



2023 RULEBOOK CHANGE DOCUMENT

VERSIÓN TRADUCIDA AL ESPAÑOL



2023 USA Pickleball Documento Oficial de Cambios al Reglamento

Sección 1

Los Jugadores:

Nuevo: Los jugadores evitan usar ropa que coincida estrechamente con el color de la pelota.

Motivo: Esta directriz fue diseñada para alentar a los jugadores a no usar ropa que pueda ser distraer durante el juego. La intención es promover la deportividad.

Nuevo: Un jugador no debe cuestionar o comentar la decisión de un adversario, aunque cualquier jugador puede apelar la decisión de un árbitro antes de que se produzca el siguiente saque.

Motivo: Esta directriz fue diseñada para disminuir las disputas en la cancha en favor de la deportividad. Con un árbitro, un jugador puede apelar las decisiones con las que no esté de acuerdo. Nótese que las palabras "final del tanto" se insertaron para reforzar que los jugadores no pueden "rebobinar la cinta" y cuestionar tiros que se cometieron antes en el tanto.

Sección 2

1. Regla 2.G.1

Existente: Seguridad y Distracción: Se puede exigir a un jugador que se cambie prendas que sean inapropiadas.

Nuevo: Seguridad y distracción: Se podrá exigir a un jugador que se cambie la indumentaria que sea inapropiada, incluida la que se aproxime al color de la pelota.

Motivo: Esta regla se modificó para reforzar más enérgicamente que un jugador que lleve una indumentaria que se aproxime al color de la pelota, podrá ser obligado a cambiarse dicha vestimenta. Además, si cambio de indumentaria, se realizará con un tiempo muerto del árbitro, es decir, no se cobrará al jugador. Véase la Regla 2.G.4.

Nota: Esta regla relativa a lo inapropiado de la indumentaria incluye el calzado, pero en el caso del zapato la cuestión de lo apropiado se refiere a suelas negras que dejan una marca en la cancha o no calzado apropiado. En otras palabras, en los torneos, los zapatos negros que dejan marca, las chanclas y los pies descalzos no se consideran apropiados para jugar en torneos. La intención de esta regla no es impedir que los jugadores lleven zapatos del mismo color que la pelota.

Por favor, consulte la Sección 1 del Libro de Reglas bajo "Jugadores" donde dejamos claro que la 'vestimenta' es el objetivo de la preocupación por la aproximación del color.

Sección 4

2. Regla 4.A.5.

Nuevo: El saque se efectuará con una sola mano soltando la pelota. Aunque se espera cierta rotación natural de la pelota durante cualquier liberación de la pelota de la mano, el servidor no deberá impartir manipulación o giro de la pelota con ninguna parte del cuerpo inmediatamente antes del saque.

Excepciones:

Cualquier jugador puede usar su pala para realizar el saque de dejada (ver Regla 4.A.8.a).

El jugador que tenga una sola mano podrá utilizar la pala para soltar la pelota y efectuar el saque de volea.

Motivo: Durante la aprobación del Reglamento de 2022, permitimos la retención del efecto previo al saque con una mano por varias razones, explicadas en detalle en el Documento de Cambios al Reglamento 2022. También dijimos, en ese momento, que adoptaríamos un enfoque de "esperar y ver". Pensamos que era importante observar hasta qué punto el saque con efecto a una mano penetraba en el deporte. Una consideración primordial en aquel momento era que, aunque el saque planteaba algunas dificultades de devolución para algunos jugadores, con el tiempo, si el saque se generalizaba, los jugadores aprenderían a utilizarlo. Los jugadores aprenderían a adaptarse y a "leer" el saque.

La decisión de eliminar todos los efectos previos al saque en el Reglamento de 2023 se basó en varios factores:

En primer lugar, no vimos la profundidad o amplitud de adopción que esperábamos que se produjera. Esto fue especialmente cierto entre las jugadoras. Incluso entre los jugadores masculinos, el saque con efecto a una mano no fue tan adoptado como esperábamos. Por esa razón, la idea de que los jugadores de todo el espectro de habilidades lo verían lo suficientemente a menudo como para "leerlo"... -especialmente en el nivel de juego recreativo- no se materializó. Los bajos índices de adopción, especialmente por parte de las mujeres, influyeron definitivamente en nuestra decisión. Esa diferencia inherente era una desventaja decisiva para las mujeres cuando jugaban dobles mixtos contra el limitado número de hombres que habían desarrollado una experiencia avanzada con el saque.

En segundo lugar, entrevistamos a varios jugadores profesionales que utilizaban el saque con efecto a una mano, algunos de ellos con gran ventaja. Nuestra aportación sobre el saque con efecto se concentró en los profesionales en los que se permitía la manipulación previa al saque. Si bien los comentarios y entrevistas de ellos no pasarían el escrutinio de una encuesta científica, hubo un mensaje claro de esos jugadores profesionales para eliminar el saque con efecto a una mano. Hay que tener en cuenta que se trata de profesionales que usaron el saque con efecto a veces con gran ventaja.

ventaja, nos aconsejaron eliminarlo porque vieron de primera mano el impacto que tenía en el juego. Eso fue muy importante para nosotros.

En tercer lugar, había un elemento de seguridad que no habíamos previsto, pero que se hizo evidente. Muchos usuarios de recreativas, e incluso en algunos torneos de alto nivel, las pistas son conversiones de pistas de tenis. La conversión más común crea cuatro pistas de pickleball a partir de una sola pista de tenis. Los jugadores que tenían más éxito con el saque con efecto a una mano podían fácilmente hacer que una pelota rebotara en la pista y se desplazara distancias significativas y mensurables.

Entendemos perfectamente que esta decisión sea impopular en algunos sectores, especialmente para los jugadores que han invertido mucho tiempo y, en algunos casos, dinero en aprender a perfeccionar este saque en particular. Pero también somos sensibles a dos principios de redacción de reglas, a saber, el #7 y #8 que se encuentran en el Apéndice de las Reglas Oficiales de Pickleball de EE.UU., que tratan del deseo de proporcionar un cierto grado de innovación en el deporte, pero al mismo tiempo no permitir que un golpe o tipo de juego domine el deporte. Aunque muchos no estarán de acuerdo con nuestra conclusión, el saque con efecto a una mano, para un subgrupo de jugadores, casi todos hombres, se convirtió en un golpe de efecto que en muchos casos fue dominante.

3. Regla 4.A.7 - Saque de volea

Novedad: Repetición o falta (Se encuentra en la Regla 4.A.9). En partidos oficiados, el árbitro puede solicitar una repetición si el árbitro no está seguro de que uno o más de los requisitos del saque (en las Reglas 4.A.7.a - 4.A.7.c) se han cumplido.

4.A.7.c). La repetición deberá solicitarse antes de la devolución del saque. El árbitro señalará falta si está seguro de que uno o más de los requisitos del saque (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 arbitrados, si el receptor determina que se ha impartido manipulación de efecto antes del saque, o no es visible el lanzamiento de la pelota, el receptor podrá solicitar una repetición antes de la devolución del saque. En partidos arbitrados, el receptor no tiene autoridad para solicitar repeticiones o faltas por violaciones del movimiento de servicio.

Motivo: Esta adición permite que el árbitro pida al servidor que repita el saque si alguno de los criterios de movimiento de servicio de la sección 4.A.7 no se cumple.

4.A.7.a - 4.A.7.c se cuestionan. Aunque los criterios de movimiento del saque están claramente en las reglas, los diferentes tipos de cuerpo junto con la vestimenta hacen difícil determinar con certeza cuando no se cumplen algunos de los criterios. Por lo tanto, existe un margen de subjetividad que disminuye el criterio de los árbitros y los jugadores. Debido a esta gama de subjetividad, el árbitro está ahora facultado para solicitar una repetición del saque cuando uno o más de los elementos del movimiento de saque son cuestionables. La intención de esta regla es proporcionar a los jugadores que efectúan saques dudosos la oportunidad de modificar su saque antes de que sea claramente ilegal.

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

Situación A: El servidor efectúa un saque de volea y en el momento en que se produce el saque, el árbitro no está seguro de que haya habido un arco hacia arriba en el saque.

no está seguro de que se haya producido un arco ascendente en el saque. El árbitro interrumpe el juego y dice: "Interrumpa el juego.

Se duda si el swing fue un movimiento hacia arriba. Repita el saque. Recordaré el resultado". Se repite.

Situación B: El servidor realiza un saque de volea y en el momento en que se produce el saque, el árbitro no está seguro de si el punto de contacto estaba por encima de la cintura no está seguro de si el punto de contacto estaba por encima de la cintura. El árbitro

interrumpe el juego para repetir el saque ANTES de que la pelota caiga fuera de los límites. Se repetirá el tanto.

Nota: Si el árbitro ha determinado que el saque era "dudoso", la jugada se dará por finalizada en el instante en que se efectúe el saque. La decisión de repetir el saque ya se ha tomado, por lo que no importa dónde o cuándo caiga la pelota. Cabe destacar que el mismo principio se aplica si el saque ilegal; los árbitros y jugadores no esperan a ver dónde cae la pelota cuando el árbitro ha determinado que el saque era ilegal. Y lo mismo se aplica si una pelota de una pista adyacente entra en la pista. En cuanto se pita "pelota", no importa lo que ocurra con la pelota en juego en la pista.

Situación C: Un restador se siente frustrado porque cree que el servidor está cometiendo una falta en el saque y el árbitro sólo ha pitado un saque dudoso. Cuando el equipo receptor recibe el saque en el siguiente lado fuera, el árbitro ve con certeza que el siguiente saque fue ilegal y pita una falta de servicio. El jugador argumenta que sólo debería ser un nuevo saque porque el árbitro ha pitado un nuevo saque al adversario varias veces. El árbitro explica que sólo los saques en cuestión se pitan para un nuevo saque y que los saques que son, sin lugar a dudas una falta, se pitarán adecuadamente.

4. Regla 4.A.8 - Saque de dejada

Novedad: Repetición o falta (Se encuentra en la Regla 4.A.9). En partidos oficiados, el árbitro puede solicitar 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 deberá solicitarse antes de la devolución del saque. El árbitro señalará falta si está seguro de que no se cumplen uno o más de los requisitos de las reglas 4.A.8.a o 4.A.8.b.

En partidos no arbitrados partidos no arbitrados, si el receptor determina que se ha manipulado el efecto antes del saque (4.A.5), o el lanzamiento de la pelota no es visible (4.A.6), el receptor puede solicitar una repetición antes de la devolución del saque.

No hay falta si el árbitro o el receptor no pueden ver el lanzamiento.

En partidos arbitrados, el receptor no tiene autoridad para señalar faltas en el caso de las reglas 4.A.8.a o 4.A.8.b.

Motivo: Igual que #3

5. Regla 4.B.8

Existente: Antes de que se produzca el saque, cualquier jugador puede solicitar al árbitro el tanteo, la posición correcta del servidor o receptor, la posición correcta del jugador y puede impugnar/confirmar el tanteo. Cualquier jugador puede preguntar una o más de estas preguntas.

Nuevo: Antes de que se produzca el saque, cualquier jugador puede preguntar al árbitro quién es el servidor o receptor correcto o si algún jugador está en una posición incorrecta. Una pregunta genérica como "¿Soy bueno?"

Puede hacerse una pregunta genérica como "¿Estoy bien?" y se considerará que engloba tanto la pregunta sobre el servidor correcto como la pregunta sobre la posición correcta si la formula el equipo que efectúa el saque.

En el juego no arbitrado, un jugador puede hacer al adversario las mismas preguntas y el adversario responderá con la información apropiada.

Motivo: Esta simplificación de la regla elimina la necesidad de que el equipo que efectúa el saque formule múltiples preguntas para efectuar el saque desde la posición adecuada. Preguntas con el fin de servir desde la posición correcta con el servidor adecuado. Es una consolidación de todas las preguntas que un jugador puede hacer y simplifica el aspecto de "¿estamos listos? Antes del saque. Esta regla se modificó para mejorar la fluidez del juego.

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

Situación B: El servidor incorrecto está a punto de efectuar el saque. El compañero del servidor es el servidor correcto, pero está en posición incorrecta. El servidor pregunta: "Árbitro, ¿estoy bien?". El árbitro identifica tanto al servidor correcto como la posición del servidor correcto y procede a recordar el tanto.

6. Regla 4.K

Nuevo: Para garantizar la continuación justa y segura del partido, el árbitro podrá conceder un tiempo muerto para el equipo de duración razonable.

Se aplicará la regla 10.A.5 para continuar el juego. En partidos no arbitrados, los jugadores acordarán entre ellos en caso de avería del equipamiento.

Motivo: Debido a que la mayoría de los tiempos muertos por avería del equipamiento implican situaciones que escapan al control del jugador, era incoherente con el sentido de la equidad de juego limpio exigir a los jugadores que utilicen sus tiempos muertos normales antes de poder optar a un tiempo muerto por equipamiento.

8. Regla 11.E.

Existente: Pelota rota o agrietada. Si hay un árbitro presente, los jugadores pueden apelar al árbitro antes de que se produzca el saque para determinar si una pelota está rota o agrietada.

Si la apelación se produce antes del saque, el árbitro detendrá el juego, inspeccionará la pelota y la sustituirá o la pondrá de nuevo en juego. El árbitro recordará el resultado.

En partidos no arbitrados, los jugadores podrán reemplazar una pelota rota antes de que se produzca el saque.

Si un jugador sospecha que la pelota está agrietada o se agrieta después del saque, el juego deberá continuar hasta el final del tanto. Si, a juicio del árbitro, una pelota rota o agrietada no influye en el resultado de un tanto, el árbitro dará por finalizado el tanto.

Si, a juicio del árbitro, una pelota rota o agrietada influye en el resultado de una jugada, el árbitro solicitará una repetición con una pelota de repuesto.

En el juego no arbitrado, si los jugadores si los jugadores no están de acuerdo en que una pelota rota influyó en el resultado de la jugada, ésta se considerará jugada.

Nuevo: Pelota rota o agrietada. Si cualquier jugador sospecha que la pelota está rota o agrietada después del saque, el juego debe continuar hasta el final del tanto. En partidos oficiados, los jugadores pueden apelar al árbitro antes de que se produzca el siguiente saque para determinar si una pelota está degradada, blanda, rota o agrietada.

Si, a juicio del árbitro, una pelota rota o agrietada influye en el resultado de un tanto, el árbitro pedirá una repetición con una pelota de repuesto.

Si ambos equipos están de acuerdo en que el balón está degradado o blando, se sustituirá el balón, pero no se repetirá la jugada.

En partidos no arbitrados, si ambos equipos están de acuerdo, los jugadores pueden reemplazar una pelota degradada, blanda, rota o agrietada antes de que se produzca el siguiente saque. Sólo en caso de una pelota rota, si los jugadores están de acuerdo en que la pelota rota afectó al tanto anterior, se repetirá la jugada.

Si los jugadores no están de acuerdo en que una pelota agrietada influyó en el el tanto anterior se mantiene tal como se jugó.

Motivo: Este cambio da más libertad al árbitro para determinar si una pelota debe ser en los casos en que la pelota no está rota ni agrietada. La decisión de reemplazar la pelota queda a juicio del árbitro. Este cambio no pretende crear más debates sobre la repetición de un tanto. El árbitro se reserva la decisión de repetir el tanto si considera que el resultado se ha visto afectado por una pelota rota o agrietada.

Situación A: Se está jugando un tanto y un jugador atrapa la pelota y dice que está degradada. El árbitro sanciona con falta al jugador que atrapó la pelota. El jugador muestra la pelota al árbitro y éste acepta que la pelota está definitivamente fuera de juego. El jugador dice entonces que si el árbitro está de acuerdo, la pelota está degradada y pide que se repita la jugada. El árbitro se mantiene firme en la falta.

El árbitro se mantiene firme en la falta y declara que, por regla general, el juego debe continuar hasta el final del tanto. El árbitro pregunta a todos los jugadores si desean reponer la pelota y todos los jugadores están de acuerdo. El árbitro sustituye la pelota.

Nota: SÓLO se repetirá la jugada si el árbitro determina que una pelota rota o agrietada influyó en el resultado de la jugada. El simple hecho de que la pelota esté blanda o fuera de redondo puede dar lugar a una sustitución de la pelota, pero no a una repetición.

9. Regla 12.C.3

Nuevo: Round Robin. Todos los jugadores o equipos juegan entre sí. Las partidas pueden utilizar cualquiera de las opciones de puntuación del torneo. (Ver Regla 12.B.) El ganador se determina en base al número de partidos ganados. Si dos o más equipos están empatados, los empates se desharán de acuerdo con las reglas 12.C.3.a. a 12.E.3.e. Una vez que se ha deshecho un empate, cualquier empate posterior en el bracket se deshará volviendo a la regla 12.C.3.e. 12. C.3.a. y continuando con cada desempate sucesivo hasta que se determine un ganador.

Motivo: Esta regla cambia la forma de determinar los desempates. Antes de 2023, una vez que tres o más equipos estaban empatados en sus enfrentamientos directos, se utilizaba el siguiente desempate (diferencia total de puntos) para determinar los tres ganadores: oro, plata y bronce. Este cambio permite que la diferencia total de puntos determinar el ganador de la medalla de oro, pero los ganadores de plata y bronce pueden ser determinados por su cabeza a cabeza. Por ejemplo, en los enfrentamientos directos, si el Equipo A vence al Equipo B, y el Equipo B vence al Equipo C, y el Equipo C vence al Equipo C, el ganador de la medalla de oro será el Equipo B.

Si el equipo C gana al equipo A, entonces hay un empate a tres. El siguiente desempate es la diferencia total. Si el equipo A es el claro ganador de la medalla de oro con la mayor diferencia de puntos, la plata y el bronce no se determinan por la diferencia total de puntos de los equipos B y C, que es como se determinó en 2022.

El ganador de la medalla de plata sería el Equipo B, porque venció al Equipo C en su enfrentamiento directo.

Se determinó que este método era más justo, incluso si el Equipo C tenía una mejor diferencia de puntos que el Equipo B.

10.Regla 12.C.3.a

Novedad: Los jugadores/equipos que se hayan retirado del cuadro no podrán ser tenidos en cuenta a la hora de realizar un desempate.

Cualquier equipo que se haya retirado de la liguilla sólo tendrá en cuenta su récord de partidos ganados

(Por ejemplo, el equipo A tiene 3 victorias, el equipo B tiene 3 victorias y el equipo C tiene 3 victorias. Sin embargo, el equipo C se retiró de su último partido. Como el equipo C se ha retirado de un partido de su grupo, sólo se tendrán en cuenta sus 3 victorias en su posición final y no se les tendrá en cuenta para ningún desempate adicional. El equipo A venció al equipo B en su enfrentamiento directo, por lo tanto, el equipo A obtiene el primer puesto, el equipo B el segundo y el equipo C el tercer puesto).

Motivo: Este cambio estipula que, si un equipo se retira de una liguilla de todos contra todos, los partidos restantes que no se hayan jugado se contarán como un empate.

Los partidos no jugados se contabilizarán como una derrota para el equipo que se retiró y una victoria para el oponente.

Esto garantiza que un oponente que no tenga la oportunidad de jugar contra un equipo retirado reciba el crédito por la victoria.

11.13.D.2.b

Nuevo: En aras de la deportividad, se espera que los jugadores se piten las faltas a sí mismos tan pronto como se cometan o detecten la falta. La señal de falta debe producirse antes de que tenga lugar el siguiente saque.

Motivo: Anteriormente, esta regla sólo existía en el juego no arbitrado. Esta nueva regla hace que este elemento de deportividad se aplique también al juego arbitrado.

12.13.D.1.a

Nuevo: En aras de la deportividad, se espera que los jugadores se señalen a sí mismos cualquier tipo de falta tan pronto como cometan o detecten la falta. La señal de falta debe producirse antes de que saque.

Motivo: La regla anterior podría haber sido interpretada como aplicable únicamente a las faltas en línea. Esta deja claro que se espera que los jugadores canten cualquier tipo de falta sobre sí mismos.

Nota: El título de la Sección 13 hace parecer que estos elementos de deportividad sólo se aplican a los torneos. Estos elementos de deportividad se aplican también al juego recreativo.