitro y el restador. En partidos sin árbitro, la suelta de la pelota debe ser visible para el restador. Se debe conceder una repetición si se canta antes de restar que no se pudo ver la suelta de la pelota. Las reglas de colocación de los pies (4.A.2 y 4.L) se siguen aplicando.

4.A.8.b. Antes del bote, la pelota no puede ser propulsada (tirada) hacia abajo, ni lanzada hacia arriba con la pala. No dejar caer la pelota de manera adecuada da como resultado una falta. No hay restricciones en donde la pelota puede caer en la zona de juego tras ser dejada soltada (suponiendo que se cumpla la norma 4.A.2) ni cuantas veces puede el sacador dejar caer la pelota dentro de los 10 segundos tras cantar el resultado.

4.A.8.c. Si se usa el saque dejando caer la pelota, la pelota puede ser golpeada de un movimiento de derecha o de revés sin ninguna otra restricción. Por ejemplo, las reglas sobre la pelota y la pala descritas en 4.A.3, 4.A.4 and 4.A.5 no se aplican.

4.B. Posición de los jugadores.

4.B.1. Sacador y restador. El sacador y el restador correctos y sus posiciones se determinan por el tanteo y por las posiciones iniciales del partido.

4.B.2. Al comienzo de cada partido, el sacador inicial comienza sacando desde la zona determinada por el tanteo.

4.B.3. Cada jugador sacará hasta que pierde un rally o se declara una falta contra él o su equipo.

4.B.4. Mientras el sacador mantenga el saque, tras cada punto el sacador alternara saques desde los lados derecho/par y el izquierdo/impar de la pista.

4.B.5. Individuales.

4.B.5.a. Si el tanteo del jugador es par (0, 2, 4 ...) el saque debe hacerse desde el área derecha/par de la pista, y ser restado desde la zona de servicio derecha/par por el oponente.

4.B.5.b. Si el tanteo del jugador es impar (1, 3, 5 ...), el saque debe hacerse desde el área de servicio izquierda/impar y restado desde la zona de servicio izquierda/impar por el oponente.

4.B.5.c. Después de que el sacador pierda un rally o cometa falta, hay un cambio de lado y el saque es concedido al oponente.

4.B.6. Dobles. Ambos jugadores del equipo servirán antes de que haya un cambio de lado, salvo al inicio del partido, cuando solo el Sacador Inicial hará el servicio. El servicio inicial de cada juego, por lo tanto, se designa como “Segundo sacador” para propósitos de tanteo, ya que el cambio de lado sucederá cuando su equipo pierda un rally o cometa una falta, concediendo el saque a los oponentes.

4.B.6.a. Al comienzo de cada cambio de lado, el servicio empieza en el área de saque derecha/par.

4.B.6.b. Cuando el tanteo de un equipo es par (0, 2, 4 ...), la posición correcta del Sacador inicial es la zona de saque derecha/par. Cuando el tanteo sea impar (1, 3, 5...), la posición correcta del Sacador inicial será la izquierda/impar.

4.B.6.c. Tras cada cambio de lado, el servicio comienza con el jugador situado correctamente a la derecha/par, según el tanteo del equipo. A este jugador se le llamará “Primer Sacador” y a su compañero “Segundo Sacador”.

4.B.6.d. El Primer Sacador hará el servicio, alternando lados tras cada punto ganado, hasta que pierda un rally o el equipo del sacador comete una falta.

4.B.6.e. Después de que el equipo del primer sacador pierda un rally o haga una falta, el Segundo Sacador hará el servicio desde la posición correcta, alternando las posiciones de saque, mientras el equipo sacador continúe ganando puntos.

4.B.6.f. El equipo restador no alterna posiciones cuando el equipo sacador anota un punto. El equipo restador puede cambiar de posiciones tras hacer el resto, pero después de terminar el rally, los jugadores deben volver a sus posiciones correctas, que dependen de la puntuación y las posiciones iniciales de los jugadores.

4.B.7. Posición de las parejas. En dobles, no hay restricciones en la posición de la pareja del sacador correcto ni del restador, mientras estén en el lado perspectivo de la red. Pueden estar dentro o fuera de la pista.

4.B.8. Antes de que se saque, el equipo que sirve puede preguntar al árbitro por el resultado, a quien corresponde el saque o el lado correcto de saque, y puede confirmar o disputar el resultado cantado. Cualquiera de los jugadores del equipo que sirve puede hacer una o varias de estas preguntas.

4.B.9. Antes de que se saque, el equipo que resta puede preguntar al árbitro por el resultado, a quien corresponde el resto o el lado correcto de saque, y puede confirmar o disputar el resultado cantado. Cualquiera de los jugadores del equipo que resta puede hacer una o varias de estas preguntas.

4.B.10. Cuando un jugador incorrecto sirve o resta, o un jugador saca desde una posición incorrecta, el árbitro detendrá inmediatamente el juego y marcará la falta(s).

4.B.11. Jugador o posición incorrecta. Si un jugador incorrecto saca o un jugador está en una posición incorrecta y se descubre después de un rally, el partido o el encuentro ha terminado, se

puede penalizar al equipo infractor hasta que se vuelve a sacar o antes de que la hoja de resultados se entregue en la mesa del torneo. El punto ganado por el equipo infractor en un rally no contara. Cualquier punto previamente anotado por el equipo infractor se mantendrá. Después de que termine el partido, no se podrá corregir una falta de jugador o posición incorrecta si la hoja de resultados ha sido entregada al personal del torneo.

4.C. Preparación. Cualquier jugador puede indicar que “no estar preparado” antes de que se empiece a cantar el resultado.

4.C.1. Se pueden usar las siguientes señales para indicar “no estar preparado”: 1) levantar la pala por encima de la cabeza, 2) levantar la mano sin la pala por encima de la cabeza, 3) dar completamente la espalda a la red.

4.C.2. Después de que se empiece a cantar el resultado, las señales de “no estar preparado” serán ignoradas, a menos que haya un Impedimento. Un jugador o equipo fuera de posición no se considera un impedimento.

4.D. Cantar el resultado. Se debe cantar el resultado después de que el sacador y el restador estén (o debieran estar) en posición y todos los jugadores estén (o deberían estar) preparados para jugar.

4.D.1. Si parece que el sacador o el restador están retrasando el juego, el árbitro cantará el resultado y comenzará la regla de los 10 segundos.

4.D.2. En partidos sin oficiales, normalmente el sacador canta el resultado, pero la pareja puede hacerlo en su lugar si el sacador no es capaz. La persona que canta el resultado no debería cambiar durante el partido.

4.E. La regla de los 10 segundos. Una vez se ha cantado el resultado, el servidor tiene 10 segundos para sacar la pelota.

4.E.1. Si el sacador sobrepasa los 10 segundos, se declarará falta.

4.E.2. Si tras haber cantado el resultado, el equipo que sirve cambia lados de saque, el árbitro cantará “Tiempo”, para permitir a todos los jugadores que se recolquen, y después volverá a cantar el resultado para continuar con la cuenta de 10 segundos. En un partido sin oficiales, el jugador que sirve permitirá la misma recolocación y volverá a cantar el resultado para continuar la cuenta de 10 segundos.

4.F. Puntuar. Tanto un jugador en individuales como un equipo en dobles solo puntuará si realiza el saque. También se puede puntuar si se penalizan faltas técnicas a los oponentes.

4.G. Puntos. Se consigue un punto cuando se saca la pelota y se gana un rally.

4.H. Ganar un partido. Ganará el partido aquel lado que primero consiga los puntos necesarios para ganar.

4.I. Cantar el resultado en partidos individuales. La secuencia adecuada para cantar el resultado es cantar primero el resultado del sacador y después el del restador como dos números (por ej: “uno – cero”).

4.J. Cantar el resultado en partidos de dobles. El resultado se cantará con tres números. La secuencia correcta es: la puntuación del equipo que sirve, la puntuación del equipo que resta, el número del sacador (uno o dos), (por ej: “cero-uno-uno”). Al comienzo de cada partir el resultado se debe cantar como “cero-cero-dos”.

4.K. Cantar el resultado erróneamente. Si el sacador o el árbitro cantan mal del resultado, cualquier jugador puede parar el juego antes de que se ejecute el “tercer golpe” y pedir una corrección.

4.K.1. Si el resultado cantado era incorrecto, el jugador o el árbitro cantará el resultado correcto y se volverá a sacar sin penalización.

4.K.2. Tras el saque, el jugador que pare el juego e impugne el resultado cuando no se haya cantado erróneamente cometerá una falta.

4.K.3. Un jugador que pare el juego después de que el “tercer golpe” haya sido ejecutado cometerá falta y perderá el rally.

4.L. Faltas de Pie en el servicio. Durante el servicio, cuando se golpee la pelota, los pies deben:

4.L.1. No tocar el área fuera de la extensión imaginaria de las líneas laterales.

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

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

4.M. Faltas de servicio. Durante el servicio, será falta contra el sacador que conllevará la pérdida del saque si:

4.M.1. El sacador sirve desde la zona de saque incorrecta.

4.M.2. El jugador incorrecto saca la pelota.

4.M.3. La pelota de saque toca cualquier objeto permanente antes de botar.

4.M.4. La pelota de saque toca al sacador o a su compañero, o cualquier cosa que el sacador o su compañero lleven puesto o sostengan.

4.M.5. La pelota de saque bota en la zona de no-volea, LNV incluidas.

4.M.6. La pelota de saque bota fuera de la zona de servicio correcta.

4.M.7. La pelota de saque toca la red y bota dentro de la zona de no-volea.

4.M.8. La pelota de saque toca la red y bota fuera de la zona de servicio correcta.

4.M.9. El sacador usa un saque ilegal (por las Reglas 4.A.3, 4.A.4, y 4.A.5) si no está realizando un saque dejando caer la pelota. (Regla 4.A.8).

4.M.10. El sacador o su compañero piden tiempo muerto después de que se haya realizado el servicio.

4.M.11. Será falta si sacador golpea la pelota para realizar el servicio mientras se está cantando el resultado.

4.N. Faltas del restador. Será falta contra el equipo restador que dará como resultado el punto para el sacador si:

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

4.N.2. El restador o su compañero toca la pelota o interfiere en su vuelo antes de que bote.

4.N.3. El restador o su compañero piden tiempo muerto después de que se haya realizado el servicio.

SECCIÓN 5 – REGLAS PARA ELEGIR SERVICIO O LADO DE SAQUE

5.A. Selección de Lado, Servir, Restar o Retrasar.

5.A.1. Cualquier método justo puede usarse para determinar que jugador o equipo tiene la primera elección en cuanto al lado, sacar, restar o esperar (por ej.: un 1 o un 2 escrito en la parte de detrás de una hoja). Si el ganador elige sacar o restar primero, el perdedor puede elegir el lado para comenzar. Si el ganador elige lado, el perdedor elegirá sacar o restar. Una vez se haya hecho la elección, está no se podrá cambiar.

5.A.2. En Dobles, los equipos pueden cambiar el jugador inicial entre partidos, pero deben notificarlo al árbitro. En partidos sin oficiales, el equipo debe notificar al equipo contrario si van a cambiar el jugador inicial. El jugador inicial del partido es aquel que lleva la identificación indicada. No es falta ni conlleva penalización si no se hace la notificación. Si, una vez comenzado el partido, el árbitro se da cuenta de que el jugador inicial ha cambiado, lo anotará adecuadamente en la hoja de resultados, cuando acabe el rally.

5.A.3. En dobles, los jugadores iniciales deben llevar la identificación elegida por el director del torneo.

5.B. Cambio de campos.

5.B.1. Los equipos cambiarán de campo y el saque inicial después de cada partido.

5.B.2. Se permitirá un máximo de 2 minutos entre partidos. El árbitro dará un aviso de “15 segundos”. Cuando hayan transcurrido los 2 minutos completos, el árbitro indicará el número del partido, cantará “Tiempo”, cantará el resultado y comenzará la cuenta atrás de 10 segundos. El árbitro cantará el resultado, aunque los jugadores no estén en la pista, ni preparados para jugar (ver Regla 4.E). Si ambos equipos lo acuerdan, se podrá reanudar el juego antes.

5.B.3. En un encuentro al mejor de 3 partidos a 11 puntos, en el tercer partido cambiarán de campo cuando un equipo llegue a 6 puntos. El jugador que estuviera sacando mantiene el servicio.

5.B.4. En un partido a 15 puntos, los equipos cambiarán de campo cuando un equipo llegue a 8 puntos. El jugador que estuviera sacando mantiene el servicio.

5.B.5. En un partido a 21 puntos, los equipos cambiarán de campo cuando un equipo llegue a 11 puntos. El jugador que estuviera sacando mantiene el servicio.

5.B.6. Tiempo Muerto por cambio de campo. Se permite un máximo de 1 minuto para cambiar de campo. Para reanudar el juego se usará el procedimiento de la regla 10.A.5.

5.B.7. Tras un cambio de campo, si hubiera una falta técnica del equipo que sirve penalizada con la pérdida de un punto, este no tendrá impacto en el cambio de campo completado.

SECCIÓN 6 – REGLAS DE CANTO DE LÍNEA

- 6.A. Cualquier pelota que durante el saque salve la zona de no-volea y bote en la zona de servicio correcta o cualquiera de sus líneas es válida.
- 6.B. Salvo en el saque, cualquier pelota que bote dentro de la pista o alguna de las líneas es válida.
- 6.C. Cuando una pelota bote en la zona de juego completamente fuera de la pista es “fuera”.
- 6.D. Código ético para cantar líneas. Al pickleball se juega usando reglas específicas, pero también requiere un código ético para cantar líneas de forma responsable cuando lo realizan los jugadores.

Las responsabilidades de los jugadores al cantar líneas son distintas a las asignadas a árbitros o jueces de línea. Los oficiales realizan los cantes de manera imparcial con el interés de los jugadores en mente. Los jugadores, cuando se les asigna la responsabilidad de cantar líneas, deben buscar la precisión y trabajar bajo la asunción de que en caso de duda, debe resolverse en favor de los oponentes.

Los elementos básicos son:

- 6.D.1. Los jugadores son responsables de cantar las líneas en su lado de la cancha (salvo en caso de servicios cortos, faltas de pie y todas las faltas en la zona de no-volea, si hay árbitro). Si un jugador hace una primea cantada de línea, y después pide la opinión del equipo oponente o el árbitro, si el oponente o el árbitro pueden cantar claramente que ha sido “dentro” o “fuera”, se mantendrá el cante claro. Si no se puede hacer ningún cante claro, se mantendrá el cante inicial del jugador. Un cante hecho por un oponente puede ser apelado ante el árbitro para tener una decisión final de “dentro” o “fuera”.
- 6.D.2. En partidos con jueces de línea, los jugadores únicamente podrán cantar la línea central durante el saque.
- 6.D.3. Los oponentes tendrán el beneficio de la duda cuando hagan cantes de línea. Toda pelota que no pueda ser cantada “fuera” será considerada “dentro”. Un jugador no puede pedir repetir la jugada porque no se vio la pelota o hay duda. Un jugador que no haya cantado la línea puede apelar al árbitro para que cante la línea si no ha podido ver claramente donde bota la pelota. Si el árbitro no puede hacer un juicio, la pelota está “dentro”. En el momento en que el jugador o equipo que resta apela al árbitro pierden el derecho a seguir cantando líneas “dentro” o “fuera” en ese rally.
- 6.D.4. No se puede consultar a los espectadores por cantes de línea.
- 6.D.5. Un jugador no puede poner en duda el cante de un oponente, aunque cualquier jugador puede apelar el cante ante el árbitro antes de que se vuelva a sacar.

6.D.6. Un jugador/equipo puede preguntar la opinión a los oponentes para cantar una línea en su campo de la pista. Si el oponente puede cantar claramente “dentro” o “fuera”, debe ser aceptado. Si el oponente no puede cantar claramente si “dentro” o “fuera”, la pelota se considera “dentro” del campo que recibe la pelota. En el momento que un jugador/equipo solicita la opinión del equipo contrario, pierden el derecho a hacer más cantes de “dentro” o “fuera” en ese rally. El equipo/jugador receptor puede también apelar al árbitro para que haga el cante claro. Si el árbitro no puede hacer el cante claro, se mantendrá el cante de los oponentes.

6.D.7. Los jugadores no pueden cantar una pelota “fuera” salvo que puedan ver claramente un espacio entre la línea y donde la pelota toca el suelo.

6.D.8. Todos los cantes “Fuera” deben hacerse “de inmediato”; de lo contrario la pelota se supone en juego; “De Inmediato” se define como cantar la pelota “fuera” antes de que la golpee un oponente o se convierta en una pelota muerta.

6.D.9. En juegos de dobles, si un jugador canta “fuera” y su compañero dice que fue “dentro”, entonces existe una duda y la pelota será “dentro”. Cualquier jugador puede apelar al árbitro, si el árbitro no vio la pelota, se considerará “dentro”.

6.D.10. Al cantar una pelota “fuera” debe indicarse “de inmediato” con la voz y/o con un gesto de la mano (como se describe en la regla 13.E.2).

6.D.11. Mientras la pelota este en el aire, si un jugador canta “fuera”, “no”, “que bote” o alguna otra palabra o comunicación con su compañero de que la pelota puede ir fuera, debe considerarse comunicación entre jugadores y no un cante de línea.

6.D.12. Cantar “fuera” después de que la pelota bote es “cantar una línea”. La pelota está muerta y se para el juego. Si, por una apelación, el árbitro anula un cante “fuera”, es una falta contra el jugador o equipo que la hizo. Excepción: en un partido con jueces de línea, los jueces de fondo y laterales son los responsables de cantar las líneas. (Ver regla 13.E)

6.D.13. Tras completar un rally, los jugadores pueden anular un cante “dentro” hecho por su compañero, un oficial, o un oponente, en su perjuicio.

SECCIÓN 7 – REGLAS DE FALTAS

Una falta (con resultado de pelota muerta) se declarará cuando:

- 7.A. Si el saque o el resto no botan antes de golpear la pelota para devolverla.
- 7.B. Golpear la pelota al lateral de la red del lado del jugador sin que ésta pase al campo oponente. Nota: la pelota está muerta y la falta ocurre en el momento que toca el suelo.
- 7.C. Golpear la pelota para que pase por debajo de la red o entre la red y un poste de red.
- 7.D. Al jugador que golpee la pelota y que bote fuera o en su propio campo de la pista.
- 7.E. Que el jugador que va a devolver la pelota no lo haga antes de que bote dos veces en su campo de la pista, o que el jugador que usa silla de ruedas no devuelva la pelota antes de que bote tres veces.
- 7.F. Infracción de alguna regla de servicio. (Sección 4)
- 7.G. Que un jugador, su vestimenta, o su pala, toque la red, alguna parte del sistema de red, los postes de red o el campo oponente, mientras la pelota está en juego.
- 7.H. Tras el servicio, que la pelota contacte con un jugador o alguna prenda de su vestimenta, excepto la pala o la(s) mano(s) del jugador que sujete(n) la pala, por debajo de la muñeca. Si el jugador está cambiando la pala de mano y tiene las dos manos en la pala, o quiere realizar un golpe a dos manos, si la pelota toca alguna de las manos mientras está en contacto con la pala, siempre que sea por debajo de la muñeca, la pelota sigue en juego.
- 7.I. Si un jugador para una pelota viva antes de que cambie a pelota muera. (por ej. Coger o parar una pelota en vuelo antes de que toque la superficie de juego)
- 7.J. Una pelota entre en contacto con un objeto permanente antes de que bote en la cancha.
- 7.K. Infracción de alguna regla de la zona de no-volea. (Sección 9)
- 7.L. Infracción de alguna otra regla. (Sección 11)
- 7.M. Una vez que la pelota este en juego, un jugador golpee la pelota antes de que pase el plano de la red.
- 7.N. Tras el servicio, un jugador haga carry deliberadamente o coja la pelota con la pala mientras está viva o en juego.
- 7.O. Que un jugador indique un impedimento que el árbitro considere no valido.

SECCIÓN 8 – REGLAS DE PELOTA MUERTA

- 8. A. Cualquier acción que detenga el juego dará como resultado una pelota muerta.
- 8. B. Una falta cantada por el árbitro o un jugador, o una falta cometida por un jugador, dará como resultado una pelota muerta.
- 8. C. Un impedimento cantado por el árbitro o un jugador dará como resultado una pelota muerta. El árbitro decidirá si el impedimento cantado por un jugador es válido. Si el impedimento es válido, se repetirá el punto.
- 8. D. Si la pelota contacta con un objeto permanente después de botar en el campo oponente dará como resultado una pelota muerta. El último jugador que golpeo la pelota ganará el rally.
- 8. E. A parte de las infracciones de la zona de no-volea, faltas que solo se pueden cometer cuando la pelota está viva y en juego. La penalización de una falta puede llevarse a cabo cuando el rally haya terminado. (por ej. ZNV, jugador incorrecto /posición incorrecta/a, etc.). Nota: Avisos técnicos o faltas técnicas pueden darse en cualquier momento durante el partido, incluso cuando la pelota esté muerta.

SECCIÓN 9 – REGLAS DE ZONA DE NO-VOLEA

9. A. Todas las voleas deben iniciarse fuera de la zona de no-volea. Para jugadores que usen silla de ruedas, las ruedas delanteras (más pequeñas) pueden tocar la zona de no-volea durante una volea.
9. B. Será falta si un jugador voleando o cualquier cosa en contacto con el jugador que volea entra en contacto con la zona de no-volea durante el acto de volear. Para jugadores que usen silla de ruedas, las ruedas delanteras (más pequeñas) pueden tocar la zona de no-volea.
- 9.B.1. El acto de volear una pelota incluye del swing, la continuación y el momento de la acción (inercia).
- 9.B.2. Si la pala toca la zona de no-volea durante el movimiento de volear, antes o después de contactar con la pelota, será falta.
9. C. Durante el acto de volear, será falta si el momento del jugador hace que entre en contacto con cualquier cosa dentro de la zona de no-volea, incluyendo a su compañero. Para jugadores que usen silla de ruedas, las ruedas delanteras (más pequeñas) pueden tocar la zona de no-volea.
- 9.C.1. Será falta incluso si la pelota muere antes de que el jugador entre en contacto con la zona de no-volea.
9. D. Si un jugador ha tocado la zona de no-volea por cualquier razón, ese jugador no podrá volear hasta que sus dos pies vuelvan a tocar la zona de juego fuera de la zona de no-volea. Una maniobra, como puede ser estar esperando en la zona de no-volea, saltar para golpear la pelota y caer fuera de la zona de no-volea es falta. Si las ruedas traseras de una silla de ruedas han tocado la zona de no-volea por cualquier motivo, el jugador que use silla de ruedas no podrá devolver la pelota con una volea hasta que las dos ruedas traseras hayan contactado con la zona de juego fuera de la zona de no-volea.
9. E. Un jugador puede entrar en la zona de no-volea en cualquier momento salvo cuando está voleando la pelota.
9. F. Un jugador puede entrar en la zona de no-volea antes o después de devolver una pelota que haya botado.
9. G. Un jugador puede estar dentro de la zona de no-volea para devolver una pelota que haya botado. No hay infracción si un jugador no sale de la zona de no-volea tras golpear una pelota que haya botado.
9. H. No es infracción que un jugador devuelva una pelota mientras su pareja permanece en la zona de no-volea.

SECCIÓN 10 – REGLAS PARA TIEMPO MUERTO

10. A. Tiempo muerto estándar. Un jugador o equipo tiene derecho a pedir dos tiempos muerto para partidos a 11 o 15 puntos y tres tiempos muertos para partidos a 21 puntos

10.A.1. Cada periodo de tiempo muerto puede durar hasta 1 minutos.

10.A.2. El juego debe continuar al minuto o cuando todos los jugadores estén listos para volver al juego, lo que ocurra antes, a menos que se pida otro tiempo muerto por cualquiera de las partes. Se seguirá el procedimiento explicado en la regla 10.A.5 para continuar el juego durante un tiempo muerto estándar.

10.A.3. Si un equipo tiene tiempos muertos disponibles, cualquier jugador del equipo puede pedir tiempo muerto antes de que se produzca el siguiente saque.

10.A.4. Si antes de que se produzca el saque, un equipo pide tiempo muerto sin tener tiempos muertos disponibles, no se producirá falta.

10.A.5. El árbitro avisará a los jugadores cuando queden 15 segundos. Al final del tiempo muerto, el árbitro cantará "Tiempo" y cantará el resultado para empezar la cuenta de 10 segundos, aunque los jugadores no estén en la pista o listos para jugar. Si tras los 10 segundos el sacador no ha realizado el servicio, no se han pedido más tiempos muertos o no los hay disponibles, será falta.

10. B. Tiempo muerto médico. El jugador que necesite atención médica durante un partido debe pedir un tiempo muerto médico al árbitro. Una vez que el tiempo muerto médico ha sido solicitado se deben seguir las siguientes guías:

10.B.1. El árbitro debe llamar inmediatamente al personal médico presente, o al director del torneo si no hay personal médico presente, para evaluar la situación y realizar los primeros auxilios apropiados.

10.B.1.a. Cuando llegue el personal médico, o el director del torneo, el árbitro comenzará un temporizador de 15 minutos.

10.B.2. Si el personal médico, o el director del torneo si no hay personal médico, consideran que existe un problema médico válido, el jugador tendrá derecho a un tiempo muerto médico de no más de 15 minutos.

10.B.2.a. El tiempo muerto debe ser continuo y puede durar hasta 15 minutos. Si el jugador usa menos de 15 minutos, el tiempo sobrante se pierde y el jugador no dispondrá de más tiempo de tratamiento médico durante el partido.

10.B.2.b. Si un jugador no puede volver a jugar después de los 15 minutos de tiempo muerto médico, se declarará su retirada del partido.

10.B.3. Si el personal médico, o el director del torneo si no hay personal médico presente, consideran que no existe un problema médico válido, el jugador o equipo perderán un tiempo muerto estándar, si tienen disponibles, además recibirán un aviso técnico.

10.B.3.a. Si no tiene disponibles tiempos muertos estándar, se penalizará como una falta técnica.

10.B.3.b. El jugador no podrá pedir más tiempos muertos médicos durante el encuentro.

10.B.3.c. Cada jugador solo podrá disfrutar de un tiempo muerto médico, solicitado por el jugador, por encuentro.

10.B.4. Se seguirá el procedimiento explicado en la regla 10.A.5 para continuar el juego después de un tiempo muerto médico.

10.B.5. Presencia de sangre. Si hay sangre en un jugador o en la pista, no se podrá continuar el juego hasta que la hemorragia sea controlada y la sangre en la equipación o la pista sea retirada o eliminada.

10.B.5.a. Todas las cuestiones relacionadas con el control o la limpieza de la sangre serán consideradas un tiempo muerto del árbitro.

10.B.5.b. Se seguirá el procedimiento explicado en la regla 10.A.5 para continuar el juego.

10. C. Juego continuo. El juego debe ser continuo, aunque se permitirá a los jugadores breves periodos para beber o secarse con la toalla, entre un rally y el siguiente, mientras que, según el juicio del árbitro, el ritmo de juego no sufra un impacto negativo. El árbitro cantará el resultado cuando el juego deba continuarse.

10. D. Tiempo muerto por equipación. Los jugadores deben mantener toda la equipación en buenas condiciones para jugar y se espera que usen los tiempos muertos estándar y entre partidos para realizar ajustes o cambios en su equipación. Si un jugador o equipo no tiene tiempos muertos disponibles y el árbitro considera que se requiere un cambio o ajuste en la equipación para poder continuar el juego de manera justa o segura, puede otorgar un tiempo muerto por equipación que no supere los 2 minutos. Se usará el procedimiento explicado en la regla 10.A.5 para continuar el juego durante un tiempo muerto por equipación.

10.D.1. Se permiten realizar ajustes rápidos de la equipación entre rallies (por ej. Atarse los cordones, limpiarse las gafas, ajustarse la gorra)

10. E. Tiempo entre partidos. El tiempo entre partidos no puede exceder de 2 minutos. Se usará el procedimiento explicado en la regla 10.A.5 para continuar el juego.

10.E.1. Entre los partidos de un encuentro, los jugadores pueden usar uno o ambos tiempos muertos del siguiente partido. Los jugadores deben informar al árbitro, o a sus oponentes si no hay árbitro. Si el equipo vuelve antes de que los tiempos muertos solicitados hayan comenzado, el

equipo conservará los tiempos muertos para el siguiente partido. Se usarán los 2 minutos normales de un cambio de campo antes que los tiempos muertos de los equipos. Se usará el procedimiento explicado en la regla 10.A.5 para continuar el juego.

10. F. Tiempo entre Encuentros. El tiempo estándar entre encuentros debe ser 10 minutos. Si todos los jugadores están preparados para jugar antes de 10 minutos, el partido puede empezar antes.

10.F.1. En una final de campeonato con encuentro de desempate: Si el ganador de del cuadro de perdedores vence al ganador del cuadro de ganadores, entonces se jugará un partido a 15 puntos. El tiempo máximo entre la final del torneo y el partido de desempate es de 10 minutos.

10. G. Partidos suspendidos. Un partido suspendido por causas atenuantes debe continuar con el mismo sacador, marcador y mismos tiempos muertos que cuando se interrumpió.

10. H. Otras reglas de tiempos muertos.

10.H.1. Antes de un encuentro o entre partidos: No se puede pedir tiempo muerto médico ni tiempos muertos estándar antes de que empiece un encuentro. Un encuentro no puede comenzar hasta que todos los jugadores estén presentes y el resultado inicial cantando. Los tiempos muertos solo se pueden usar al principio del segundo o tercer partido si es un encuentro al mejor de tres.

10.H.2. Circunstancias atenuantes: El árbitro puede usar un tiempo muerto arbitral para resolver circunstancias atenuantes que puedan necesitar una extensión de la interrupción del juego.

10.H.2.a. En el interés general de la seguridad, si un árbitro considera que existe un peligro potencial para la salud, (por ej. Golpes de calor, deshidratación, etc.) el árbitro está autorizado a usar un tiempo muerto arbitral para llamar al personal médico o al director del torneo. Si se considera que hay una situación médica válida que requiera tratamiento, el árbitro cargará un tiempo muerto médico al jugador afectado y continuara con el procedimiento de la regla 10.B. Si el jugador no necesita tratamiento, el juego continúa y no se carga el tiempo muerto al jugador. Si el jugador ya ha usado o se le ha cargado un tiempo muerto médico, el árbitro usará un tiempo muerto arbitral para llamar al personal médico o al director del torneo para determinar si el jugador puede continuar jugando.

10.H.2.b. Hemorragias activas deben solventarse según la regla 10.B.5.

10.H.2.c. Sustancias extrañas en la cancha, como basura, agua u otros líquidos deben ser eliminados o limpiados.

10.H.2.d. Se usará el procedimiento explicado en la regla 10.A.5 para continuar el juego.

SECCIÓN 11 – OTRAS REGLAS

11.A. Doble golpe. Un jugador puede golpear la pelota dos veces, pero debe ocurrir durante un golpeo continuo y unidireccional, de manera involuntaria. Después del servicio, si el doble golpe es deliberado, en un movimiento no continuo o en más de una dirección, o es golpeado por otro jugador, será falta.

11.B. Cambio de manos. La pala puede cambiarse de una mano a otra en cualquier momento.

11.C. Golpes a dos manos. Los golpes a dos manos están permitidos.

11.D. Golpes al aire. Si un jugador falla completamente a la pelota al intentar golpearla no genera una pelota muerta. La pelota sigue en juego hasta que bote dos veces o se cometa alguna otra falta.

11.E. Pelotas rotas o agrietadas. Si un árbitro está presente, los jugadores pueden acudir al árbitro antes de que se haga el servicio para determinar si la pelota está rota o agrietada. Si la consulta es antes del saque, el árbitro cantará “tiempo”, inspeccionará la pelota, y la reemplazará o la devolverá al juego. El árbitro volverá a cantar el marcador. En partidos sin oficiales, los jugadores pueden reemplazar la pelota antes del saque. Si algún jugador sospecha que la pelota puede estar rota o se rompe después del saque, el juego debe continuar hasta el final del rally. Si, a juicio del árbitro, una pelota rota o agrietada afectó al resultado de un rally, el árbitro puede hacer que se repita cambiando la pelota. En partidos sin oficiales, si los jugadores no están de acuerdo en si la pelota agrietada afectó al resultado del rally, el rally permanece como terminó.

11.F. Lesión durante un rally. El rally continúa hasta su conclusión a pesar de la lesión de uno de los jugadores.

11.G. Problemas con la equipación de un jugador. Un rally no se parará si un jugador pierde o rompe su pala, o pierde algún objeto, a menos que esta acción de como resultado una falta.

11.H. Objetos en la cancha. Si algún objeto que un jugador lleve/llevaba o sostenía en las manos cae en su campo de la pista, a menos que caiga en la zona de no-volea como resultado de una volea, la pelota continúa en juego incluso aunque golpee el objeto.

11.I. Plano de la red. Atravesar el plano de la red antes de golpear la pelota es una falta. Después de golpear la pelota, un jugador, o cualquier cosa que el jugador lleve/llevara o sostuviera en las manos, puede atravesar el plano de la red. El jugador no puede tocar ningún elemento del sistema de red, el campo contrario o a los oponentes mientras la pelota esté en juego.

11.I.1. Excepción: Si la pelota bota en el campo del jugador receptor con suficiente backspin, o con la ayuda del viento, tal que la pelota vuelve sobre la red, el jugador puede atravesar el plano de la red (sobre, bajo o rodeando el poste de red) para golpear la pelota. Será falta si el jugador receptor (o cualquier cosa que vista o lleve) cruza el plano de la red antes que la pelota haya

vuelto a atravesar el plano de la red hacia el campo contrario. Será falta si el jugador toca el sistema de la red, el campo contrario o a los oponentes mientras la pelota siga en juego.

11.J. Distracciones. Los jugadores no pueden distraer a sus oponentes cuando los oponentes vayan a jugar la pelota. Si a juicio del árbitro hubiera una distracción, el árbitro penalizará de manera inmediata con una falta al equipo infractor.

11.K. Postes de Red. Los postes de red (incluyendo ruedas, patas u otras sujeciones de construcción) se colocarán fuera de los límites de la pista. Es falta que un jugador toque un poste de red mientras la pelota esté en juego.

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

11.L. La Red.

11.L.1. La red y los cables o hilos que la sujetan están colocados (la mayor parte) en la cancha. Por lo tanto, si una pelota toca la parte superior de la red, o el cable o hilo superior, y bota dentro de los límites de la pista, permanece en juego.

11.L.2. Si la pelota viaja entre la red y un poste de red es falta contra el jugador que golpeo la pelota.

11.L.3. Un jugador tiene permitido rodear el poste de la red y cruzar la extensión imaginaria de la red siempre que ni el jugador ni nada que vista o sostenga toque el campo de los oponentes. El jugador cometerá falta si rodea el poste de red y cruza la extensión imaginaria de la línea de red, pero no hace contacto con la pelota.

11.L.4. Si un jugador golpea la pelota y la pelota pasa por encima de la red, bota en el campo oponente y después vuelve a pasar sobre la red y bota una segunda vez, sin que el oponente la golpee, el jugador que ha golpeado la pelota gana el rally.

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

11.L.5.a. Si antes de pasar sobre la red, la pelota toca la barra horizontal o la base central, se considera falta.

11.L.5.b. excepto en el saque, si la pelota pasa por encima de red y después golpea la base central o cualquier parte de la barra horizontal, o la pelota se queda enganchada entre la red y la barra horizontal, se repetirá el rally. Salvo en el saque, si la pelota pasa por encima de la red y bota en la pista y después ocurre alguna de las tres acciones anteriores, se repetirá el rally.

11.L.5.c. En el saque, será falta si la pelota golpea la barra horizontal o la base central o se queda enganchada entre la red y la barra horizontal.

11.L.5.d. Cualquier mal funcionamiento del sistema de la red durante el juego se considerará un impedimento.

11.M. Tiros alrededor del poste de red. Un jugador puede devolver la pelota rodeando el poste de red.

11.M.1. La pelota no tiene que pasar por encima de la red.

11.M.2. No hay restricciones en cuanto a la altura de la devolución, es decir, el jugador puede devolver la pelota por debajo de la altura de la red.

11.N. Una pala. Un jugador no puede llevar más de una pala durante un rally. La infracción de esta regla es una falta.

11.O. Posesión de la pala. Un jugador debe tener posesión de la pala cuando realice el contacto con la pelota. La infracción de esta regla es una falta.

SECCIÓN 12 – Políticas de torneos sancionados

12.A. Categorías de eventos:

Masculino: Individual y Dobles.

Femenino: Individual y Dobles.

Mixto: Dobles

Sillas de ruedas: Individual y Dobles.

12.A.1. En eventos descritos por género, solo miembros de ese género pueden participar.

12.A.2. Dobles Mixtos – Un equipo de dobles mixtos debe estar compuesto por un hombre y una mujer únicamente.

12.A.3. Jugadores que usan silla de ruedas pueden participar en dobles masculinos, femeninos o mixtos con parejas que usen o no silla de ruedas.

12.B. Opciones de tanteo para torneos. La opción de tanteo recomendada para torneos es jugar encuentros al mejor de tres partidos, a 11 puntos con diferencia de 2. Otras opciones incluidas son: Un partido a 15 puntos o un partido a 21 puntos. Todos los formatos con diferencia de 2. Se puede usar un juego a 11 puntos, con diferencia de 2, en los Round Robin, siempre que el cuadro tenga seis equipos o más.

12.C. Formatos de torneo. Se pueden usar cinco formatos de torneo. El formato de un torneo normalmente lo elige el director o el patrocinador del torneo.

12.C.1. Eliminación única con Consolación. Gana el primer jugador o equipo que obtenga los puntos necesarios para ganar el partido, con diferencia de 2. Todos los perdedores de cada ronda van a un cuadro de consolación para jugar por la medalla de bronce/Tercer puesto y son eliminados.

12.C.2. Doble eliminación. Gana el primer jugador o equipo que obtenga los puntos necesarios para ganar el partido, con diferencia de 2. Perder un partido mueve al perdedor al cuadro de consolación. Un jugador o equipo es eliminado tras perder en el cuadro de consolación. El ganador del cuadro de consolación jugará la final del torneo contra el ganador del cuadro de ganadores. Si el ganador del cuadro de consolación vence al ganador del cuadro de ganadores se jugará un partido de desempate a 15 puntos para determinar el oro/primer puesto y la plata/segundo puesto. El perdedor de la final del cuadro de consolación ganará el bronce/tercer puesto.

12.C.3. Round Robin. Todos los jugadores o equipos juegan con todos los demás. Se puede usar para los encuentros cualquier de las opciones de tanteo para torneos aprobadas. (Regla 12.B) El ganador será el que más partidos haya ganado. Si dos o más equipos empatan:

12.C.3.a. Primer desempate: El ganador de encuentro entre los equipos.

12.C.3.b. Segundo desempate: Diferencia de puntos en el total de partidos jugados (por ej. Equipo A gana el primer encuentro 11-8, 11-4, tendrá una diferencia de puntos de +10. Después el Equipo A gana el segundo encuentro 11-9, 2-11, 11-6. Para esta ronda tendrá una diferencia de puntos de -2. Por lo que el total del día será de +8.)

12.C.3.c. Tercer desempate: Diferencia de puntos directa entre los equipos.

12.C.3.d. Cuarto desempate: Diferencia de puntos respecto del siguiente equipo mejor clasificado. (por ej. Los equipos empatados en segunda posición comparan su diferencia de puntos con el primer clasificado.)

12.C.4. Por Grupos. Los participantes son divididos en dos o más grupos. Cada grupo juega un Round Robin para definir la posición de participación en el play-off eliminatorio (eliminación única o doble eliminación).

12.C.5. Sin grupos. Los participantes obtienen una posición dependiendo de los resultados del Round Robin para jugar en el cuadro, de eliminación única o doble eliminación, con formato de encuentros al mejor de tres partidos a 11 puntos, o partidos únicos a 15 o 21 puntos, todos con diferencia de 2 puntos.

12.D. Sorteo y cabezas de serie. En cada evento el director del torneo propondrá un comité de Sorteo y Cabezas de serie para clasificar a los jugadores y equipos para realizar un sorteo en justo.

12.E. Notificación de los encuentros. Es responsabilidad de cada jugador revisar los horarios para conocer la hora y lugar de cada encuentro. El director del torneo o algún representante debe notificar a los jugadores los cambios si el horario sufre alguna modificación después de la publicación inicial.

12.F. Retiradas y abandonos.

12.F.1. Después de que cantar el resultado por primera vez para dar comienzo a un encuentro, la única opción de un jugador/equipo para no jugarlo hasta que termine es la retirada.

12.F.2. Durante un partido, si un jugador/equipo no puede volver a jugar inmediatamente después de que terminen los 15 minutos de tiempo muerto médico, tendrá que retirarse.

12.F.3. El jugador/equipo debe solicitar la retirada de un partido al árbitro o al jugador/equipo contrario.

12.F.4. El jugador/equipo que solicite la retirada durante un partido, o que pierdan el partido por alguna infracción, tendrán todos los resultados informados según las guías de la sección de Resultados por retirada (ver Regla 12.F.6).

12.F.4.a. En caso de ser aplicable, un jugador/equipo todavía pueden competir en el siguiente encuentro del mismo cuadro tras elegir la opción de retirarse de un encuentro anterior.

12.F.4.b. Un jugador/equipo puede solicitar la retirada de cualquier futuro encuentro en ese cuadro concreto.

12.F.5. Abandonos:

12.F.5.a. Un jugador/equipo puede solicitar, al personal de operaciones del torneo, el abandono de cualquiera de los cuadros planificados del torneo que no hayan comenzado.

12.F.5.b. Si un jugador/equipo ha terminado algún partido, el jugador/equipo puede solicitar el abandono de TODOS los futuros partidos de ese cuadro.

12.F.5.c. El jugador/equipo debe hacer la solicitud de abandono al director del torneo, al árbitro principal o al personal de operaciones.

12.F.5.d. El jugador/equipo que abandone será eliminado de futuras participaciones en ese cuadro.

12.F.5.e. El jugador/equipo que abandone tendrá los resultados informados según las guías de la sección de Resultados por Abandono (Regla 12.F.7.)

12.F.6. Guías de resultados para retiradas, expulsiones o partidos perdidos por infracción:

12.F.6.a. Formato al mejor de 3 partidos: 11-0, 11-0

Formato de 1 partido a 15 puntos: 15-0

Formato de 1 partido a 21 puntos: 21-0

12.F.6.b. Si un jugador/equipo elige la opción de retirarse, o pierde el encuentro por una infracción (y no se ha elegido la opción de abandono) el jugador/equipo puede seguir compitiendo en los siguientes encuentros.

12.F.6.c. todos los resultados de los encuentros anteriores completados a la retirada, expulsión o pérdida por sanción se mantienen.

12.F.7. Guías de resultados para los partidos pendientes en caso de Abandono.

12.F.7.a. Formato al mejor de 3 partidos: 0-0, 0-0

Formato de 1 partido a 15 puntos: 0-0

Formato de 1 partido a 21 puntos: 0-0

12.F.7.b. Los resultados de los partidos completados anteriores al abandono se mantienen.

12.G. Mínimo de dos partidos. En todos los torneos sancionados por la USA PICKLEBALL/IFP, cada participante debe tener derecho a jugar como mínimo dos partidos programados por evento.

12.H. Programación de partidos. Un jugador no puede competir en múltiples eventos programados el mismo día o con el mismo horario o solapen los horarios.

12.I. Partidos de dobles. Un equipo de dobles debe estar formado por dos jugadores que cumplan los requisitos de clasificación para participar en una división concreta de juego.

12.I.1. En un evento basado en un criterio de habilidad, el jugador con nivel más alto dicta el nivel de habilidad del equipo. En un evento para adultos (edades de 19 en adelante) basados por grupos de edad, el jugador más joven marca la clasificación de edad del equipo. Los jugadores pueden jugar en divisiones más jóvenes salvo que lo prohíban las reglas de la National Senior Games Association.

12.I.2. Los jugadores Juniors (edades de 18 y menores) pueden competir en cualquier evento para el que cumplan el criterio de edad. Si un torneo no tiene evento junior, o no hay suficientes inscripciones, el director del torneo puede permitir a los juniors jugar como adultos en eventos de 19 años en adelante.

12.J. Se puede cambiar de pareja antes del primer encuentro de primera ronda, con el consentimiento del director del torneo, si el cambio se produce por lesión, enfermedad o circunstancias fuera del control del jugador.

12.J.1. En ninguna circunstancia se podrá cambiar de pareja después de que los compañeros han comenzado a jugar.

12.K. Cambios de canchas. En torneos sancionados por la USA PICKLEBALL/IFP, El director del torneo o la persona encargada puede cambiar la cancha de un encuentro del torneo después de que un partido haya terminado si el cambio es para mejorar las condiciones del juego o de los espectadores.

SECCIÓN 13 – OFICIALES Y GESTIÓN DE TORNEOS

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

13.A.1. Un jugador puede apelar cualquier decisión de un oficial al director del torneo o a la persona encargada. Aun así, el director del torneo mantiene la autoridad para tomar la decisión final siguiendo las normas del reglamento oficial.

13.A.2. En todos los torneos sancionados por la USA PICKLEBALL/IFP, el director del torneo aportará un método para identificar al jugador inicial de cada equipo para cada partido. Esta identificación debe ser visible para todas las personas en la cancha durante el juego. El rechazo a llevar puesta la identificación dará como resultado la pérdida del encuentro.

13.A.3. El director del torneo debe comprobar que todo el apoyo planificado para el torneo está disponible (por ej. Primeros auxilios, voluntarios, etc.)

13.A.4. El director del torneo tiene la autoridad para expulsar del torneo a cualquier jugador por conducta inapropiada.

13.B. Instrucciones del torneo. Antes del torneo, el director del torneo debe dar a jugadores y árbitros, instrucciones sobre las particularidades del torneo, condiciones locales anómalas, o peligros asociados a las zonas de juego. Las instrucciones pueden incluir, pero no están limitadas a, diferentes distancias de juego en las pistas (como las distancias entre la línea de fondo y la barrera posterior), techos bajos, la existencia de elementos colgantes, reparaciones en pistas o daños que puedan afectar al juego. Si es posible, estas notificaciones deben darse por escrito a los jugadores con las instrucciones previas del torneo. Los árbitros deben recibir las instrucciones al llegar al lugar del evento por parte del director de juego o la persona encargada.

13.B.1. El director del torneo no puede realizar ni imponer ninguna regla que no esté el reglamento de la USA Pickleball/IFP. Si el director del torneo desea aplicar una excepción a alguna regla a causa de limitaciones físicas de las pistas o condiciones locales, el director de la USA Pickleball debe aprobarlo antes del torneo.

13.C. Deberes de los árbitros. El árbitro es el responsable de todas las decisiones relacionadas con los procedimientos y cantes durante un encuentro. Los jugadores pueden apelar cualquier decisión de un árbitro ante el director del torneo o las personas designadas.

13.C.1. El árbitro canta todas las infracciones de la zona de no-volea, saques cortos y faltas de pie en el servicio.

13.C.2. Si los jugadores o los jueces de línea cantan una línea y hay disputa en el cante, los jugadores pueden pedir al árbitro que determine el cante de línea. Si el árbitro no puede hacer el cante de línea, se mantendrá lo cantando por los jugadores o el juez de línea. Si, en dobles, una pareja apela un cante de línea en la que no se ponen de acuerdo y el árbitro no la puede cantar, la

pelota es declarada “dentro”. Nota: un jugador puede elegir anular un cante de línea si es para que sea en su contra. (regla 6.D.13)

13.C.2.a. No se puede consultar a los espectadores sobre ningún cante.

13.C.3. Antes del inicio de cada encuentro, el árbitro debe:

13.C.3.a. Comprobar las condiciones de la pista respecto de la limpieza, iluminación, altura de la red, señalizaciones y peligros.

13.C.3.b. Comprobar la disponibilidad y adecuación de los materiales necesarios para el encuentro, tal como pelotas, hojas de resultados y dispositivos de cronometraje.

13.C.4. Antes del inicio de cada encuentro, el árbitro debe reunirse con los jugadores junto a la pista para:

13.C.4.a. Inspeccionar las palas por si hubiera irregularidades.

13.C.4.b. Indicar los cambios de reglas aprobados, anomalías en la pista y otras condiciones de la pista que puedan suponer un posible peligro a la seguridad, incluyendo, pero no limitado a, reparaciones y juntas en la zona de juego, diferentes distancias entre líneas de fondo y barreras traseras y los espectadores y las gradas.

13.C.4.c. Instruir a los jugadores en los cantes de línea y los deberes del árbitro, jueces de línea jugadores.

13.C.4.d. Sortear, con un método justo, la elección de saque, resto y campo.

13.C.4.e. Asegurarse de que el jugador inicial de cada equipo lleva la identificación oficial. El rechazo a portar la identificación resultara en la perdida de encuentro.

13.C.5. Durante un encuentro, el árbitro debe:

13.C.5.a. Revisar la altura y posición de la red si la red ha sufrido alguna perturbación.

13.C.5.b. Cantar el resultado al principio de cada rally. Cantar el resultado indica que ambos equipos están preparados para jugar.

13.C.5.c. Cantar “punto” cada vez que se gane un punto.

13.C.5.d. Anotar, de manera adecuada, en la hoja de resultados cada vez que acabe un rally o se pida tiempo muerto.

13.C.5.e. En un partido de dobles, cantar “Segundo sacador” cuando el equipo del primer sacador pierde un rally.

13.C.5.f. Cantar “cambio de lado” cuando sea necesario.

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

13.C.5.h. Mantener la conducta de los jugadores. En los torneos de la USA PICKLEBALL/IFP, el árbitro tiene la potestad de asignar avisos técnicos, faltas técnicas y dar por perdido un partido o un encuentro basado en la combinación avisos y faltas técnicas. El árbitro también puede recomendar una expulsión de un jugador al director del torneo.

13.D. Responsabilidades de los jugadores al cantar líneas y faltas.

13.D.1. Partidos sin oficiales.

13.D.1.a. Los jugadores cantan todas las líneas en su campo de la pista, incluyendo faltas de ZNV y de faltas de pie en el servicio.

13.D.1.b. Los jugadores pueden cantar faltas de pie y de ZNV en el campo contrario. Si no hay acuerdo entre los jugadores sobre la falta, se repetirá el juego.

13.D.1.c. Con espíritu de deportividad, los jugadores deben cantar sus propias faltas tan pronto como se cometa o se detecte la falta. El cante de la falta debe hacerse antes del siguiente saque. En partidos sin árbitros, si un jugador cree que un/os oponente/s ha cometido una falta, debe hacerle saber al jugador la falta concreta que ha cometido, pero no tiene la autoridad para imponerla. La decisión final sobre la resolución de la falta pertenece al jugador que, supuestamente, cometió la falta. Las excepciones sobre que jugadores tienen la autoridad para dictar una falta se describen en la regla 13.D.1.b.

13.D.2. Partidos con oficiales.

13.D.2.a. Los jugadores cantan las líneas de fondo, líneas lateras y línea central de servicio en su campo.

13.D.3. Partidos oficiales con jueces de líneas.

13.D.3.a. Los jugadores cantan la línea central de servicio en su campo.

13.D.3.b. Excepto en los cantes de línea central en el servicio, los jugadores no pueden cantar líneas en partidos con jueces de línea, salvo para anular un cante y ponerlo contra su equipo. (Regla 6.D.13) Los jugadores pueden apelar al árbitro los cantes de los jueces de línea. (regla 13.F.).

13.D.3.c. Si un juez de línea o el árbitro no puede hacer un cante, el rally se repetirá.

13.E. Jueces de línea.

13.E.1. El director del torneo decidirá que encuentros de finales tendrán jueces de línea. Los jueces de línea están recomendados, pero no son obligatorios.

13.E.2. Los jueces de línea cantarán las líneas asignadas y las faltas de pie de su competencia y lo harán diciendo enérgicamente “fuera” (o “falta de pie”) y mostrando la señal de “fuera” (el brazo estirado en la dirección de fuera de línea).

13.E.3. Si un juez de línea hace el gesto de “bloqueado/cegado” (ambas manos tapando los ojos) el árbitro puede cantar inmediatamente si ha visto de forma clara donde bota la pelota. Si el árbitro no puede hacer el cante, puede solicitar la ayuda del resto de oficiales para hacer el cante.

13.E.4. Si después de una apelación el árbitro anula un cante “fuera” de un juez de línea y declara la pelota “dentro”, se repetirá el rally.

13.E.5. Si un jugador no está de acuerdo con un cante “fuera” de un juez de línea en favor de su equipo, puede anularlo y cantar la pelota “dentro” como se indica en la regla 6.D.13. En este caso se repetirá el rally.

13.F. Apelaciones. Las apelaciones al árbitro, respecto de decisiones (por ej. Cante de línea, doble bote, etc.) serán resueltas por el árbitro. El árbitro podrá consultar a los jugadores o jueces de línea para tomar la decisión final de la apelación.

13.F.1. En un encuentro sin jueces de línea, si un jugador apela un cante de línea al árbitro, el árbitro hará el cante si pudo ver con claridad si la pelota bota “dentro” o “fuera”. Si el árbitro no es capaz de hacer el cante, la decisión original se mantiene. Si no se ha hecho ningún cante, la pelota se considera “dentro”.

13.F.2. La dedición del árbitro dará como resultado la pérdida del servicio, la concesión de un punto o una repetición.

13.G. Avisos verbales, avisos y faltas técnicos.

13.G.1. Avisos verbales y avisos técnicos. El árbitro tiene la potestad de emitir un único aviso verbal por obscenidades o emitir un aviso técnico. Una posible infracción por obscenidades puede dar como resultado un aviso verbal.

Acciones o comportamientos que serán sancionados con un aviso técnico:

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

13.G.1.b. El uso de obscenidades (audible o visible) por cualquier razón. El árbitro decidirá la gravedad de la infracción.

13.G.1.c. Discutir agresivamente con miembros del equipo de oficiales, otros jugadores o espectadores, de modo que afecte al ritmo de juego.

13.G.1.d. Abuso de pelota (romper la pelota de manera agresiva o intencionadamente o pisar la pelota) o golpear la pelota entre rallies.

13.G.1.e. Parar entre rallies de manera innecesaria, de manera que interrumpa el ritmo de juego.

13.G.1.f. Apelar reiteradamente cantes de líneas de manera que interrumpa el ritmo de juego.

13.G.1.g. Cuestionar la interpretación de una regla por parte del árbitro y no tener razón (por ej. la regla se aplica como dice el árbitro) además se pierde un tiempo muerto.

13.G.1.h. Solicitar un tiempo muerto médico sin un motivo médico válido (se pierde un tiempo muerto) valorado por personal médico o del director del torneo si no hay personal médico presente.

13.G.1.i. Acciones consideradas comportamiento antideportivo ligero, incluyendo, pero no limitado a, hacer cantes “fuera” repetidamente que son anulados por el árbitro tras revisión.

13.G.1.j. Salvo en tiempos muertos, o entre partidos, recibir coaching de alguien que no sea la pareja.

13.G.2. Faltas técnicas – El árbitro tiene la potestad de cantar faltas técnicas. Cuando se produce una falta técnica, el equipo infractor pierde un punto, salvo que su marcador esté en cero, en ese caso, se sumará un punto al equipo contrario.

Acciones o comportamientos que serán sancionados con una falta técnica (sin tener un aviso técnico previo):

13.G.2.a. Lanzar la pala agresiva o imprudentemente por enfado o frustración, menospreciando de forma negligente las consecuencias Y sin golpear a una persona ni causar daños.

13.G.2.b. Un jugador que use lenguaje ofensivo extremo sin tener en consideración a quien o que va dirigido.

13.G.2.c. Amenazas de cualquier naturaleza contra cualquier persona.

13.G.2.d. Cuestionar la interpretación (challenge) de una regla por parte del árbitro y no tener razón (por ej. la regla se aplica como dice el árbitro) sin tener disponible un tiempo muerto.

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

13.G.2.f. Solicitar un tiempo muerto médico sin un motivo médico válido sin que el equipo (o un jugador en individual) tenga tiempos muertos disponibles.

13.G.2.g. Lanzar o golpear una pelota que no está en juego deliberadamente menospreciando de forma negligente las consecuencias que golpee a una persona involuntariamente.

13.G.3. Efectos de avisos y faltas técnicas. La asignación de un aviso o una falta técnica debe ir acompañada de una breve explicación del motivo.

13.G.3.a. Un aviso técnico no debe conllevar la pérdida de un rally o la concesión de un punto.

13.G.3.b. Una vez que a ha recibido un aviso técnico, un segundo aviso técnico por cualquier motivo, al mismo jugador o equipo durante el encuentro resultará en una falta técnica contra el jugador o equipo.

13.G.3.c. Si un árbitro asigna una falta técnica, se descontará un punto al equipo infractor a menos que su marcador este en cero, en ese caso se sumará un punto al equipo contrario.

Después de que el punto sea descontado o sumado, el jugador o equipo deben cambiar a la posición adecuada según indica el resultado.

13.G.3.d. Un aviso o falta técnica no deben tener efecto sobre el cambio de sacador o cambio de lado.

13.G.3.e. tras asignar un aviso o falta técnica, el árbitro cantará un aviso de 15 segundos para que los jugadores se preparen. Al final de los 15 segundos el árbitro cantará el resultado y comenzará la cuenta de 10 segundos incluso si el sacador y el restador no están en la cancha o no están preparados para jugar (ver Regla 4.E.).

13.G.3.f. Avisos y faltas técnicas se pueden asignar en cualquier momento del encuentro mientras los jugadores estén en la zona de juego.

13.H. Pérdida de un partido (Forfeit de un partido).

13.H.1. El árbitro puede imponer la pérdida de un partido por alguna de las siguientes razones:

13.H.1.a. Si tras un aviso técnico se recibe una falta técnica posterior de las presentes en la lista de la regla

13.H.1.b. Tras recibir una falta técnica según la regla 13.G.3.c. o la regla 13.G.2. y posteriormente recibir otro aviso técnico por cualquier motivo.

13.H.1.c. En los encuentros con formato de 1 partido a 15 puntos o 1 partido a 21 puntos, dar por perdido el partido es equivalente a dar por perdido en encuentro.

13.H.2. Si el encuentro es con formato al mejor de tres partidos, el árbitro puede dar el partido por perdido si un jugador no se presenta en los 10 minutos siguientes a que se anunciara el comienzo del partido. Se dará el encuentro por perdido si no se ha presentado en 15 minutos. Si el encuentro es a 1 partido a 15 puntos o 1 partido a 21 puntos, se dará el encuentro por perdido si el jugador no se presenta en los 10 minutos siguientes a que se anuncie el comienzo del partido. El director del torneo puede conceder un retraso más largo si las circunstancias justifican dicha decisión.

13.I. Pérdida del encuentro (Forfeit de un encuentro).

13.I.1. El árbitro puede imponer la pérdida del encuentro debido a una combinación de avisos y faltas técnicas, cuando ocurre lo siguiente:

13.I.1.a. La asignación de dos avisos técnicos y una falta técnica listada en la regla 13.G.2

13.I.1.b. Tras la asignación de una falta técnica, de acuerdo con la regla 13.G.3.c o la regla 13.G.2 y la posterior asignación de una segunda falta técnica por cualquier motivo.

13.I.2. Comportamientos que darán como resultado la pérdida del encuentro, no debidos a una combinación de avisos y faltas técnicas.

13.I.2.a. Contactar deliberadamente de forma agresiva con un oponente, un oficial del torneo o un espectador.

13.I.2.b. Lanzar o golpear la pelota o la pala de forma agresiva o temeraria, por frustración o enfado, de forma que ponga a alguien o la propiedad en riesgo o peligro.

13.I.3. El director puede imponer la pérdida de un encuentro por no cumplir con las normas del torneo o de la instalación anfitriona dentro de ella, o por conducta inapropiada dentro de las instalaciones entre encuentros, o por abusar del hospitality, del vestuario u otras normas o procedimientos.

13.J. Interpretación de las reglas. Si un jugador no comparte la decisión o el juicio de un árbitro, el jugador puede cuestionar (Challenge) la decisión del árbitro apelando al árbitro principal, al director del torneo o a la persona designada. Si la decisión del árbitro se considera correcta, el jugador o equipo perderá un tiempo muerto y recibirán un aviso técnico. Si no tuvieran tiempos muertos disponibles, el jugador o el equipo recibirá una falta técnica. (ver 13.G.2.d) Cuando la decisión del árbitro se considera incorrecta, la decisión será revocada y, si es posible, se repetirá el rally.

13.K. Retirada de un juez de línea. El árbitro puede retirar a un juez de línea por cualquier causa razonable, basada en su propia observación o en la de los jugadores. Si el árbitro decide reemplazar a un juez de línea basado en su propia observación, la decisión será final. Los jugadores también pueden pedir al árbitro la retirada de un juez de línea, suponiendo que todos los jugadores están de acuerdo. Si el árbitro no está de acuerdo, puede consultar con el director del torneo para obtener la decisión final. Si un juez de línea es retirado el director del torneo nombrará al sustituto.

13.K.1. Retirada de un árbitro. Si todos los jugadores están de acuerdo, pueden solicitar al director del torneo la retirada de un árbitro. El director del torneo mantiene la autoridad final voluntaria de retirar a un árbitro. Si se retira a un árbitro, el director del torneo nombrará al sustituto.

13.L. Partidos sin oficiales. Cualquier jugador puede solicitar un árbitro al director del torneo si:

13.L.1. El jugador cree que una regla es infringida deliberada y repetidamente por los oponentes.

13.L.2. Cuando surge una situación que los jugadores no pueden resolver rápida y fácilmente las disputas.

13.M. El director del torneo puede eliminar a un jugador del torneo por un comportamiento flagrante y especialmente lesivo, si en opinión del director del torneo, puede afectar al éxito del torneo. Una eliminación se puede deber a acciones realizadas en cualquier momento por el jugador dentro de la instalación del torneo y puede incluir, pero no está limitado a:

Nota: Además de la eliminación, el director del torneo también tiene la opción de expulsar al jugador del recinto del torneo.

13.M.1. El uso de comentarios sexistas, racistas, homófobos, o contra grupos étnicos o religiosos.

13.M.2. Lesionar a otro jugador, un oficial del torneo o un espectador al realizar abuso de pala o de pelota.

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

13.M.4. No demostrar “el mejor esfuerzo”. Esto incluye, pero no se limita a, no presentarse, dejarse ganar, o no dar “lo mejor de uno mismo”, ya sea en beneficio propio o no.