



REGLAMENTO OFICIAL 2025



Reglamento oficial de USA Pickleball

USA PICKLEBALL se constituyó para perpetuar el crecimiento y progreso del pickleball a nivel internacional y para establecer objetivos reglamentarios y reconocimiento a nivel mundial. USA PICKLEBALL se compromete a fomentar el crecimiento y desarrollo del pickleball entre todos los jugadores.

USA PICKLEBALL es el ente rector del Pickleball en Estados Unidos que formula e interpreta todas las reglas del deporte de manera que se preserve la naturaleza y el carácter tradicional del deporte y las habilidades tradicionalmente requeridas para jugarlo. Todas las decisiones de USA PICKLEBALL son definitivas e inapelables.

El propósito del reglamento es proporcionar a los jugadores de pickleball las reglas necesarias para el juego recreativo, social, de liga organizada y de torneos. Algunas secciones de este reglamento están diseñadas para ser utilizadas únicamente en torneos sancionados por USA Pickleball. Un torneo sancionado permite a los jugadores obtener una clasificación a nivel nacional o internacional.

Los torneos no sancionados también pueden utilizar estas secciones como directrices. Los Directores de Torneos no sancionados pueden ser flexibles en el uso de estas directrices para adaptarse mejor a las habilidades, edades y diversidad de sus jugadores. USA PICKLEBALL alienta con entusiasmo a que en estos torneos no autorizados se promueva el conocimiento y crecimiento del deporte y el desarrollo de habilidades, mientras se divierten jugando pickleball.

USA PICKLEBALL publicó el primer reglamento oficial del deporte en marzo de 1984..

Estas reglas no se modificarán sin una causa justificada. Los comentarios y opiniones son siempre bienvenidos. Si tiene alguna duda con respecto a las reglas, visite:

USA Pickleball

Sitio web: usapickleball.org

Crédito por la portada y diseño: USA Pickleball

2010©; revisado 2025© Todos los derechos reservados. Cualquier difusión, distribución, publicación o copia de este reglamento sin el consentimiento expreso por escrito de USA Pickleball Association está estrictamente prohibida.

El logotipo de USA Pickleball Association es una marca registrada por USA Pickleball Association y su uso de cualquier manera está prohibido a menos que se obtenga la aprobación por escrito de la organización.

Para obtener más información sobre el pickleball y solicitar copias al por mayor del Reglamento Oficial de USA Pickleball, póngase en contacto con:
info@usapickleball.org



USA Pickleball Association es el organismo rector nacional del deporte del pickleball en Estados Unidos.

SECCIÓN 1 – EL DEPORTE

El pickleball es un deporte de paleta que se juega empleando una pelota especial con orificios, en una cancha de 6,10 m. (20 pies) de ancho por 13,41 m. (44 pies) de largo, con una net similar a la del tenis. La cancha está dividida en las zonas de servicio derecha/par e izquierda/impar y las zonas de no volea. (Ver Figura 2-1).

La pelota se sirve en diagonal a través de la net hacia la zona de recepción del oponente utilizando un movimiento aprobado. La pelota se golpea de un lado a otro de la net hasta que un jugador no devuelve la pelota de acuerdo con las reglas.

Los puntos se obtienen únicamente cuando el servidor o su equipo ganan el rally o cuando el oponente comete una falta. El servidor continúa ejecutando el servicio, cambiando de áreas de servicio, hasta que el equipo servidor pierde el rally o comete una falta. En los partidos en los que se utilice la opción de puntuación rally provisional, el jugador o equipo que gane cada tanto anotará un punto, salvo que sólo se pueda anotar un punto de juego cuando tienen el servicio a su favor.

Por lo general, gana el equipo que anota primero 11 puntos y tiene al menos 2 puntos de ventaja.

El pickleball puede jugarse de dos formas, *singles* (individuales) o dobles.

Los Jugadores

El pickleball es un deporte que requiere cooperación y cortesía. El sentido del juego limpio, de darle al oponente el beneficio de la duda, resulta esencial para mantener los principios fundamentales del pickleball, que son el entretenimiento y la competencia. Para ello, se debe tener en cuenta lo siguiente:

- Todos los puntos jugados se contabilizan de la misma forma, independientemente de su importancia; el primer punto del partido es tan importante como el punto decisivo.

- Cualquier jugador en dobles puede realizar un canto, especialmente cantos de línea; no es apropiado que, durante el juego, un jugador le indique al otro, "ese canto era mío, no tuyo".
- Los cantos hechos sin demora eliminan "la opción de dos posibilidades". Por ejemplo, un jugador no puede declarar que tuvo obstáculos de por medio después de haber golpeado la pelota y esta haya caído "fuera"; los jugadores pierden la posibilidad de anunciar la presencia de un obstáculo si eligen golpear la pelota primero.
- Los jugadores se comprometen a cooperar cuando se encuentren en una situación no contemplada en el Reglamento. Las posibles resoluciones pueden ser una repetición del rally, la aceptación del rally como válido, o en casos extremos, la solicitud de un árbitro para que resuelva el conflicto.
- En la medida de lo posible, las reglas se adaptan a los jugadores según las diferentes necesidades adaptativas.
- Los jugadores evitarán llevar prendas que se asemejen al color de la pelota.
- Los jugadores no deberán cuestionar ni comentar el canto de un oponente,

Principales características

Regla de doble bote: Después del servicio, la pelota debe dar un bote antes de comenzar a volearla.

Zona de no volea (ZNV): Un área que se extiende 2,13 m. (7 pies) de largo en cada lado de la net, dentro de dicha área, ningún jugador puede pegar a la pelota sin que esta dé bote primero. Es decir, toda la cancha desde la net hasta la línea de fondo es igual y puede utilizarse libremente para todo tipo de jugada, excepto para volear. Los primeros 2,13 m., la zona de no volea, no pueden utilizarse para volear.

(Silla de ruedas) Un jugador en silla de ruedas puede dejar que la pelota dé dos botes antes de devolverla. El segundo bote puede ser en cualquier lugar de la superficie de juego, incluida el área alrededor de la cancha.

SECCIÓN 2 – CANCHA Y EQUIPAMIENTO

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

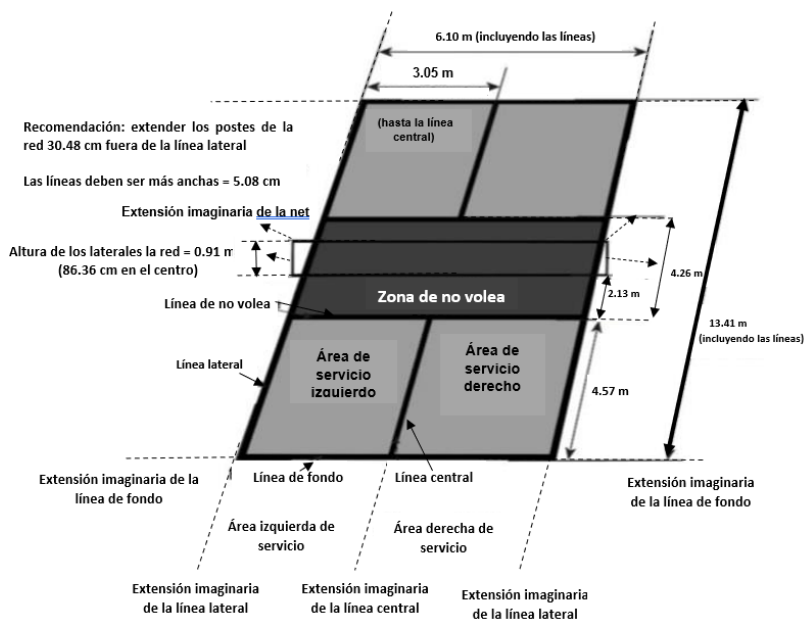


Figura 2-1

- 2.A.1. La cancha tiene una medida rectangular de 6,10 m. de ancho y 13,41 m. de largo, tanto para la modalidad de *singles* como para la de dobles. (Ver Figura 2-1).
- 2.A.2. Las medidas de la cancha se toman desde el borde exterior de las líneas del perímetro y de la zona de no volea. Todas las líneas deben ser de 5,08 cm. (2 pulgadas) de ancho y del mismo color, contrastando visiblemente con el color de la superficie de juego.
- 2.A.3. El área mínima de la superficie de juego mide 9,14 m. (30 pies) de ancho y 18,29 m. de largo (60 pies). Un margen circundante de 3,05 m. (10 pies) mide 12,19 m. (40 pies) por 19,51 m. (64 pies) de largo. Otras recomendaciones para las dimensiones de la superficie de juego son:

Objetivo	Ancho – pies (m.)	Long – pies (m.)
Nueva Construcción	34 (10.36 m)	64 (19.5 m)
Cancha de torneo	34 (10.36 m)	64 (19.5 m)
Cancha para juego en silla de ruedas	44 (13.41 m)	74 (22.56 m)
Cancha en estadio	50 (15.24 m)	80 (24.38 m)

2.A.1. **(Silla de ruedas)** La superficie de juego recomendada para el juego en silla de ruedas es de 13,41 m (44 pies) de ancho por 22,55 m (74 pies) de largo. Mientras que, en la cancha de un estadio, el tamaño para un partido en silla de ruedas es de 15,24 m. de ancho por 24,38 m. de largo.

2.B. **Líneas y áreas.** Las líneas y áreas de una cancha estándar de pickleball son las siguientes: (Ver Figura 2-1).

- 2.B.1. Líneas de fondo: Líneas paralelas a la net en cada extremo de la cancha.
- 2.B.2. Líneas laterales: Líneas perpendiculares a la net en ambos lados de la cancha.
- 2.B.3. Zona de no volea (ZNV): Es un área de la cancha, específica para cada equipo y ubicada a ambos lados de la net, se encuentra delimitada por una línea entre las dos líneas laterales (línea de zona de no volea) que es paralela a la net y está a 2,13 m. de distancia. Todas las líneas de la ZNV forman parte de esta.
- 2.B.4. Zona de servicio: Es un área ubicada detrás de la zona de no volea y a cada lado de la línea central, incluye la línea lateral, la línea central y la línea de fondo.
- 2.B.5. Línea central: Es la línea que se ubica en el centro de la cancha en ambos lados de la net, se extiende desde la zona de no volea hasta la línea de fondo y separa las zonas de servicio par e impar.
- 2.B.6. Lado derecho/par de la cancha: Es el área de servicio ubicada al lado derecho de la cancha cuando el jugador está en posición frente a la net.

- 2.B.7. Lado izquierdo/impar de la cancha: Es el área de servicio ubicada al lado izquierdo de la cancha cuando el jugador está en posición frente a la net.

2.C. Especificaciones de la net.

- 2.C.1. Material: La net puede estar hecha de cualquier material de tejido de malla que no permita que la pelota pase a través de ella.
- 2.C.2. Postes: Estos deben tener una distancia de 6,71 m. entre cada poste a los lados de la cancha. El diámetro máximo del poste de la net debe ser de 7,62 cm (3 pulgadas).
- 2.C.3. Tamaño: La longitud de la net debe ser de al menos 6,63 m desde un poste hasta el otro. La altura de la net desde su borde inferior hasta su borde superior debe ser de al menos 76,2 cm (30 pulgadas).
- 2.C.4. Borde: La parte superior de la net debe tener en el borde una cinta blanca de 5,08 cm (2 pulgadas), la cual debe contener en su interior una cuerda o cable de la parte superior de la malla. Esta cinta debe estar pegada a la cuerda o el cable.
- 2.C.5. Medidas de altura de la net:
- Líneas laterales - En el punto donde la net cruza las líneas laterales, la parte superior de la net deberá tener una altura de 91,44 para el borde superior y +/- 0,635 cm para el borde inferior (36 pulgadas +/- 0,25 pulgadas).
- Centro - En el punto central de la cancha que es equidistante de ambas líneas laterales (3 m / 10 pies de cada línea lateral), la parte superior de la red tendrá una altura de 86,36 (34 pulgadas) y la parte inferior +/- 0.635 cm (+/- 0.25 pulgadas). Si hay una banda central situada a 3 metros de las líneas laterales, la red estará a 86,36 cm (34 pulgadas) de altura en la parte superior y +/- 0,635 cm (+/- 0,25 pulgadas) en la parte inferior.

- 2.C.6. Net caída. Excepto en el saque, se repetirá la jugada si la pelota pasa por encima de la net, esta se cae y la golpea en el suelo.



Figura 2-2

La pelota del lado izquierdo, con agujeros más grandes, se suele utilizar para jugar en interiores; y la del lado derecho, se suele emplear para jugar en exteriores. Los colores pueden variar. Sin embargo, se permite el uso de todas las pelotas aprobadas, tanto para el juego en interiores como en exteriores. La lista completa de pelotas aprobadas se encuentra en el sitio web de USA PICKLEBALL.

2.D. Especificaciones de la pelota.

- 2.D.1. Diseño. La pelota debe tener mínimo 26 y máximo 40 orificios circulares, con un espacio entre los orificios y un diseño integral que se ajusten a las especificaciones de vuelo. La pelota debe tener el nombre del fabricante o proveedor, o bien el logotipo impreso o estampado en la superficie.
- 2.D.2. Approval. The Tournament Director will choose the tournament ball. The ball selected for play in any USA PICKLEBALL-sanctioned tournament must be named on the official list of approved balls posted on the USA PICKLEBALL website: USA Pickleball.org.

- 2.D.3. Fabricación. La pelota debe estar hecha de un material resistente moldeado con una superficie lisa y sin texturas. La pelota será de un color uniforme, a excepción de las marcas de identificación. La pelota puede tener una ligera cresta en la costura, siempre que no afecte significativamente las características de vuelo. (Ver Figura 2-2)

2.E. Especificaciones de la paleta.

- 2.E.1. Material. La paleta debe estar fabricada con un material considerado seguro y que no esté prohibido en este reglamento. La paleta debe ser fabricada con un material rígido y no compresible, de acuerdo con las especificaciones señaladas en el sitio web de USA PICKLEBALL.
- 2.E.2. Superficie. La superficie de impacto de la paleta no debe tener delaminación, agujeros, grietas, texturas rugosas o hendiduras que puedan hacer que se rompa la piel o su superficie, así como tampoco objetos o característica que le permitan al jugador darle un efecto excesivo a la pelota.
- 2.E.2.a. Reflejo. La superficie de impacto de la paleta no deberá ser reflectante, de forma que pueda afectar negativamente a la visión de los jugadores oponentes.
- 2.E.3. Tamaño. La longitud y ancho, incluyendo cualquier protector de borde y tapa de la empuñadura, no debe exceder de 60.96 cm (24 pulgadas). La longitud de la paleta no puede superar los 43,18 cm (17 pulgadas). No hay restricciones en cuanto al grosor de la paleta.
- 2.E.4. Peso. No hay restricciones en el peso de la paleta.
- 2.E.5. Modificaciones. Las paletas modificadas deben cumplir con todas las especificaciones.

- 2.E.5.a. Las alteraciones o adiciones hechas por el jugador a una paleta de fabricación comercial y certificada, pueden incluir elementos tales como cinta protectora de bordes/reemplazos, cinta de peso, peso adicional para un sistema de peso integrado del Fabricante de Equipo Original (OEM), cambios en el tamaño de la empuñadura mediante inserciones, grips de empuñadura, empuñaduras intercambiables OEM, superficies de reemplazo para paletas OEM y calcomanías con el nombre y/u otras marcas de identificación en la cara de la paleta.
- 2.E.5.b. Las calcomanías y la cinta no pueden sobresalir más de 2,54 cm (1 pulgada) por encima de la parte superior del mango de la paleta y no más de 1,27 cm (1/2 pulgada) dentro del borde exterior de una paleta. En caso de que la paleta tenga un protector de borde, debe estar a 1,27 cm (1/2 pulgada) del protector del borde.
- 2.E.5.c. Las únicas marcas escritas a mano permitidas en la superficie de juego de la paleta deben ser únicamente para fines de identificación (nombre, firma, teléfono, correo electrónico) o un autógrafo. No se permiten gráficos de posventa en una paleta fabricada comercialmente.
- 2.E.6. Prohibiciones en las características de la superficie y características mecánicas
 - 2.E.6.a. Pintura antideslizante o cualquier pintura texturizada con arena, partículas de caucho o cualquier material que provoque un efecto de giro adicional.
 - 2.E.6.b. Caucho y caucho sintético.
 - 2.E.6.c. Características del papel de lija.

2.E.6.d. Partes móviles que puedan dar impulso a la cabeza de la paleta.

2.E.7. Identificación del modelo. La paleta debe tener una marca, visiblemente identificable, proporcionada por el fabricante; así como, el nombre o el número del modelo señalados en la misma. La información sobre la marca y el modelo puede mostrarse en la paleta, mediante una calcomanía colocada por el fabricante.

2.F. *Aprobación del equipamiento deportivo y autorización.*

2.F.1. Lista de paletas aprobadas por USA PICKLEBALL – Los jugadores son responsables de asegurar que la paleta que están usando para una competencia se encuentra en la lista de paletas “aprobadas” por USA PICKLEBALL. Las listas de equipamiento deportivo aprobadas están publicadas en el sitio web de USA PICKLEBALL: usapickleball.org.

2.F.1.a. Infracciones. Si en algún momento durante el torneo, se determina que un jugador está usando una paleta que infringe cualquiera de las especificaciones o que no figura como “aprobada” en la lista de paletas aprobadas por USA PICKLEBALL, se aplicarán las siguientes sanciones:

2.F.1.a.1. Si la infracción se identifica antes de que comience el partido, el jugador deberá cambiar por una paleta que figure como Aprobada en la lista de paletas aprobadas por USA PICKLEBALL. No hay penalización por cambiar de paleta.

2.F.1.a.2. Si la infracción se detecta una vez comenzado el partido,

el jugador o el equipo perderá sólo el partido que está jugando en ese momento.

- 2.F.1.a.3. Si la infracción se descubre después de que la hoja de puntuación haya sido devuelta a la mesa de operaciones del torneo, se mantienen los resultados del partido.

2.G. Vestimenta.

- 2.G.1. Seguridad y distracción. Se puede solicitar a un jugador que se cambie de vestimenta si esta no es apropiada, incluso si su vestimenta se aproxima al color de la pelota.
- 2.G.2. Representaciones gráficas: Los gráficos, las insignias, las imágenes y los escritos en la vestimenta deben ser apropiados.
- 2.G.3. Calzado. El calzado debe tener suelas que no marquen o dañen la superficie de juego de la cancha.
- 2.G.4. Infracción. El Director del Torneo tiene la autoridad para exigir un cambio de vestimenta. Si el Director del Torneo impone un cambio de vestimenta, este se dará en un tiempo fuera no imputable. Si el jugador se niega a cumplir con las reglas establecidas, el Director del Torneo puede imponer como sanción que se pierda el partido.

SECCIÓN 3 – DEFINICIONES

3.A. *Definiciones.*

- 3.A.1. Pelota en juego: Es el momento en que se juega un rally, desde el golpe a la pelota para ejecutar el servicio hasta que la pelota se considere muerta. (Ver también 3.A.20 “Pelota viva”).
- 3.A.2. Arrastre: Pegarle a la pelota de tal manera que no salga botando de la paleta, sino que sea arrastrada por la superficie de la misma.
- 3.A.3. Asesoramiento (coaching): Es la comunicación de todo tipo de información, incluida la verbal, no verbal y electrónica, de alguien que no sea el compañero de un jugador, en una situación en la que un jugador o un equipo pretenda obtener una ventaja o para ayudarlos a evitar una infracción de las reglas.
- 3.A.4. Cancha: Es el área situada dentro de las dimensiones externas de las líneas de fondo y las líneas laterales.
- 3.A.5. Zona cruzada: Es la zona de la cancha diagonalmente opuesta a la zona de la que se pegó la pelota por última vez.
- 3.A.6. Pelota muerta: Es la pelota que ya no está en juego.
- 3.A.7. Distracción: Son los movimientos corporales de un jugador "no habituales en el juego" que, a juicio del árbitro, pueden interferir con la capacidad o concentración del oponente para golpear la pelota. Por ejemplo: hacer ruidos fuertes, pisar fuerte contra el piso, agitar la paleta de una manera que distraiga o interfiera con la concentración del oponente o con su capacidad para pegarle a la pelota.
- 3.A.8. Doble bote: Cuando la pelota da dos botes en un mismo lado antes de que se devuelva.
- 3.A.9. Doble golpe: Pegarle a la pelota dos veces antes de devolverla.

- 3.A.10. Descalificación: Si ocurre una conducta infractora tan evidente, el Director del Torneo descalifica al jugador. El jugador puede permanecer en las instalaciones, pero no puede participar más en ningún partido.
- 3.A.11. Expulsión: Si ocurre una conducta infractora tan evidente, el Director del Torneo le prohibirá al jugador participar en cualquier llave actual y futura del torneo. Además, el jugador debe abandonar el recinto inmediatamente y no volver durante el resto del torneo.
- 3.A.12. Falta: Infracción a las reglas que da como resultado una pelota muerta y el fin del rally.
- 3.A.13. Primer servidor: En dobles, el jugador que debe ejecutar el servicio desde el área de servicio derecha/par, después de un cambio de servicio, según el puntaje del equipo.
- 3.A.14. Pérdida por sanción: Si ocurren una infracción de conducta grave o una serie de advertencias técnicas y/o faltas técnicas, ello conllevará a que se le conceda el set o el partido al oponente.
- 3.A.15. Golpe tras bote: Golpe a la pelota después de que esta haya dado un bote.
- 3.A.16. Obstáculo: Cualquier obstáculo o acontecimiento temporal que no es provocado por un jugador y que repercute desfavorablemente en el juego, a excepción de los objetos permanentes. Por ejemplo; pelotas, insectos voladores, objetos extraños, jugadores o jueces de otra cancha que, a juicio del árbitro, hayan afectado la capacidad de un jugador al momento de realizar una jugada con la pelota.
- 3.A.17. Extensión imaginaria: Término empleado para describir hasta dónde se extendería una línea si se proyectara más allá de su punto final real. Los jugadores y árbitros deben proyectar hacia dónde se extendería la línea si no estuviera limitada a los márgenes del área de juego.

- 3.A.18. Lado izquierdo/impar de la cancha: Es el área de servicio ubicada al lado izquierdo de la cancha, cuando se está frente a la net. El servidor inicial en dobles o el servidor de singles debe situarse al lado izquierdo/impar de la cancha cuando su puntaje es impar.
- 3.A.19. Canto de línea: palabra(s) en voz alta emitida(s) por un jugador o juez(es) de línea para indicar al árbitro y/o a los jugadores que una pelota viva no ha caído en el espacio que corresponde dentro de la cancha».
- 3.A.20. Pelota viva - Es el momento en que el árbitro o el servidor (o el compañero del servidor según la regla 4.D.1) comienza a cantar el puntaje y termina cuando la pelota muerta. (Ver también 3.A.1 «Pelota en juego»).
- 3.A.21. Impulso: Es la consecuencia de un cuerpo en movimiento, como el de un jugador que ejecuta una volea, que hace que el jugador continúe en movimiento después de entrar en contacto con la pelota. El acto de volear produce un impulso que termina cuando el jugador recupera el equilibrio y el control de su movimiento o deja de moverse hacia la zona de no volea.
- 3.A.22. Zona de no volea (ZNV): Es el área de 2,13 m. de largo por 6.10 m de ancho adyacente a la net y propia del extremo de la cancha de cada equipo con respecto a las faltas de la ZNV. Todas las líneas que delimitan la ZNV son parte de la ZNV. Esta zona es bidimensional y no se eleva por encima de la superficie de juego. (Ver Figura 2-1 y Sección 2.B.3).
- 3.A.23. Equipo de árbitros: Personal bajo el liderazgo del Árbitro Superior del Torneo, ya sea dentro o fuera de la superficie de juego, incluidos el Árbitro Principal, los Árbitros Secundarios, el Árbitro de Seguimiento, el Árbitro Supervisor de Videos y los Jueces de Línea.

- 3.A.24. Ajustes de la empuñadura de la paleta: Son los dispositivos no mecánicos que cambian el tamaño de la empuñadura de la paleta o estabilizan el agarre.
- 3.A.25. Cabeza de la paleta: Es la paleta, sin incluir la empuñadura.
- 3.A.26. Objeto permanente: Cualquier objeto dentro o cerca de la cancha, incluso el que se encuentra suspendido sobre esta, que puede interrumpir el juego. Se consideran objetos permanentes el techo, las paredes, las vallas, los equipos de iluminación, los postes de la net (incluyendo las ruedas, brazos, patas, cables o cuerdas encima del poste de la net, u otra construcción de soporte propia), las gradas y los asientos para los espectadores, el árbitro, los jueces de línea, los espectadores cuando estén en sus lugares correspondientes, y todos los demás objetos alrededor y por encima de la cancha.
- 3.A.27. Plano de la net: Son los planos verticales imaginarios que se extienden más allá del propio sistema de soporte de la net.
- 3.A.28. Superficie de juego: Es la cancha y el área que la rodea designada para jugar.
- 3.A.29. Lenguaje soez: Palabras, frases o gestos con las manos, comunes o poco comunes, que normalmente se consideran inapropiados en la "sociedad educada" o cuando hay niños presentes. Normalmente se incluyen palabras de seis letras utilizadas como palabrotas o intensificadores verbales.
- 3.A.30. Rally: Es el juego continuo que se produce después del servicio y antes de una falta, o una interrupción válida.
- 3.A.31. Receptor - El jugador que se coloca diagonalmente enfrente del servidor para devolver el saque. El receptor correcto en dobles es el jugador cuya posición correcta es diagonalmente opuesta al

servidor correcto según lo determinado por la puntuación del jugador y la posición inicial en el juego.

- 3.A.32. Repetición: Todo rally que se reinicie por cualquier motivo, sin un punto ganado o un cambio de servidor.
- 3.A.33. Retiro: Es la decisión de un jugador o equipo de retirarse del partido y, por lo tanto, se declara ganador al oponente.
- 3.A.34. Lado derecho/par de la cancha: Es el área de servicio ubicado al lado derecho de la cancha, cuando se está frente a la net. El servidor inicial en dobles o el servidor de singles debe colocarse al lado derecho/par cuando su puntaje es par.
- 3.A.35. Segundo servicio: En dobles, es el término empleado para describir el estado de un equipo servidor cuando pierde el primer servicio de los dos servicios asignados.
- 3.A.36. Segundo servidor: En dobles, se refiere al compañero del primer servidor. El segundo servidor sirve después de que el primer servidor pierda el servicio.
- 3.A.37. Servicio o saque: Es el golpe inicial a la pelota con la paleta para comenzar el rally.
- 3.A.38. Servidor – El jugador que inicia un peloteo sirviendo la pelota. El servidor correcto en dobles es el jugador cuya posición correcta viene determinada por su puntuación y posición inicial en el juego (Ver la Regla 4.B.6.b).
- 3.A.39. Zona de servicio: Es el área a cada lado de la línea central, incluida la línea central, la línea lateral y la línea de fondo, excepto la línea de la ZNV.
- 3.A.40. Área de servicio: Es el área detrás de la línea de fondo, sobre y entre las longitudes imaginarias de la línea central de la cancha y de cada línea lateral.

- 3.A.41. Cambio de servicio: Se refiere a ceder el servicio al equipo contrario después de que un jugador o un equipo de dobles pierda su turno de servir.
- 3.A.42. Servidor inicial: Para cada equipo de dobles, se refiere al jugador designado para servir primero al inicio del set. En los torneos de dobles, el servidor inicial debe llevar un objeto de identificación visible, determinado por el Director del Torneo.
- 3.A.43. Falta técnica: La apreciación por parte del árbitro de una infracción de conducta que conlleva la pérdida de un punto de la puntuación del equipo infractor, a menos que su puntuación sea cero, en cuyo caso se añadirá un punto a la puntuación del equipo contrario. Se emitirá una falta técnica en caso se haya dado una advertencia técnica y se justifique dar una segunda advertencia técnica, o cuando se justifique por la acción de un jugador o un equipo, según el criterio del árbitro.
- 3.A.44. Advertencia técnica: Es una advertencia del árbitro sobre una infracción de conducta dada a un jugador o equipo. No se conceden ni se restan puntos por una advertencia técnica.
- 3.A.45. Advertencia verbal: Advertencia del árbitro sobre una infracción de conducta. Se puede emitir una sola advertencia verbal a cada equipo una vez por partido.
- 3.A.46. Volea: Es un golpe a la pelota en el aire durante un rally, antes de que esta haya dado bote.
- 3.A.47. Jugador en silla de ruedas: Cualquier persona, con o sin discapacidad, que juega en silla de ruedas. La silla de ruedas se considera parte del cuerpo del jugador. Puede ser un jugador con discapacidad o cualquiera que quiera jugar en silla de ruedas.
- 3.A.48. Abandono: Es la solicitud de un jugador o equipo para que se le retire de cualquier partido próximo en una determinada llave.

SECCIÓN 4 – EL SERVICIO, LA SECUENCIA DEL SERVICIO Y LAS REGLAS DE PUNTUACIÓN

4.A. *El Servicio.*

- 4.A.1. Se debe cantar el puntaje completo antes de ejecutar el servicio.
- 4.A.2. Posicionamiento. El servidor debe servir al campo de servicio diagonalmente opuesto a su posición correcta. El saque puede pasar por encima o tocar la red y debe cruzar la ZNV y sus líneas. El saque puede caer en cualquier otra línea del campo de servicio.
- 4.A.3. Si el servicio pasa sobre la net o entra en contacto con la net al cruzar y luego toca al receptor o al compañero del receptor, se considera punto para el equipo que ejecuta el servicio.
- 4.A.4. En el momento en que se sirve la pelota, tener en cuenta lo siguiente:
 - 4.A.4.a. Por lo menos un pie debe estar en la superficie de juego detrás de la línea de fondo.
 - 4.A.4.b. Ninguno de los pies del servidor puede tocar la cancha o estar dentro de la línea de fondo.
 - 4.A.4.c. Ninguno de los pies del servidor podrá tocar la superficie de juego fuera del área de saque.
 - 4.A.4.d. (**Silla de ruedas**) Las dos ruedas traseras deben estar en la superficie de juego detrás de la línea de fondo y no pueden tocar la cancha, ni estar dentro de la línea de fondo o fuera de las extensiones imaginarias de la línea lateral o central.
- 4.A.5. El saque se efectuará con una sola mano o con la paleta soltando la pelota. Si bien se espera cierta rotación natural de la pelota durante el lanzamiento, el ejecutor no deberá manipularla ni darle efecto con ninguna parte del cuerpo o de la paleta como

resultado del golpe. Excepción: El servidor puede permitir que la pelota ruede fuera de la cara de la paleta por gravedad. En los partidos arbitrados, el árbitro y el receptor deberán ver cómo el servidor suelta la pelota.

- 4.A.6. En partidos sin árbitro, el saque del servidor debe ser visible para el receptor. Si el lanzamiento no es visible, se repetirá la jugada conforme a la Regla 4.A.9.
- 4.A.7. **El servicio de volea.** El servicio de volea se ejecuta golpeando la pelota sin que dé bote en la superficie de juego y puede efectuarse con un movimiento de frente o de revés. Un correcto servicio de volea incluye los siguientes elementos:
 - 4.A.7.a. El brazo del servidor debe moverse en forma de arco con dirección ascendente al momento de golpear la pelota con la paleta. (Ver Figura 4-3).
 - 4.A.7.b. El punto más alto de la cabeza de la paleta no debe estar por encima de la parte más alta de la muñeca (donde se dobla la articulación de la muñeca) cuando la paleta golpea la pelota. (Ver Figuras 4-1 y 4-2).
 - 4.A.7.c. No debe haber contacto con la pelota por encima de la cintura (Ver Figuras 4-1 y 4-3)



Figura 4-1 (servicio legal)

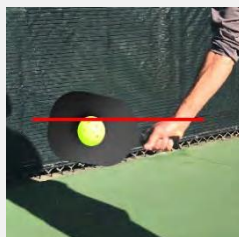


Figura 4-2 (servicio ilegal)



Figura 4-3 (servicio legal)

(Fotos y gráficos por cortesía de Steve Taylor, Digital Spatula)

- 4.A.8. **El servicio tras bote.** El servicio tras bote se ejecuta golpeando la pelota después de que dé bote en la superficie de juego y puede realizarse con un movimiento de frente o de revés.

No existe ninguna restricción sobre el número de veces que la pelota puede dar bote ni sobre el lugar de la superficie de juego donde puede dar bote. Un correcto servicio tras bote incluye los siguientes elementos:

- 4.A.8.a. El servidor debe soltar la pelota con una sola mano o dejarla caer de la cara de la paleta desde cualquier altura natural (por sí sola).
- 4.A.8.b. Al soltar la pelota, ésta no deberá ser impulsada en ninguna dirección ni de ninguna manera antes de golpear la pelota para efectuar el saque.
- 4.A.8.c. Las restricciones del servicio de volea en la Regla 4.A.7 no se aplican al servicio tras bote.

4.A.9. **Repetición o falta.** En partidos arbitrados, el árbitro puede solicitar una repetición si no está seguro de que se ha cumplido uno o más de los requisitos del servicio. La repetición deberá solicitarse antes de la devolución del servicio. El árbitro debe señalar una falta si está seguro de que no se ha cumplido uno o más de los requisitos del servicio, a excepción de la Regla 4.A.6. En partidos no arbitrados, si el receptor determina que se ha manipulado y dado un efecto giratorio a la pelota antes del servicio, o que la forma en que se soltó la pelota no fue visible, el receptor puede solicitar una repetición antes de devolver el servicio. En partidos no arbitrados, el receptor no tiene autoridad para pedir repeticiones o faltas por infracciones del movimiento de servicio.

- 4.A.9.a. Las resoluciones en caso de infracción del movimiento de servicio son los siguientes:

	JUEGO ARBITRADO		JUEGO NO ARBITRADO
	El árbitro no está seguro de la infracción	El árbitro está seguro de la infracción	El receptor determina la infracción
VOLLEY SERVE			
4.A.7.a. Sin arco ascendente	Repetición	Falta	Ninguna
4.A.7.b. Cabeza de la paleta por encima de la muñeca	Repetición	Falta	Ninguna
4.A.7.c. Contacto por encima de la cintura	Repetición	Falta	Ninguna
4.A.5. Pelota soltada con efecto giratorio	Repetición	Falta	Repetición
4.A.6. No se pudo ver la forma en que se soltó la pelota	Repetición	Repetición	Repetición
SERVICIO TRAS BOTE			
4.A.8.a. No se soltó la pelota con una sola mano o desde la cara de la paleta o no se soltó por sí sola, sin impulso añadido	Repetición	Falta	Ninguna
4.A.8.b. Pelota impulsada hacia arriba o hacia abajo	Repetición	Falta	Ninguna
4.A.5. Pelota soltada con efecto giratorio	Repetición	Falta	Repetición
4.A.6. No se pudo ver la forma en que se soltó la pelota	Repetición	Repetición	Repetición

4.B. Posición de los jugadores.

- 4.B.1. Servidor y receptor. El servidor correcto debe efectuar el saque desde el área de servicio correcta (Ver las reglas 4.B.5 y 4.B.6). El receptor correcto debe recibir el saque.
- 4.B.2. Al comienzo de cada set, el servidor inicial comienza el servicio desde el lado de la cancha según el puntaje.
- 4.B.3. Cada jugador servirá hasta que el jugador o equipo pierda un rally o se cometa una falta contra el jugador o equipo servidor.
 - 4.B.3.a. (Regla provisional) Opción de puntuación del rally. Después de que el servidor pierda el punto o cometa una falta, se producirá un cambio de servicio y se concederá el servicio al oponente.
- 4.B.4. Mientras el servidor mantenga el servicio, después de cada punto, este alternará el servicio entre los lados derecho/par e izquierdo/impar de la cancha para ejecutar el servicio.
- 4.B.5. Singles (Individuales)
 - 4.B.5.a. Si el puntaje del servidor es par (0, 2, 4...), el servicio debe ejecutarse desde el área de servicio derecha/par y el oponente debe recibir desde la zona de servicio derecha/par de su extremo de la cancha.
 - 4.B.5.b. Si el puntaje del servidor es impar (1, 3, 5...), el servicio debe ejecutarse desde el área de servicio izquierda/impar y el oponente debe recibir desde la zona de servicio izquierda/impar de su extremo de la cancha.

- 4.B.5.c. Después de que el servidor pierda el rally o cometa una falta, se anunciará un cambio de servicio y se le cederá el servicio al oponente.
- 4.B.6. Dobles. Ambos jugadores de un equipo servirán antes de que se declare un cambio de servicio, excepto al comienzo de cada juego, cuando sólo servirá el servidor inicial. Por lo tanto, el servidor inicial de cada juego se designa como «Segundo servidor» a efectos de puntuación, ya que se producirá un cambio de servicio una vez que se pierda un punto o el equipo servidor cometa una falta y se conceda el servicio al equipo contrario. (Regla provisional) Para la opción de puntuación de rally, un jugador de un equipo servirá antes de que se declare un cambio de servicio (side out).
- 4.B.6.a. Al comienzo de cada cambio de servicio, el servicio se ejecutará en el área de servicio derecha/par.
- 4.B.6.b. Cuando el puntaje del equipo es par (0, 2, 4...) la posición correcta para el servidor inicial del equipo es el área de servicio derecha/par. Cuando el puntaje del equipo es impar (1, 3, 5...), la posición correcta para el servidor inicial es el área de servicio izquierda/impar.
- 4.B.6.c. Después de cada cambio de servicio, el servicio comienza con el jugador correctamente colocado en el lado derecho/par de la pista según la puntuación del equipo. Este jugador se denomina «Primer servidor» y su compañero es el «Segundo servidor». (Regla provisional) Para la opción de puntuación de rally, después de cada cambio de servicio, el

servicio comienza con el jugador correctamente colocado en el lado derecho/par de la pista según la puntuación del equipo.

- 4.B.6.d. El Primer Servidor servirá, alternando los lados de servicio después de ganar cada punto, hasta que se pierda el punto o el equipo del servidor cometa una falta. (Regla provisional) Para la opción de puntuación de rally, el servidor alternará los lados de servicio después de ganar cada punto, hasta que se pierda un rally o el equipo del servidor cometa una falta.
- 4.B.7. Posiciones de los compañeros. En dobles, con la excepción del servidor (ver 4.A.4), no hay restricción en la posición de ningún jugador, siempre que todos los jugadores estén en el lado de la red de sus respectivos equipos. Pueden colocarse dentro o fuera de la cancha.
- 4.B.8. Antes de que se ejecute el servicio, cualquier jugador puede preguntar al árbitro sobre el puntaje, sobre el servidor o receptor correctos o si algún jugador está en una posición incorrecta. En caso de que un jugador haga una pregunta genérica como "¿Así está bien?", debe considerarse que la pregunta se refiere tanto al servidor correcto como a la posición correcta. Para juegos no arbitrados, un jugador puede hacer las mismas preguntas al oponente y el oponente debe responder con la información apropiada.
- 4.B.9. El árbitro se asegurará y corregirá, de ser necesario, de que todos los jugadores estén en la posición correcta y que el servidor correcto tenga la pelota antes de cantar el puntaje.

- 4.B.10. Si el servidor correcto y el receptor correcto están en sus posiciones correctas cuando se canta la puntuación, es una falta en un jugador que sirve o recibe incorrectamente, incluso si la jugada se completa antes de que se pite la falta. La falta debe cantarse antes del siguiente saque.

Si el servidor o el receptor correcto no están en su posición correcta cuando se canta el puntaje, el árbitro o un jugador pueden detener el rally en curso para identificar el error de jugador/posición y se repetirá el punto. Si el servidor correcto o el receptor correcto no están en la posición correcta cuando se canta el puntaje y el tanto se juega, el puntaje se mantiene igual.

Si un jugador detiene un rally e identifica incorrectamente un error de jugador/posición, será falta del jugador que detuvo el juego. Si el árbitro detiene un rally en curso e identifica incorrectamente un error de jugador/posición, se repetirá el punto.

4.C. Posición de listo: Cualquier jugador puede indicar que "no está listo" antes de que se cante el puntaje.

- 4.C.1. El jugador debe usar una de las siguientes señales para indicar que "no está listo": 1) levantar la paleta por encima de la cabeza, 2) levantar la mano que no sujeta la paleta por encima de la cabeza, 3) dar por completo la espalda a la net.
- 4.C.2. Después de que se haya comenzado a cantar el puntaje, se ignorarán las señales de "no listo", a menos de que haya un obstáculo. No se considera un obstáculo a un jugador o equipo fuera de posición. Se

reconocerán indicadores verbales para detener el juego como “alto” o “espera”.

4.D. Canto del puntaje: Se debe cantar el puntaje después de que el servidor y el receptor estén (o deban estar) en posición y todos los jugadores estén (o deban estar) listos para jugar.

4.D.1. Por lo general, en un juego no arbitrado, el servidor canta el puntaje, pero el compañero del servidor puede cantar el puntaje si el servidor no puede hacerlo. La persona que cante el puntaje no debe cambiarse durante el set a menos que tenga un impedimento del habla.

4.E. La regla de los 10 segundos: Una vez cantado el puntaje, el servidor tiene 10 segundos para ejecutar el servicio.

4.E.1. Si el servidor se excede de los 10 segundos para ejecutar el servicio, se declarará una falta.

4.E.2. Después de que se haya cantado el puntaje, si el equipo servidor cambia de área de servicio, el árbitro detendrá el juego, permitirá que todos los jugadores se reposicionen y luego volverá a cantar el puntaje para reiniciar la cuenta de 10 segundos. En un partido no arbitrado, el servidor se encargará de dichas acciones.

4.F. Obtención de puntos: Un jugador de singles o un equipo de dobles obtiene puntos solo cuando sirve. También se puede obtener puntos cuando se consideren faltas técnicas para el equipo contrario y su puntaje sea *cero*.

4.F.1. (Regla provisional) Opción de puntuación de rally. Un jugador o equipo anota un punto por cada juego ganado, excepto el punto de juego que se anota sólo al efectuar el saque.

4.G. Puntos. Se obtiene un punto cuando se sirve la pelota y se gana el rally.

4.G.1 (Regla Provisional) Opción de puntuación de rally. Se anota un punto al ganar el rally, excepto el punto de juego que se anota sólo al servir.

4.H. Ganar el set: Gana el primer equipo que anote el punto ganador.

4.I. Canto del puntaje en partidos de singles: La secuencia correcta para cantar el puntaje es el puntaje del servidor y luego el puntaje del receptor expresado en dos números. (Por ejemplo, "uno – cero").

4.J. Canto del puntaje en partidos de dobles: En los partidos de dobles, se canta el puntaje con tres números. La secuencia correcta para cantar el puntaje es: el puntaje del equipo servidor – el puntaje del equipo receptor – el número del servidor (uno o dos). (P. ej., "cero – uno – uno"). Para comenzar cada set, se cantará el puntaje como "cero - cero - dos".

4.J.1. (Regla provisional) Opción de puntuación de rally - Anotación de la puntuación en partidos de dobles. La secuencia correcta para cantar el puntaje es puntaje del servidor y luego puntaje del receptor como dos números. (Por ejemplo, «uno - cero».)

4.K. Canto erróneo del puntaje. Si se canta el puntaje erróneo, el árbitro o cualquier jugador puede detener el juego antes de la devolución del servicio para corregir el puntaje. Se debe repetir el rally con el canto del puntaje correcto. Después de la devolución del servicio, el juego debe continuar hasta el final del rally y se efectuará la corrección del puntaje antes del siguiente servicio. Después de la devolución del servicio, un jugador que interrumpa el juego para identificar o pedir una corrección del puntaje

habrá cometido una falta y perderá el rally. Un jugador que interrumpa el juego en cualquier momento para identificar o pedir una corrección del puntaje cuando este se ha cantado correctamente habrá cometido una falta y perderá el rally.

4.L. Faltas de Pie de Servicio. Se produce una falta cuando el servidor infringe alguna de las normas enumeradas en la regla 4. A.4.

4.M. Faltas en el servicio: Durante el servicio, es una falta del servidor, que resultará en la pérdida del servicio, si:

- 4.M.1. La pelota servida toca cualquier objeto permanente antes de tocar el suelo.
- 4.M.2. La pelota servida toca al servidor o a su compañero, o cualquier cosa que el servidor o su compañero lleven o sostengan.
- 4.M.3. La pelota servida cae en la zona de no volea, incluidas sus respectivas líneas.
- 4.M.4. La pelota servida cae fuera de la zona de servicio.
- 4.M.5. La pelota servida golpea la net y cae dentro de la zona de no volea
- 4.M.6. La pelota servida golpea la net y cae fuera de la zona de servicio.
- 4.M.7. El servidor utiliza un servicio no reglamentario cuando ejecuta el servicio de volea (como se indica en la Regla 4.A.7) o cuando ejecuta el servicio tras bote (como se indica en la Regla 4.A.8).
- 4.M.8. El servidor o su compañero piden un tiempo fuera después de que se haya ejecutado el servicio.
- 4.M.9. El servidor golpea la pelota para ejecutar el servicio mientras se está cantando el puntaje.
- 4.M.10. El servidor infringe cualquiera de las reglas enumeradas en la Regla 4.A.4.

4.N. Faltas del receptor: Es una falta del equipo receptor que resulta en un punto para el servidor si:

- 4.N.1. El receptor o su pareja toca o interfiere con el movimiento de la pelota antes de que dé bote.
- 4.N.2. El receptor o su compañero piden un tiempo fuera después de que se haya ejecutado el servicio.

SECCIÓN 5 – REGLAS DE ELECCIÓN DE LADO Y SERVICIO

5.A. Elección de lado, servicio, recepción o aplazamiento.

- 5.A.1. Se utilizará cualquier método justo para determinar qué jugador o equipo tiene la primera elección de lado, saque, recepción o aplazamiento (por ejemplo, un 1 o 2 escrito en el reverso de la hoja de anotación, lanzar una moneda al aire). Una vez realizada la selección, no podrá modificarse.
- 5.A.2. En los partidos de dobles, los equipos pueden cambiar de servidor inicial después de cada set y deben informarlo al árbitro. En los partidos no arbitrados, el equipo debe informar a los oponentes si hubo un cambio de servidor inicial. El servidor inicial para el set es el que lleva la identificación de servidor inicial. No habrá falta ni penalización si no se informa el cambio de servidor inicial. Una vez que el set haya comenzado, si el árbitro nota que un equipo ha cambiado de servidor inicial, lo anotará en la hoja de puntuación después de que el rally haya terminado.
- 5.A.3. En los partidos de dobles, los servidores iniciales deben llevar de manera visible la identificación determinada por el Director del Torneo.

5.B. Cambio de lado.

- 5.B.1. Los equipos cambian de lado y de servicio inicial al finalizar cada set.
- 5.B.2. Se permiten dos minutos después de cada set. Si ambos equipos están de acuerdo, el set puede reanudarse antes. Se debe seguir el procedimiento de la Regla 10.A.5 para continuar el set.

- 5.B.3. En los partidos que constan de un solo juego, los equipos cambiarán de lado a la mitad del puntaje según el formato del partido. Ejemplos: Cambiar de lado a los 6 puntos en un juego a 11; a los 8 en un juego a 15; o a los 11 en un juego a 21. El saque se mantiene con el jugador que lo realiza.
- 5.B.4. En los partidos que constan de varios juegos, los equipos cambiarán de lado en la mitad del puntaje del último juego según el formato del partido. Ejemplo: Cambio de lado a los 6 puntos del último juego a 11 puntos. El saque se mantiene con el jugador que tiene el saque. Excepción: Si el primer juego se pierde por no presentarse, el cambio de lado no se producirá en el último juego, ya que cada equipo habrá jugado el mismo número de juegos en cada lado.
- 5.B.5. Tiempo fuera por cambio de lado. Se permite un minuto para cambiar de lado durante un partido. Se utilizará la regla 10.A.5 para continuar el juego.
- 5.B.6. Una vez que se ha marcado el punto de cambio de lado, una falta técnica que provoque la pérdida de un punto para el equipo que realiza el saque no afectará la realización del cambio de lado.
- 5.B.7. Si el cambio de lado no se ejecuta según las reglas 5.B.3 o 5.B.4, este se ejecutará cuando se los jugadores lo noten. No es una falta de ninguno de los dos equipos, el marcador no se ve afectado y el saque permanece en poder del jugador que tiene el saque.

SECCIÓN 6 – Reglas de canto de línea

- 6.A. Se considera “dentro” una pelota servida que pasa por sobre la zona de no volea y cae en la zona de servicio correcta o en cualquier línea de esta. Se considera “dentro” toda pelota en juego que cae dentro de la cancha o toca cualquier línea de la cancha.
- 6.B. Se considera “fuera” una pelota que cae completamente fuera de los límites de la cancha. En el servicio, una pelota que cae en la zona de no volea del oponente, incluidas sus respectivas líneas, se considera “fuera”.
- 6.C. **Código de ética para los cantos de línea:** El pickleball se juega de acuerdo con las reglas específicas. También se requiere de un código de ética para las responsabilidades de cantos de línea cuando lo realicen los jugadores.

Las responsabilidades de los jugadores para hacer los cantos de línea son diferentes a las asignadas a los árbitros o jueces de línea. Los árbitros deciden de forma imparcial teniendo en cuenta los intereses de todos los jugadores. Cuando se asignan estas funciones a un jugador, este debe esforzarse para ser preciso al hacer los cantos de línea y debe actuar bajo el principio de que todos los cantos dudosos deben resolverse a favor del oponente.

Los elementos básicos son:

- 6.C.1. Los jugadores son responsables de cantar las líneas en su lado de la cancha (excluyendo los saques cortos, las faltas de servicio con el pie y todas las faltas fuera de la zona de volea, si las canta un árbitro). Si un jugador realiza un canto de línea inicial y luego pide la opinión del adversario o del árbitro, si el adversario o el árbitro pueden realizar un canto correcto de «dentro» o «fuera», el canto correcto será el canto válido. Si el adversario o el

árbitro no pueden pronunciarse con claridad, se mantendrá la decisión inicial del jugador.

Una decisión del adversario puede ser apelada ante el árbitro para que decida si la jugada es «dentro» o «fuera».

- 6.C.2. En los partidos con jueces de línea, el único canto de línea asignado a los jugadores es el de la línea central.
- 6.C.3. El oponente obtiene el beneficio de la duda en los cantos de línea realizados. Cualquier pelota que no pueda ser cantada como "fuera" se considerará como "dentro". Un jugador no puede reclamar una repetición si no se vio la pelota o si se tienen dudas. Un jugador que no realice un canto puede solicitar al árbitro realizar el canto si no vio claramente dónde cayó la pelota. Si no es posible que el árbitro tome una decisión, la pelota se considera como "dentro". En el momento en que el jugador o equipo receptor apela al árbitro, pierde su derecho a hacer un canto "dentro" o "fuera" para ese rally.
- 6.C.4. No se consultará a los espectadores sobre ningún canto de línea.
- 6.C.5. Un jugador o equipo puede pedir la opinión del oponente para hacer el canto de línea de su lado de la cancha. Si el oponente está seguro de que la pelota estaba "dentro" o "fuera" y solicita una corrección del puntaje, esta debe ser aceptada. Si los oponentes no están seguros de que la pelota cayó "dentro" o "fuera", entonces se considera que la pelota cayó "dentro" de la cancha del equipo receptor. En el momento en que el jugador o equipo receptor pida la opinión del oponente, este perderá su derecho a decidir si la pelota cayó "dentro" o "fuera" para ese rally. El equipo o jugador receptor también puede

apelar al árbitro para que realice un canto preciso. Si el árbitro no puede realizarlo de forma precisa, se mantendrá el resultado determinado por el oponente.

- 6.C.6. Los jugadores no deben cantar que la pelota cayó "fuera" a menos que puedan ver claramente un espacio entre esta y la línea cuando la pelota toque el suelo
- 6.C.7. Todos los cantos de «fuera» deben ser señaladas rápidamente en voz alta y/o con la mano.
 - 6.C.7.a. Si un jugador/equipo devuelve la pelota, se cantará «fuera» antes de que el adversario la golpee o quede muerta.
 - 6.C.7.b. Si un jugador/equipo no devuelve la pelota, puede realizar un canto de «fuera», apelar el canto al árbitro o dejar que sus oponentes realicen el canto de línea hasta que se produzca el siguiente saque.
- 6.C.8. En el juego de dobles, si un jugador canta que la pelota está «fuera» y su compañero dice que está «dentro», entonces existe duda y el canto del equipo será «dentro». Cualquier jugador puede apelar el canto del equipo al árbitro o aplazar un canto de línea a su oponente hasta que se produzca el siguiente saque. Si el árbitro o el oponente no vieron la pelota, éste se considerará «dentro».
- 6.C.9. Mientras la pelota esté en el aire, si un jugador grita "fuera", "no", "que dé bote" o cualquier otra palabra para comunicar a su compañero que la pelota puede caer fuera, se debe considerar solamente como una forma de comunicación del jugador y no se debe considerar como un canto de línea.

- 6.C.10. Un canto de "fuera" realizado después de que la pelota dé bote es un canto de línea. La pelota se considera muerta y se detiene el juego. Si, en caso de apelación, el árbitro rectifica cualquier tipo de canto de "fuera", entonces se debe emitir una falta al jugador o equipo que indicó la pelota como "fuera". Excepción: Si el partido tiene jueces de línea, los jueces de línea de fondo y de líneas laterales son responsables de hacer el canto. (Ver Regla 13.E.2)
- 6.C.11. Los jugadores pueden anular una decisión de línea de un compañero, una decisión de línea de un equipo arbitral o un canto de "dentro" para su propia desventaja.

SECCIÓN 7 – Reglas de las Faltas

Se declarará una falta (y por consiguiente se considerará la pelota como muerta) en los siguientes casos:

- 7.A. Si el servicio o la devolución del servicio no da un bote antes de que la pelota sea golpeada.
- 7.B. Cuando un jugador golpea la pelota hacia la net y esta no pasa al lado del oponente. Nota: La pelota se considera muerta y la falta se produce en el momento en que la pelota toca el suelo.
- 7.C. Cuando se devuelve la pelota por debajo de la net o entre la net y el poste de la net.
- 7.D. Cuando una pelota golpeada por un jugador cae primero fuera de los límites o en su propio lado de la cancha.
- 7.E. Si un jugador de pie no devuelve la pelota antes de que dé dos botes en su lado de la cancha y si un jugador en silla de ruedas no devuelve la pelota antes de que dé tres botes en su lado de la cancha.
- 7.F. Infracción de las reglas de la Secciones 4, 9 y 11.
- 7.G. Cuando un jugador, la vestimenta de un jugador o la paleta de un jugador entre en contacto con el sistema de la net, los postes de la net o la cancha del oponente, y la pelota esté en juego.
- 7.H. Si después del servicio, la pelota entra en contacto con un jugador o con cualquier cosa que el jugador lleve puesto o consigo, excepto la paleta o la(s) mano(s) del jugador en contacto con la paleta y por debajo de la muñeca. Cuando el jugador está por cambiar de manos con ambas manos en la paleta o está intentando golpear la pelota con las dos manos y una de las manos es golpeada por debajo de la muñeca,

siempre y cuando la(s) mano(s) del jugador esté(n) en contacto con la paleta, la pelota sigue en juego. La falta es del jugador que ha sido impactado por la pelota.

- 7.I. Una pelota en juego que es detenida por un jugador antes de que quede muerta (por ejemplo, atrapar o detener una pelota en vuelo antes de que entre en contacto con la superficie de juego). La falta es del jugador que detuvo la pelota. Excepción: Ver las Reglas 4.B.10 y 4.K.
- 7.J. Después del servicio, cuando una pelota entra en contacto con cualquier objeto permanente antes de dar bote en la cancha.
- 7.K. Una vez que la pelota está en juego, un jugador que golpee la pelota antes de que esta cruce completamente el plano de la net.
- 7.L. Cuando un jugador arrastre o detenga deliberadamente la pelota con la paleta mientras ejecuta el servicio o durante un rally.
- 7.M. Un obstáculo que un jugador anuncia y que el árbitro determina como no válido.
- 7.N. En los partidos no arbitrados, los jugadores pueden llevar pelotas adicionales siempre que las lleven de forma que no sean visibles para su(s) oponente(s) durante el juego. Si una pelota adicional que un jugador lleva consigo cae en la superficie de juego durante el rally, se declarará una falta.
- 7.O. Cualquier desacuerdo entre las parejas sobre el canto de una falta se decidirá en beneficio de sus oponentes.

SECCIÓN 8 – REGLAS DE LA PELOTA MUERTA

- 8.A. Cualquier acción que detenga el juego tendrá como resultado una pelota muerta.
- 8.B. Una falta cantada por un árbitro o un jugador, o una falta cometida por un jugador, tendrá como resultado una pelota muerta.
- 8.C. Un obstáculo cantado por el árbitro o por un jugador tendrá como resultado una pelota muerta. El árbitro determinará si el obstáculo cantado por el jugador es válido. Un obstáculo válido tendrá como resultado una repetición.
- 8.D. Una pelota en juego que entre en contacto con un objeto permanente después de haber dado un bote en la cancha del oponente tendrá como resultado una pelota muerta. El jugador que golpeó la pelota ganará el rally.
- 8.E. Aparte de las infracciones de la zona de no volea, una falta solo puede cometerse cuando la pelota está viva. La sanción de una falta (que no sea de la zona de no volea) se aplica normalmente en el momento en que se identifica (p. ej., distracciones, dobles botes, etc.), pero también puede aplicarse en cualquier momento antes de que se ejecute el siguiente servicio.

SECCIÓN 9 – REGLAS DE LA ZONA DE NO VOLEA

- 9.A. Todas las voleas deben iniciarse fuera de la zona de no volea. Para jugadores en silla de ruedas, las ruedas delanteras (más pequeñas) pueden tocar la zona de no volea durante una volea.
- 9.B. Es una falta si el jugador que volea, o cualquier objeto que tenga contacto con el jugador que volea mientras está voleando, toca la zona de no volea. Para los jugadores en sillas de ruedas, las ruedas delanteras (más pequeñas) pueden tocar la zona de no volea.
- 9.B.1. El acto de volear comienza cuando la pelota es golpeada en el aire antes de dar bote (voleado) y termina cuando se detiene el movimiento del jugador por la acción de seguimiento (impulso).
- 9.C. Durante la acción de volea, es una falta si el impulso del jugador que volea hace que este entre en contacto con cualquier cosa que esté tocando la zona de no volea, incluido el compañero del jugador. Para un jugador en silla de ruedas, las ruedas delanteras (más pequeñas) pueden tocar la zona de no volea.
- 9.C.1. Es una falta incluso si la pelota se considera muerta 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 puede volear la pelota hasta que ambos pies hayan hecho contacto con la superficie de juego completamente fuera de la zona de no volea. Se considera una falta estar dentro de la zona de no volea, saltar para golpear una volea y luego aterrizar fuera de la zona de no volea. Si las ruedas traseras de una silla de ruedas han

tocado la zona de no volea por cualquier motivo, el jugador en silla de ruedas no podrá volear la pelota hasta que ambas ruedas traseras hayan hecho contacto con la superficie de juego fuera de la zona de no volea.

- 9.E. Un jugador puede entrar en la zona de no volea en cualquier momento, excepto cuando dicho jugador esté voleando la pelota.
- 9.F. Un jugador puede entrar en la zona de no volea antes o después de devolver cualquier pelota que haya dado bote.
- 9.G. Un jugador puede permanecer dentro de la zona de no volea para devolver una pelota que haya dado bote. No hay infracción si un jugador no sale de la zona de no volea después de golpear una pelota que dio bote.
- 9.H. No se comete ninguna infracción si un jugador devuelve la pelota mientras su compañero se encuentra en la zona de no volea, siempre y cuando los compañeros, incluido cualquier objeto que lleven puesto, no entren en contacto entre sí durante el acto de volear.

SECCIÓN 10 – REGLAS DE TIEMPO FUERA

10.A. Tiempo fuera estándar: Un jugador o equipo tiene derecho a dos tiempos fuera en sets a 11 o 15 puntos y tres tiempos fuera en sets a 21 puntos.

10.A.1. Cada tiempo fuera puede durar hasta 1 minuto.

10.A.2. El juego puede reanudarse antes si todos los jugadores están listos.

10.A.3. Si a un equipo le queda algún tiempo fuera, cualquier jugador de ese equipo puede pedir un tiempo fuera antes de que se ejecute el siguiente servicio.

10.A.4. Antes de que se ejecute el servicio, si un equipo pide un tiempo fuera cuando no le queda ningún tiempo fuera, no se emitirá ninguna sanción.

10.A.5. El árbitro anunciará cuando queden 15 segundos. Al final del período de tiempo fuera, el árbitro anunciará "Hora de inicio" y luego cantará el puntaje cuando todos los jugadores estén (o deban estar) listos para jugar.

10.B. Tiempo fuera por motivos médicos: Un jugador que necesite atención médica durante un partido debe solicitar al árbitro un tiempo fuera por motivos médicos. Una vez solicitado, se utilizarán las siguientes directrices:

10.B.1. El árbitro debe llamar inmediatamente al personal médico del lugar o al Director del Torneo si no hay personal médico presente, para que evalúe la situación y brinde los primeros auxilios adecuados.

10.B.1.a. El árbitro debe poner en marcha el cronómetro de 15 minutos cuando llegue el personal médico o el Director del Torneo.

- 10.B.2. Si el personal médico o el Director del Torneo, en caso de que no haya personal médico presente, determina que existe una condición médica válida, entonces se le otorgará a ese jugador un tiempo máximo de 15 minutos para el tiempo fuera por motivos médicos.
- 10.B.2.a. El tiempo fuera debe ser continuo y puede durar hasta 15 minutos. Si se brinda tratamiento médico fuera de la cancha en otro lugar dentro del recinto del torneo, el tiempo de transporte del jugador desde la cancha hasta aquel lugar debe excluirse del período de 15 minutos del tiempo fuera por motivos médicos.
- 10.B.2.b. Si el jugador utiliza menos de 15 minutos, el tiempo restante se pierde y el jugador no dispondrá de tiempo médico adicional durante el partido.
- 10.B.2.c. Si el jugador no puede reanudar el juego después de los 15 minutos de tiempo fuera por motivos médicos, se declarará un retiro del partido. Acabado el período de 15 minutos del tiempo fuera por motivos médicos, el jugador puede usar uno o más tiempos fuera estándar si los tuviere disponibles, así puede disponer de tiempo adicional antes de ser retirado del partido.
- 10.B.3. Si el personal médico o el Director del Torneo, en caso de que no haya personal médico presente, determina que no existe una condición médica válida, se le deducirá al jugador o al equipo un tiempo fuera estándar, si tuvieran uno disponible, y se le emitirá una advertencia técnica.

- 10.B.3.a. Si el jugador o el equipo no cuenta con un tiempo fuera estándar disponible, se emitirá una falta técnica.
- 10.B.3.b. El tiempo fuera por motivos médicos ya no está disponible para ese jugador en ese partido.
- 10.B.3.c. A un jugador sólo se le puede conceder un tiempo fuera por motivos médicos en cada partido.
- 10.B.4. Se seguirán los procedimientos de la Regla 10.A.5. para continuar el juego.
- 10.B.5. Presencia de sangre. Si hay sangre en un jugador o en la superficie de juego, el juego no podrá reanudarse hasta que se haya controlado la hemorragia y se haya eliminado la sangre de la ropa y de la superficie de juego.
 - 10.B.5.a. Los asuntos relacionados únicamente con la limpieza o el control de la sangre se considerarán como un tiempo fuera del árbitro.
 - 10.B.5.b. Se seguirán los procedimientos de la Regla 10.A.5 para continuar el juego.
- 10.C. *Juego continuo:*** El juego debe ser continuo, aunque se permite a los jugadores tomar rápidamente una bebida o secarse con una toalla después de cada rally siempre que, a juicio del árbitro, no se afecte negativamente el ritmo del juego. El árbitro debe cantar el puntaje cuando el juego deba reanudarse.
- 10.D. *Tiempo fuera por equipamiento deportivo:*** Se espera que los jugadores mantengan toda su vestimenta y equipamiento deportivo en buenas condiciones para jugar. Si el árbitro determina que es necesario cambiar o ajustar el equipamiento deportivo para que el partido continúe de

forma justa y segura, el árbitro puede conceder un tiempo fuera por equipamiento deportivo de duración razonable. Se seguirá el procedimiento de la Regla 10.A.5 para reanudar el juego. En los partidos no arbitrados, los jugadores acordarán entre ellos una solución razonable para resolver las fallas de equipamiento.

10.D.1. Los cambios de vestimenta y equipamiento deportivo que puedan realizarse rápidamente están permitidos después de cada rally (por ejemplo, atar los pasadores de las zapatillas, limpiar las gafas, ajustar la gorra).

10.E. Tiempo entre de cada set: El tiempo estándar entre cada set es de 2 minutos. Se seguirán los procedimientos de la Regla 10.A.5 para reanudar el juego.

10.E.1. Después de cada set, los jugadores pueden tomar uno o ambos tiempos fuera del set siguiente. Los jugadores deben informar al árbitro o, si no hay árbitro, a sus oponentes. Si un equipo vuelve a jugar antes de que uno o ambos tiempos fuera solicitados hayan comenzado, el equipo conserva el o los tiempos(s) fuera para el siguiente set. Los dos minutos reglamentarios entre cada set se utilizarán antes de cualquier tiempo fuera usado por el equipo.

10.F. Tiempo entre cada partido: El tiempo estándar entre cada partido será de 10 minutos. Si todos los jugadores están listos para jugar antes de los 10 minutos, el partido comenzará antes.

10.F.1. En un partido de campeonato con un partido de desempate: Si el ganador de la llave de perdedores vence al ganador de la llave de ganadores, entonces se debe jugar un partido de desempate a 15 puntos. El tiempo estándar después de cada partido de campeonato y el partido de desempate es de 10 minutos.

10.G. Sets suspendidos: Un set suspendido debido a circunstancias atenuantes se reanudará con el mismo servidor, puntaje y tiempos fuera restantes que tenía cuando se interrumpió.

10.H. Otras reglas de tiempo fuera.

10.H.1. Antes de un partido o entre cada set: No se pueden pedir tiempos fuera reglamentarios o por motivos médicos antes de que comience un partido. Un partido no puede comenzar hasta que todos los jugadores estén presentes y se cante el puntaje inicial. Los tiempos fuera podrán utilizarse antes del comienzo del segundo set y en sets posteriores en un partido de varios sets.

10.H.2. Circunstancias atenuantes: El árbitro puede pedir un tiempo fuera para atender las circunstancias atenuantes que puedan requerir de una interrupción prolongada del set.

10.H.2.a. Por motivos de seguridad, si el árbitro determina que existe un posible problema médico (p. ej., agotamiento por calor, insolación, etc.) y el jugador no puede o se niega a pedir un tiempo fuera por motivos médicos, el árbitro está autorizado a pedir un tiempo fuera y llamar al personal médico o al Director del Torneo. No se deducirán al jugador los tiempos fuera por motivos médicos solicitados por el árbitro.

10.H.2.b. Una hemorragia se debe tratar de acuerdo con la Regla 10.B.5.

- 10.H.2.c. Cualquier sustancia extraña en la cancha tales como escombros, agua u otros fluidos, deben retirarse o limpiarse.
- 10.H.2.d. Se seguirán los procedimientos de la Regla 10.A.5 para reanudar el juego

SECCIÓN 11 – OTRAS REGLAS

- 11.A. Golpes dobles:** Las pelotas pueden golpearse dos veces, pero esto debe suceder mientras un jugador realiza un golpe involuntario, continuo y en una sola dirección. Si el golpe dado al ejecutar el servicio o durante un rally es deliberadamente no continuo, o no va en una sola dirección, o un segundo jugador golpea la pelota, es una falta.
- 11.B. Cambio de manos:** Se puede intercambiar la paleta de una mano a otra en cualquier momento.
- 11.C. Golpes a dos manos:** Se permiten los golpes a dos manos.
- 11.D. Golpe fallido:** No se considerará como una pelota muerta si un jugador falla completamente al intentar golpear la pelota. La pelota permanece en juego hasta que dé dos botes o hasta que ocurra cualquier otra falta.
- 11.E. Pelota rota, agrietada, deteriorada o blanda:** Si cualquier jugador sospecha que la pelota está rota, agrietada, deteriorada o blanda después del servicio o en el juego, el juego debe continuar hasta el final del rally. En los partidos arbitrados, los jugadores pueden apelar al árbitro antes de que se produzca el siguiente servicio para determinar si una pelota está deteriorada, blanda, rota o agrietada. Si, según el criterio del árbitro, una pelota rota o agrietada influyó en el resultado de un rally, el árbitro solicitará una repetición de la jugada con una pelota de reemplazo. Si ambos equipos están de acuerdo en que la pelota está deteriorada o blanda, se reemplazará la pelota, pero no se repetirá el rally anterior. En partidos no arbitrados, si ambos equipos están de acuerdo, los jugadores pueden reemplazar una pelota deteriorada, blanda, rota o agrietada antes de que se ejecute el siguiente servicio. Solo en el caso de una pelota agrietada, si los jugadores están de

acuerdo en que la pelota agrietada influyó en el resultado del rally anterior, se repetirá el rally. Si los jugadores no están de acuerdo en que una pelota agrietada influyó en el resultado del rally anterior, el rally anterior se mantiene tal como se jugó. Si ambos equipos están de acuerdo en que la pelota está deteriorada o blanda, reemplazarán la pelota, pero no repetirán el rally anterior.

- 11.F. *Lesión durante el rally:*** El rally continuará hasta que termine a pesar de que uno de los jugadores se lesione.
- 11.G. *Problema con el equipamiento deportivo del jugador:*** No se detendrá un rally cuando un jugador pierda o rompa una paleta o pierda un objeto, a menos que la acción resulte en una falta.
- 11.H. *Objetos en la cancha:*** Cuando cualquier objeto que un jugador lleve o porte consigo caiga en su extremo de la cancha, a menos que el objeto caiga en la zona de no volea como resultado de una volea, la pelota permanece en juego incluso si golpea el objeto
- 11.I. *Plano de la red.*** Cruzar el plano de la red antes de golpear la pelota es una falta. Inmediatamente después de golpear la pelota, un jugador o cualquier objeto que lleve puesto puede cruzar el plano de la red. El jugador no podrá tocar ninguna parte del sistema de red, el campo contrario o al adversario mientras la pelota está viva. Después de golpear la pelota, la autorización para cruzar el plano de la red sólo se aplica durante la ejecución del golpe de la pelota en ese momento y si el movimiento que sigue es específicamente asociado con el golpe a la pelota en ese momento.
 - 11.I.1. Excepción:** Si la pelota da bote en la zona de recepción del oponente con suficiente efecto de retroceso o ayuda del viento para que regrese por encima de la net, el jugador receptor puede cruzar el plano de la net (por encima, por debajo o por un lado

del poste de la net) para golpear la pelota. Es una falta si el jugador receptor (o cualquier cosa que vista o lleve consigo) cruza el plano de la net antes de que la pelota haya cruzado primero hacia el lado del oponente. Es una falta si el jugador toca el sistema de la net, la cancha del oponente o al oponente mientras la pelota está todavía en juego.

11.J. Distracciones. Los jugadores no deberán distraer al oponente cuando éste se disponga a iniciar la jugada. Si, a juicio del árbitro, un jugador ha distraído a su oponente, el árbitro señalará inmediatamente falta al equipo infractor. Ver Regla 3.A.7.

11.K. Postes de la net. Es falta si un jugador toca el poste de la net mientras la pelota está viva. Si la pelota toca el poste de la net, se considera bola muerta y el equipo que la golpeó pierde el rally.

11.L. Net.

- 11.L.1. Si la pelota golpea la parte superior de la net, o el cable superior de la net o la cinta que está entre la net y el poste de la net, y luego cae dentro de la cancha, la pelota permanecerá en juego.
- 11.L.2. Si la pelota se desplaza entre la net y el poste de la net, es una falta del jugador que haya golpeado la pelota.
- 11.L.3. Se permite a un jugador rodear el poste de la net y cruzar la línea de extensión imaginaria de la net después de golpear la pelota, siempre que el jugador o cualquier objeto que él o ella esté o estaba vistiendo o llevando puesto no toque la cancha del oponente. Se declarará una falta si el jugador rodea el poste de la net y cruza la línea de extensión imaginaria de la net sin hacer contacto con la pelota.

- 11.L.4. Si un jugador golpea la pelota por encima de la net hacia la cancha del oponente y luego la pelota da bote y vuelve sobre la net y da bote por segunda vez sin ser tocada por el oponente, el jugador que golpeó primero la pelota gana el rally.
- 11.L.5. Para sistemas de net con una barra horizontal o una base central, o ambas:
- 11.L.5.a. Se considera una falta si, antes de pasar por encima de la net, la pelota golpea la barra horizontal o la base central.
- 11.L.5.b. Con excepción del servicio, se pedirá una repetición si la pelota pasa por encima de la net y hace una o más de las siguientes acciones:
- Cae en la base central
 - Cae en cualquier parte de la barra horizontal
 - Queda atrapada entre la net y la barra horizontal
 - Cae en una net que está movida o desviada
 - Cae en una net que está holgada y se extiende hasta el suelo.

Con excepción del servicio, si la pelota pasa por encima de la net, da bote en la cancha y luego realiza cualquiera de las acciones mencionadas anteriormente, se debe repetir el rally.

- 11.L.5.c. En el saque, si la pelota golpea la barra horizontal o la base central o queda atrapada entre la red y la barra horizontal después de pasar por encima de la red, es falta.

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

11.M. Tiros alrededor del poste de la net: Un jugador puede devolver la pelota por el lado externo del poste de la net.

11.M.1. La pelota no tiene que volver a pasar por encima de la net.

11.M.2. No hay restricción en la altura de la devolución, por lo que un jugador puede devolver la pelota alrededor del poste de la net por debajo de la altura de la net.

11.N. Una paleta: Un jugador no debe usar o llevar más de una paleta durante un rally. La infracción de esta regla se considera una falta.

11.O. Posesión de la paleta: Un jugador debe tener la posesión de la paleta cuando esta haga contacto con la pelota. La infracción de esta regla se considera una falta (Excepción: ver Regla 11.H).

11.P. Equipamiento electrónico: Los jugadores no deben llevar ni utilizar ningún tipo de auriculares o audífonos que le permitan comunicarse durante una competencia. Excepción: Se permiten las prótesis auditivas o audífonos con receta médica.

SECCIÓN 12 – POLÍTICAS DE LOS TORNEOS SANCIONADOS

12.A. *Categorías de eventos.*

Masculinos: Singles (Individuales) y Dobles

Femeninos: Singles (Individuales) y Dobles

Mixtos: Dobles

Silla de ruedas: Singles (Individuales) y Dobles

12.A.1. En las categorías descritas por género, sólo los miembros de ese género podrán jugar en esa categoría.

12.A.2. Dobles mixtos - Un equipo de dobles mixtos estará formado por un hombre y una mujer.

12.A.3. Abiertos de Género y edad– Un evento que incluye a jugadores de cualquier sexo y edad.

12.A.4. Los jugadores en silla de ruedas podrán jugar en cualquier categoría con compañeros en silla de ruedas o de pie.

12.B. *Opciones de puntuación en un torneo:* La opción de puntuación recomendada para un torneo es de preferencia “al mejor de 3 sets a 11 puntos y se gana con una ventaja de 2 puntos”. Se incluyen otras opciones como “al mejor de 5 sets a 15 puntos”, “1 set a 15 puntos” o “1 set a 21 puntos”. En todos los formatos, se gana con una ventaja de 2 puntos. Las llaves de *round robins* también pueden emplear un set a 11 puntos y se gana con una ventaja de 2 puntos, si la llave tiene seis o más equipos.

12.B.1. (Regla Provisional) Opción de Puntuación de Rally. El Director del Torneo tendrá la opción de utilizar la puntuación por rondas. Esto incluye los round-robins de individuales y dobles, el juego por equipos y la doble eliminación de individuales. Además, para

dobles, la doble eliminación no es una opción de puntuación rally. Para 2025, todos los eventos USAP Golden Ticket y los Campeonatos Nacionales USAP utilizarán la puntuación side-out. Todas las reglas estándar se aplicarán a la puntuación de los rallies, salvo que se disponga lo contrario en este documento y en las reglas 4.B.3.a, 4.B.6, 4.B.6.c, 4.B.6.d, 4.B.6.e, 4.F.1, 4.G.1 y 4.J.1.

12.B.1.a. Formato de puntuación. La puntuación de los partidos será a 11, 15 ó 21 puntos. Los partidos pueden consistir en un juego, dos mejores de tres juegos, o tres mejores de cinco juegos. En caso de inclemencias meteorológicas, el Director del Torneo puede aprobar una puntuación de 7 puntos, con un cambio de final a 4 puntos en un partido de un solo juego o en el juego de desempate de un partido de varios juegos.

12.B.1.b. Puntuación. Anotará un punto el jugador o equipo que gane un rally, salvo lo dispuesto en la regla 12.B.1.c.

12.B.1.c. Anotación del Punto Ganador del Juego. El punto ganador del juego sólo puede ser anotado por el jugador o equipo que efectúa el saque. Cuando un jugador o equipo está en punto de juego y el oponente saca y pierde el tanto, es un side out y no se concede ningún punto.

12.C. Formatos de torneo: Hay seis formatos de torneo que se pueden utilizar. El formato particular suele ser de la elección del patrocinador o del Director del Torneo.

12.C.1. Eliminación simple con llave de consolación: El primer jugador o equipo que obtenga el punto

ganador del partido con una ventaja de al menos 2 puntos gana. Los perdedores de todas las rondas pasan a una llave de consolación, en la que juegan por la medalla de bronce (tercer puesto) y, tras una segunda derrota, quedan eliminados. Los dos jugadores o equipos finalistas de la llave de ganadores se enfrentan por la medalla de oro o la del primer puesto y por la de plata o la del segundo puesto.

12.C.2. (Llave de jugadores profesionales y jugadores profesionales senior) Eliminación simple sin llave de consolación: Gana el primer jugador o equipo que anote el punto ganador del partido con al menos 2 puntos de ventaja. Los dos jugadores o equipos finalistas en la llave de ganadores se enfrentan por la medalla de oro o la del primer puesto y por la de plata o la del segundo puesto. El posicionamiento final de los demás jugadores o equipos queda sujeto al criterio de los funcionarios del torneo.

12.C.3. Eliminación doble. Gana el primer jugador o equipo que obtenga el punto ganador del partido con una ventaja de al menos 2 puntos. Una derrota colocará al perdedor en la llave de consolación. Los jugadores o equipos quedan eliminados tras una derrota en la llave de consolación. El ganador de la llave de consolación se enfrentará al ganador de la llave de ganadores por el campeonato. Si el ganador de la llave de consolación derrota al ganador de la llave de ganadores, se debe jugar un partido de desempate a 15 puntos para determinar a los ganadores de las medallas de oro (primer puesto) y plata (segundo puesto). El perdedor de la llave de consolación recibirá la medalla de bronce (tercer puesto).

12.C.4. Round Robin. Todos los jugadores/equipos juegan entre sí. Los partidos pueden utilizar cualquiera de las opciones de puntuación aprobadas para el torneo. (Ver Regla 12.B.) El ganador se determina en base al número de partidos ganados. Si dos o más equipos están empatados, los desempates serán de acuerdo con las reglas 12.C.4.a. a 12.C.4.e. El método que se use como desempate se utilizará para clasificar a todos los equipos empatados.

12.C.4.a. Si un jugador/equipo no continua, se retira o es expulsado de un round robin sin desempate, los resultados de los partidos de ese jugador/equipo no contarán para la clasificación de ese round robin. Los resultados de los partidos se tendrán en cuenta para la clasificación del jugador/equipo.

Si un jugador/equipo no continua, se retira o es expulsado de un round robin con desempate, los resultados del partido de ese jugador/equipo no se tendrán en cuenta para la clasificación de ese round robin y el jugador/equipo no podrá acceder a un cuadro eliminatorio de desempate. Los resultados de los partidos contarán para la clasificación del jugador/equipo.

First tie-breaker: head-to-head matches won among the tied teams.

12.C.4.b. Primera forma de desempate: enfrentamientos directos ganados entre los equipos empatados.

- 12.C.4.c. Segunda forma de desempate: La diferencia de puntos de todos los partidos jugados. (p. ej., el Equipo A ganó el Partido 1 con 11-8 y 11-4, por lo que tendría una diferencia de puntos de +10. Luego el Equipo A gana el segundo partido con 11-9, 2-11 y 11-6. Para esta ronda, tendría una diferencia de puntos de -2. Esto les daría un total de +8 puntos).
- 12.C.4.d. Tercera forma de desempate: Enfrentamiento por diferencia de puntos.
- 12.C.4.e. Cuarta forma de desempate: La diferencia de puntos contra el siguiente jugador o equipo con más puntos. (p. ej., si los jugadores o equipos empatan por el segundo puesto, emplee la diferencia de puntos contra el equipo que ocupa el primer puesto).
- 12.C.5. Juego en grupos: Los participantes se dividen en dos o más grupos. Cada grupo juega un *round robin* para determinar las clasificatorias que ponen a los jugadores en una fase eliminatoria simple o doble.
- 12.C.6. Juego sin grupos. Los participantes son distribuidos en base a los resultados del *round robin* y juegan una ronda de eliminación simple o doble por una medalla, al mejor de 3 sets a 11 puntos, un set a 15 puntos o un set a 21 puntos. Cada formato se gana con una ventaja de 2 puntos.
- 12.C.7. Juego en equipo. Los participantes se designan por lista y el juego puede incluir individuales/dobles de género y dobles mixtos. Se permite ganar por un punto. El juego por equipos también puede utilizar la puntuación side-out o rally scoring tanto para individuales como para dobles.

12.D. Cuadros y distribución. El Director del Torneo nombrará un comité de cuadros y distribución para clasificar a los jugadores y equipos y establecer un cuadro justo para cada categoría.

12.E. Notificación de los partidos. Es responsabilidad de cada jugador revisar los programas publicados para determinar la hora y el lugar de cada partido. Si se realiza algún cambio en el programa después de la publicación inicial, el Director del Torneo o su representante designado notificará a los jugadores de los cambios.

12.F. Retiros

12.F.1. Después de que se haya cantado el puntaje inicial para comenzar el partido, la única opción disponible para que un jugador o equipo deje de jugar el partido hasta el final es el Retiro.

12.F.2. Durante un partido, se impondrá un Retiro si un jugador o equipo no puede continuar inmediatamente después de que hayan pasado los 15 minutos de tiempo fuera por motivos médicos. (Ver también Regla 10.B.2.c.)

12.F.3. Durante el partido, el jugador o equipo debe solicitar su Retiro al árbitro o al jugador o equipo contrario.

12.F.4. Al jugador o equipo que solicite su Retiro durante un partido, o un jugador o equipo al que se le haya impuesto una Pérdida por sanción reglamentaria, se le debe registrar todo el puntaje según las directrices de la Sección de Puntuación por Retiro. (Ver Regla 12.H.1).

12.F.4.a. Si es el caso, un jugador o equipo sigue siendo elegible para el siguiente partido de la misma llave después de elegir la opción

de Retiro para un partido anterior.

- 12.F.4.b. Un jugador o equipo puede solicitar su Retiro de cualquier próximo partido de su llave.

12.G. Abandono

- 12.G.1. Un jugador o equipo puede solicitar su abandono de cualquier llave programada que el personal de operaciones del torneo aún no haya comenzado.
- 12.G.2. Si un jugador o equipo ha completado algún partido, el jugador o equipo puede solicitar su abandono de todos los próximos partidos de esa llave. La solicitud debe hacerse antes de que se cante el puntaje inicial del partido.
- 12.G.3. El jugador o equipo debe presentar su solicitud de abandono al Director del Torneo, al Árbitro Superior o al personal de la mesa de operaciones.
- 12.G.4. Se quitará al jugador o equipo que solicite su abandono de cualquier participación futura en su llave respectiva.
- 12.G.5. Al jugador o equipo que solicite su abandono se le debe registrar todo el puntaje según las directrices de la Sección de Puntuación por Abandono. (Ver Regla 12.I.)

12.H. Directrices de puntuación de los partidos en caso de Pérdida por sanción, Descalificación, Expulsión y Retiro

- 12.H.1. Se deben registrar los resultados reales del set en el momento del retiro del jugador o equipo que así lo solicite. Se concederán a los oponentes todos los puntos necesarios para la correcta finalización del partido, asegurando una ventaja de dos puntos. Por

ejemplo, en el Set 1 de un partido de 2 de 3, un equipo con 10 puntos se retira cuando el puntaje es 10-5. Los puntajes finales se registrarán de la siguiente manera:

“12-10, 11-0”

Las puntuaciones de un partido culminado por una expulsión, sanción o descalificación se anotarán como se la siguiente manera

Formato “al mejor de 3 sets: “11-0, 11-0”

Formato “al mejor de 5 sets: “11-0, 11-0, 11-0”

Formato “a 15 o 21 puntos: “15-0” or “21-0”

El resultado de cualquier partido perdido se anotará como 11-0, 15-0 o 21-0, según corresponda al formato del partido.

12.H.2. Si un jugador o equipo elige la opción de Retiro o se le ha impuesto una Pérdida del partido por sanción, (y no se ha elegido la opción de Abandono) el jugador o equipo puede seguir compitiendo en cualquiera de sus próximos partidos.

12.H.3. Se conservarán todos los puntajes de los partidos anteriores previos a la Descalificación, Pérdida por sanción o Retiro de un jugador.

12.I. Directrices de puntuación para los partidos no jugados en caso de Abandono

12.I.1. Formato “al mejor de 3 sets: “0-0, 0-0”

Formato “al mejor de 5 sets: “0-0, 0-0, 0-0”

Formato de un set a 15 puntos: “0-0”

Formato de un set a 21 puntos: “0-0”

12.I.2. Se conservarán los puntajes de todos los partidos finalizados antes de la solicitud de abandono.

12.J. *Mínimo dos partidos.* En todos los torneos sancionados por USA PICKLEBALL, cada participante tendrá derecho a participar en un mínimo de dos partidos programados por cada categoría en que esté inscrito. Excepción: En las categorías de Eliminación simple sin llave de consolación solo se garantiza un partido por categoría.

12.K. *Programación de partidos.* No se permite que un jugador se inscriba en varias categorías programadas para el mismo día con horarios que se crucen.

12.L. *Juego de dobles.* Un equipo de dobles estará formado por dos jugadores que cumplan los requisitos de clasificación para participar en una determinada división de juego.

12.L.1. En un evento basado en la clasificación de habilidades, el jugador de mayor rango determina el nivel de habilidad del equipo. En un evento para adultos (de 19 años o más) basado en la distribución por edades, la edad más baja de los miembros del equipo determinará la edad de clasificación del equipo. Los jugadores pueden jugar en una categoría de menor edad a la suya, a menos que lo prohíban las reglas de la National Senior Games Association (Asociación Nacional de Juegos para el Adulto Mayor).

12.L.2. Los jóvenes y/o niños (de 18 años o menos) pueden participar en cualquier categoría de juniors en el que sus edades cumplan los requisitos. Si una categoría de juniors no está disponible o no recibe suficientes participantes, o si obtienen el permiso del Director del Torneo, los jóvenes y/o niños pueden jugar como

adultos en las categorías para jugadores de 19 años o más.

12.M. Cambios de pareja. El cambio de pareja puede realizarse antes del partido de la primera ronda, con el consentimiento del Director del Torneo, si es que el cambio se debe a una lesión, enfermedad o circunstancias ajenas al control del jugador.

12.M.1. Bajo ninguna circunstancia se puede hacer un cambio de pareja después de que hayan comenzado el juego en equipo.

12.N. Cambios de cancha. En los torneos autorizados por USA PICKLEBALL, el Director del Torneo o la persona designada puede tomar la decisión de cambiar de cancha después de la finalización de cualquier set del torneo si dicho cambio permite mejorar las condiciones de juego o la visualización de los espectadores.

12.O. La modalidad de mini-singles se juega según las mismas reglas de singles, con las excepciones que se brindan a continuación.

12.O.1. La cancha: Mini-singles se juega en una cancha estándar de pickleball.

12.O.1.a. Se debe agregar una línea que se extienda desde la línea central de la cancha y pase por toda la zona de no volea. El color de esta línea no tiene que ser necesariamente del mismo color que las otras líneas.

12.O.1.b. Solo uno de los dos lados de la cancha de un jugador se considera para el juego. El lado de juego correcto se determina por el puntaje actual del jugador (p. ej., el lado derecho [par] o el lado izquierdo [impar]).

12.O.2. Posición de los jugadores

12.O.2.a. La posición de cada jugador se determina por su puntaje individual. Esta regla se aplica en todo momento, ya sea que el jugador esté sirviendo o recibiendo el servicio.

12.O.2.b. Cuando el puntaje de un jugador es par, el jugador juega desde el lado derecho (par) de su extremo de la cancha, y ese mismo lado es el que se considera “en juego” para el rally. Cuando el puntaje de un jugador es impar, el jugador juega desde el lado izquierdo (impar) de su extremo de la cancha, y ese mismo lado es el que se considera “en juego” para el rally.

12.O.3. Límites de los lados que se consideran “en juego”

12.O.3.a. Cada tiro de un jugador debe caer dentro de los límites del lado del oponente que esté en juego.

12.O.3.b. La línea de fondo y la línea lateral externa delimitan dos de las tres líneas que marcan el lado de la cancha que se considera en juego.

12.O.3.c. Ya que solo un lado de la cancha se considera en juego durante un rally (p. ej., el lado derecho [par] o el lado izquierdo [impar]), la línea central de la cancha, incluso la porción que se extiende a través de la zona de no volea, se considera la otra línea lateral del lado que esté en juego.

12.P. Corrección de errores. El Área de Operaciones del Torneo se reserva la posibilidad de realizar cambios para rectificar cualquier error operativo que provoque resultados incorrectos, jugadores en cancha, resultados de los partidos, resultados de los grupos, resultados de las medallas, partidos que se estén disputando o partidos que se vayan a disputar en el futuro

SECCIÓN 13— ORGANIZACIÓN DE TORNEOS Y ARBITRAJE

- 13.A. *Director del Torneo.*** Es el responsable del torneo y una de sus principales labores es designar a los árbitros y sus áreas de responsabilidad respectivas.
- 13.A.1. Un jugador puede apelar cualquier decisión de arbitraje al Director del Torneo o al árbitro que se designe. Sin embargo, el Director del Torneo mantiene la autoridad de tomar la decisión final de acuerdo a la regla correspondiente del Reglamento Oficial.
- 13.A.2. En todos los torneos sancionados por USA PICKLEBALL, el Director del Torneo proporcionará algún método para identificar al servidor inicial de cada equipo en cada set. Esta identificación debe ser visible para todos en la cancha durante el juego. Si se rehúsan a llevar esta identificación, perderán el partido por sanción.
- 13.A.3. El Director del Torneo debe comprobar que el apoyo previsto (p. ej., primeros auxilios, voluntarios del torneo, etc.) está disponible.
- 13.A.4. El Director del Torneo tiene la autoridad de expulsar a cualquier jugador del torneo por mala conducta.
- 13.B. *Sesión informativa del torneo.*** Antes del torneo, el Director del Torneo debe informar a los jugadores y árbitros acerca de las características únicas, condiciones locales anormales o peligros relacionados a las canchas. Las sesiones informativas pueden incluir, entre otros, temas relacionados a las canchas con distancias desiguales (tales como la distancia de la línea de fondo a la valla o barrera de

atrás), techos bajos, objetos colgantes, reparaciones de la cancha o daños que puedan afectar el curso de la pelota. De ser posible, se debe notificar por escrito a los jugadores como parte de las instrucciones previas al torneo. El Director del Torneo o quien este designe debe informar sobre ello a los árbitros cuando lleguen al recinto deportivo.

13.B.1. El Director del Torneo no puede implementar o imponer cualquier regla que no esté presente en el Reglamento de USA Pickleball. Si el Director del Torneo desea hacer una excepción a cualquier regla debido a las limitaciones físicas de la cancha o a las condiciones locales, el Director General de Arbitraje de USA PICKLEBALL debe conceder el permiso antes del torneo.

13.C. Funciones del árbitro. El árbitro es responsable de todas las decisiones relacionadas con las decisiones subjetivas y procedimentales durante el partido. Los jugadores pueden apelar cualquier decisión del árbitro ante el Director del Torneo o ante quien este ponga a cargo.

13.C.1. El árbitro anuncia las infracciones que ocurran en la zona de no volea, los servicios cortos y las faltas de pie en el servicio.

13.C.2. Si los jugadores o los jueces de línea anuncian las cantos de línea y existe un canto de línea en disputa, los jugadores pueden solicitar que el árbitro determine el canto de línea final. Si el árbitro no puede tomar una decisión final, se mantendrá el canto de línea del jugador o del juez de línea. Si los compañeros de dobles apelan un canto de línea en el que no están de acuerdo y el árbitro no puede tomar una decisión final, la pelota será declarada como "dentro". Nota: Un jugador puede optar por rectificar un canto de línea si lo hace en su contra. (Ver Regla

6.C.11)

13.C.2.a. No se debe consultar a los espectadores sobre ningún canto o decisión.

13.C.3. Antes de comenzar cada partido, el árbitro debe:

13.C.3.a. Revisar la preparación de la cancha con respecto a la limpieza, la iluminación, la altura de la net, el marcado de los límites de la cancha y los peligros.

13.C.3.b. Revisar la disponibilidad y la idoneidad del material necesario para el partido, como pelotas, hojas de puntuación, lápices y el cronómetro.

13.C.4. Antes de que comience cada partido, el árbitro debe reunirse con los jugadores al costado de la cancha para:

13.C.4.a. Inspeccionar las paletas para detectar irregularidades.

13.C.4.b. Señalar las modificaciones a las reglas que han sido aprobadas, las anormalidades de la cancha y las condiciones no estándar de la cancha que podrían generar problemas de seguridad, incluidas las reparaciones o uniones de la cancha, las diferentes distancias desde las líneas de fondo hasta las vallas traseras, los espectadores y sus respectivos asientos, entre otros.

13.C.4.c. Instruir a los jugadores sobre la función del canto de línea del árbitro, los jueces de línea y los jugadores. Nota: Puede que este requerimiento ya esté cumplido si el Director del Torneo dio instrucciones a los jugadores antes del partido.

13.C.4.d. Utilizar cualquier método de juego limpio para determinar la elección inicial de lado de la cancha, servicio, recepción o concesión de la elección al oponente.

- 13.C.4.e. Asegurarse de que los servidores iniciales de cada equipo lleven puesta la identificación oficial. Si se rehúsan a llevar la identificación, perderán el partido por sanción.
- 13.C.5. Durante el partido, el árbitro debe:
 - 13.C.5.a. Revisar la altura y la posición de la net si esta se alteró.
 - 13.C.5.b. Cantar el puntaje al comienzo de cada rally. El canto del puntaje es un aviso a los jugadores de que se va a reanudar el juego.
 - 13.C.5.c. Anunciar "punto" cada vez que se anote un punto.
 - 13.C.5.d. Anotar apropiadamente en la hoja de puntuación cada vez que se complete un rally o se pida tiempo fuera.
 - 13.C.5.e. En los partidos de dobles, anunciar "segundo servidor" (o "segundo servicio") después de que el primer servidor del equipo pierda el rally.
 - 13.C.5.f. Anunciar "cambio de servicio" cuando se produzca uno.
 - 13.C.5.g. Aplicar los procedimientos de tiempo fuera. (Ver Sección 10.)
 - 13.C.5.h. Mantener la conducta de los jugadores. En los torneos de USA PICKLEBALL, el árbitro tiene la autoridad de emitir advertencias técnicas, faltas técnicas y la pérdida de un set o partido basándose en una combinación definida de advertencias técnicas y/o faltas técnicas. El árbitro también puede recomendar una expulsión al Director del Torneo.

13.D. Responsabilidades del jugador para los cantos de línea y las faltas.

13.D.1. Juego sin arbitraje.

- 13.D.1.a. Como muestra de deportividad, los jugadores deben cantar cualquier tipo de falta tan pronto como la cometan o la detecten. El canto de la falta debe producirse antes de que se ejecute el siguiente servicio.
- 13.D.1.b. Los jugadores cantarán todas las faltas de línea, las faltas de zona que no sean de volea y las faltas de pie de servicio en su lado de la cancha.
- 13.D.1.c. Los jugadores pueden reclamar faltas en la zona de no volea y faltas de servicio con el pie en el extremo del campo contrario. Las faltas de la zona de no volea y las faltas de saque con el pie de los adversarios deberán señalarse tan pronto como se detecte la falta reclamada. En caso de desacuerdo entre los equipos sobre la falta señalada, se repetirá la jugada.
- 13.D.1.d. En los partidos no arbitrados, si un jugador cree que el oponente ha cometido cualquier tipo de falta que no sea una falta de servicio o de zona de no volea como se indica en la Sección 7 - Reglas sobre faltas, puede mencionar la falta específica al oponente(s), pero no tiene autoridad para ejecutar la falta. La decisión final sobre la resolución de la falta corresponde al jugador que supuestamente ha cometido la falta.

13.D.2. Juego con arbitraje.

- 13.D.2.a. Los jugadores realizan los cantos de la línea de fondo, la línea lateral y la línea de servicio central en su lado de la cancha.
- 13.D.2.b. Como muestra de deportividad, se espera que los jugadores canten una falta suya tan pronto como la cometan o la detecten. El canto de la falta debe producirse antes de que se realice el siguiente servicio.

13.D.3. Juego con árbitros y jueces de línea.

- 13.D.3.a. Los jugadores realizan el canto de la línea central en su extremo de la cancha.
- 13.D.3.b. Con excepción de los cantos de la línea central, los cantos de línea que realizan los jugadores no son válidos en los partidos con jueces de línea, excepto para rectificar un canto en contra de su propio equipo (ver Regla 6.C.11). Los jugadores pueden apelar un canto de línea hecho por el juez de línea al árbitro. (ver Regla 13.F.)
- 13.D.3.c. Si el juez o los jueces de línea y el árbitro no pueden determinar un canto de línea, se debe repetir el rally.

13.E. *Jueces de línea.*

- 13.E.1. El Director del Torneo debe determinar en qué partidos de medalla se emplearán jueces de línea. Se recomienda emplear jueces de línea, pero no es obligatorio.

- 13.E.2. Los jueces de línea cantarán las faltas de línea que les sean asignadas y las faltas de pie que les correspondan, y las anunciarán diciendo en voz alta "fuera" (o "falta de pie en el servicio") y mostrando la señal de "fuera" (brazo extendido apuntando en la dirección de fuera de límites).
- 13.E.3. Si un juez de línea muestra la señal de "bloqueo u obstaculizado" (ambas manos cubriendo los ojos), el árbitro puede realizar el canto inmediatamente siempre que haya visto claramente dónde cayó la pelota. Si el árbitro no puede realizar el canto, debe solicitar la ayuda de los demás miembros del equipo de árbitros para hacer el canto.
- 13.E.4. En caso de apelación, si un árbitro rectifica el canto de "fuera" que hizo un juez de línea y la considera como "dentro", se repetirá la jugada, a menos que el equipo beneficiado por la decisión del árbitro decida conceder el punto.
- 13.E.5. Si un jugador no está de acuerdo con el canto de "fuera" que hizo un juez de línea y esta decisión benefició a su equipo, el jugador puede rectificar el canto de "fuera" y considerarlo como "dentro" según la Regla 6.C.12. Se repetirá el rally, a menos que el equipo que hizo el canto en su contra decida conceder el rally a su oponente.

13.F. Apelaciones. Cuando un jugador apele al árbitro para corregir algún canto realizado (cantos de línea, doble bote, etc.), el árbitro tendrá la decisión final. El árbitro puede consultar a los jugadores o a los jueces de línea para decidir el resultado de la apelación.

- 13.F.1. En un partido sin jueces de línea, si un jugador apela un canto de línea al árbitro, el árbitro realizará el canto si vio claramente que la pelota cayó "dentro" o "fuera". Si el árbitro no puede realizar el canto, se mantendrá el canto original. Si no se ha efectuado ningún canto, la pelota se considerará como "dentro".
- 13.F.2. La decisión del árbitro dará lugar a la concesión de un punto, a una pérdida de servicio o a una repetición.
- 13.F.3. Sólo se pueden apelar los cantos de línea al final del rally. Cualquier jugador puede apelar un canto de línea de final de rally al árbitro antes de que se produzca el siguiente saque. La apelación de un canto de línea al final de un partido debe solicitarse antes de que se ponga la rúbrica en la hoja de puntuación.

13.G. Advertencias verbales, advertencias técnicas y faltas técnicas.

- 13.G.1. Advertencia verbal y advertencia técnica. El árbitro tiene la autoridad para emitir una sola advertencia verbal a cada jugador o equipo, o para emitir advertencias técnicas. Las siguientes acciones o comportamientos darán lugar a una advertencia verbal o técnica:
 - 13.G.1.a. Lenguaje ofensivo dirigido a otra persona.
 - 13.G.1.b. Lenguaje soez (audible o visible) utilizado por cualquier motivo. El árbitro determinará la gravedad de cualquier infracción.

- 13.G.1.c. Discutir agresivamente con el equipo de arbitraje, con otros jugadores o con los espectadores de forma que se interrumpa el ritmo del juego.
- 13.G.1.d. Dañar la pelota (romper o pisar la pelota de forma agresiva o intencionada) o golpear la pelota después de cada rally.
- 13.G.1.e. Tomar mucho tiempo después de cada rally de manera que se interrumpa innecesariamente el ritmo del juego.
- 13.G.1.f. Apelar repetidamente los cantos de línea de manera que se interrumpa el ritmo del juego.
- 13.G.1.g. Desafiar la decisión o el fallo del árbitro y no tener la razón (p. ej., la decisión del árbitro era correcta) y se empleó un tiempo fuera. (No se aplica una advertencia verbal).
- 13.G.1.h. Solicitar un tiempo fuera por motivos médicos sin una condición médica válida (se resta un tiempo fuera) según lo determine el personal médico o el Director del Torneo si no hay personal médico presente. (No se aplica una advertencia verbal).
- 13.G.1.i. Acciones consideradas como comportamiento antideportivo no graves, tales como realizar cantos "fuera" de manera repetida y cuestionable y que, tras apelación, son revocados (anulados) por el árbitro.
- 13.G.1.j. Excepto durante los tiempos fuera y después de cada set, recibir asesoramiento o entrenamiento de cualquier persona que no sea el compañero.

13.G.2. Faltas técnicas: El árbitro tiene la autoridad para emitir faltas técnicas. Cuando se emite una falta técnica, se quitará un punto al jugador/equipo infractor, a menos que su puntaje sea cero, en cuyo caso, se otorgará un punto al equipo contrario. Las siguientes acciones o comportamientos darán lugar a una falta técnica (sin que se haya emitido previamente una advertencia técnica):

- 13.G.2.a. Lanzar de forma agresiva o imprudente una paleta con frustración o ira, sin medir las consecuencias; y sin haber golpeado a una persona o dañado algún bien con la paleta.
- 13.G.2.b. Un jugador que utiliza un lenguaje extremadamente ofensivo o lenguaje soez, independientemente de a quién o a qué se dirija.
- 13.G.2.c. Hacer una amenaza o desafío de cualquier naturaleza hacia o contra cualquier persona.
- 13.G.2.d. Desafiar la decisión o el fallo del árbitro y no tener la razón (p. ej., la decisión del árbitro era correcta) y no se disponga de un tiempo fuera. (No se aplica una advertencia verbal)
- 13.G.2.e. Cualquier otra acción que se considere como una conducta antideportiva extrema.
- 13.G.2.f. Solicitar un tiempo fuera por motivos médicos sin una condición médica válida, y el equipo (o el jugador en un partido de singles) no tiene ningún tiempo fuera restante. (No se aplica una advertencia verbal).

- 13.G.2.g. Lanzar o golpear deliberadamente una pelota que no está en juego con una desconsideración negligente de las consecuencias de golpear inadvertidamente a una persona.
- 13.G.3. Efecto de las faltas y las advertencias técnicas: La emisión de una advertencia técnica o una falta técnica irá acompañada de una breve explicación del motivo.
 - 13.G.3.a. Una advertencia técnica no debe provocar la pérdida de un rally o de un punto anotado.
 - 13.G.3.b. Una vez que se ha emitido una advertencia técnica, una segunda advertencia técnica por cualquier motivo emitida al mismo jugador/equipo durante el partido, resultará en una falta técnica para el jugador/equipo.
 - 13.G.3.c. Si un árbitro emite una falta técnica, se quitará un punto del puntaje del jugador/equipo infractor a menos que su puntaje sea cero, en cuyo caso se otorgará un punto al equipo contrario. Después de que se haya quitado o concedido el punto, el jugador o el equipo que pierde o recibe el punto debe desplazarse por su cuenta a la(s) posición(es) correcta(s) según su puntaje actual.
 - 13.G.3.d. La emisión de una advertencia técnica o una falta técnica no tendrá efecto sobre el cambio de servidor o el cambio de servicio.
 - 13.G.3.e. Las advertencias verbales, las advertencias técnicas y las faltas técnicas se pueden emitir en cualquier momento en que los

jugadores estén en la cancha, independientemente de si el partido está en curso o no. Esto incluye el tiempo de calentamiento. El juego no se detendrá para emitir una advertencia o una falta. La emisión de la advertencia o de la falta se aplicará después de que haya terminado el rally.

- 13.G.4. El comportamiento que se considere para una advertencia o falta una vez finalizado el partido y mientras el jugador está todavía en la cancha, se pondrá en conocimiento del Director del Torneo. Basándose en esta información, el Director del Torneo podrá imponer una Advertencia Verbal, Advertencia Técnica o Falta Técnica que se aplicará al siguiente partido del jugador infractor en el torneo.

13.H. Pérdida del set por sanción. El árbitro dictaminará la pérdida del set por sanción cuando ocurra cualquiera de las siguientes situaciones:

- 13.H.1. Después de que haya emitido una advertencia técnica y de forma seguida haya emitido una falta técnica según la Regla 13.G.2.
- 13.H.2. Después de que haya emitido una falta técnica de acuerdo con la Regla 13.G.3.b. o la Regla 13.G.2. y de forma seguida haya emitido otra advertencia técnica por cualquier motivo.
- 13.H.3. Para el formato de partido de un set a 15 puntos o a 21 puntos, una pérdida del set por sanción equivale a una pérdida del partido por sanción.
- 13.H.4. Para el formato de partido “al mejor de 3” o “al mejor de 5” sets, un árbitro podrá declarar la pérdida de un set por sanción cuando un jugador/equipo no se presente a jugar 10 minutos después de que se haya

convocado el partido. Se declarará la pérdida del partido cuando el jugador/equipo no se presente a jugar 15 minutos después de que se haya convocado al partido. Si el formato del partido es de un set a 15 puntos o a 21 puntos, la pérdida del partido ocurre cuando el jugador/equipo no se presente a jugar 10 minutos después de que se haya convocado al partido. El Director del Torneo puede permitir un retraso mayor si las circunstancias lo justifican.

13.I. Pérdida del partido por sanción.

- 13.I.1. El árbitro impondrá una pérdida del partido por sanción a un jugador o equipo basado en una combinación de Advertencias Técnicas o Faltas Técnicas cuando ocurra cualquiera de las siguientes situaciones:
 - 13.I.1.a. La emisión total de dos advertencias técnicas y una falta técnica mencionadas en la Regla 13.G.2.
 - 13.I.1.b. Después de que haya emitido una falta técnica de acuerdo con la Regla 13.G.3.b o la Regla 13.G.2 y de forma seguida haya emitido una segunda falta técnica por cualquier motivo.
 - 13.I.1.c. Un comportamiento que debe resultar en la pérdida del partido, pero sin que se deba a una combinación de advertencias técnicas o faltas técnicas.
 - 13.I.1.c.1 Entrar en contacto agresivamente con un oponente, árbitro o espectador a propósito.
 - 13.I.1.c.2 Golpear o lanzar una pelota o paleta de forma agresiva o temeraria por frustración o ira de tal forma que ponga en riesgo o peligro a una persona o dañe las instalaciones.

13.I.2. El Director del Torneo puede imponer una pérdida del partido por incumplimiento de las reglas del torneo o de la instalación anfitriona mientras el jugador se encuentre en las instalaciones o por una conducta inapropiada después del partido o por abusar de la amabilidad, dañar los vestuarios o incumplir otras normas y procedimientos.

13.J. Cuestionar fallos o decisiones arbitrales: Si un jugador no está de acuerdo con la decisión de un árbitro, ese jugador puede desafiar la decisión del árbitro consultándola con el Árbitro Superior, el Director del Torneo, o la persona designada por el Director del Torneo. Si se determina que la decisión del árbitro era correcta, el jugador o equipo perderá un tiempo fuera y recibirá una advertencia técnica (ver Regla 13.G.1.g). Si no cuenta con tiempos fuera disponibles y la decisión del árbitro era correcta, se le emitirá una falta técnica al jugador o equipo. (Ver 13.G.2.d) Cuando la decisión del árbitro es incorrecta, el fallo será revocado y, si corresponde, se repetirá el rally.

13.K. Destitución de un juez de línea: El árbitro puede destituir a un juez de línea por cualquier causa razonable, basándose en su propia observación o en la de los jugadores. Si el árbitro decide sustituir a un juez de línea basándose en su propia observación, la decisión del árbitro es definitiva. Los jugadores también pueden solicitar al árbitro que destituya a un juez de línea, siempre que todos los jugadores estén de acuerdo. Si el árbitro no está de acuerdo, deberá consultarlo con el Director del Torneo para tomar una decisión definitiva. El Director del Torneo nombrará un sustituto si un juez de línea es destituido.

13.K.1. Destitución de un árbitro: Si todos los jugadores están de acuerdo, pueden solicitar al Director del Torneo la destitución de un árbitro. El Director del Torneo conserva la autoridad discrecional definitiva sobre la destitución de un árbitro. Si se retira a un árbitro, el Director del Torneo nombrará un sustituto.

13.L. Juego no arbitrado: Cualquier jugador puede solicitar la presencia de un árbitro o del Director del Torneo si:

13.L.1. El jugador cree de forma razonable que una regla está siendo infringida constantemente y deliberadamente por su oponente.

13.L.2. Se produce una situación en la que los jugadores no son capaces de resolver una disputa de forma rápida y fácil.

13.L.2.a.1 Si cualquier jugador cree que una paleta no está aprobada por USAP o no cumple con todas las reglas para las paletas, el jugador puede solicitar que el Árbitro Superior o el Director del Torneo determine si la paleta es reglamentaria.

13.M. Descalificaciones y Expulsiones: El Director del Torneo puede descalificar a un jugador del torneo por un comportamiento tan evidente y particularmente perjudicial que, según la opinión del Director del Torneo, afecta el desarrollo óptimo del torneo. Una descalificación puede ocurrir debido a las acciones del jugador en cualquier momento en que esté en el recinto del torneo y puede incluir, entre otros:

13.M.1. Utilizar insultos étnicos, religiosos, raciales, sexistas u homofóbicos.

- 13.M.2. Lesionar a un jugador, árbitro o espectador con la paleta o la pelota.
- 13.M.3. Escupir o toser sobre una persona.
- 13.M.4. No mostrar su "mejor esfuerzo". Esto incluye, entre otros, no presentarse para el partido, dejarse ganar o no dar su mejor esfuerzo en los partidos, ya sea para su propio beneficio o el de otros.

Nota: Además de la descalificación, el Director del Torneo también tiene la opción de expulsar al jugador del recinto del torneo.

APÉNDICE

Prioridades y Principios Rectores del Reglamento Oficial de USA Pickleball.

Prólogo

El Reglamento Oficial de USA Pickleball es el producto más importante de la organización. Es el documento fundacional del deporte del pickleball y debe ser tratado con el respeto que merecen los fundadores del deporte y los que han escrito y aprobado las reglas a través de los años.

Escribir reglas que sean objetivas, claras y concisas es un trabajo difícil. Debido a que los que participan en la redacción y/o aprobación de las reglas provienen de diferentes orígenes y experiencias, es importante tener prioridades en la redacción de reglas y *principios rectores* que ayuden a proporcionar una medida de consistencia año tras año. Las siguientes *Prioridades y Principios Rectores* del reglamento se han desarrollado para guiar a los redactores y personas encargadas de aprobar las reglas en su importante labor.

Prioridades

Las siguientes tres prioridades deben considerarse "pruebas" para cualquier propuesta de cambio de regla. Cualquier propuesta de modificación de las reglas debe satisfacer al menos una de estas tres prioridades, enumeradas por orden de importancia:

1. La primera prioridad es preservar la integridad del deporte, que incorpora los elementos de diversión, cooperación, cortesía y competición. Esta prioridad rinde homenaje a quienes desarrollaron este deporte en 1965 y a quienes han redactado y aprobado *los* cambios en las reglas a través de los años.
2. La segunda prioridad es lo que es colectivamente

mejor para los jugadores. Esta prioridad examina los cambios en las reglas para mejorar la experiencia de los jugadores. Pone a “prueba” los cambios de reglas sugeridos desde el punto de vista de reducción de los desacuerdos entre jugadores, facilitando el aprendizaje, la enseñanza y la práctica de este deporte, al mismo tiempo permite una innovación moderada a medida que se desarrollan y evolucionan las habilidades y el equipamiento de los jugadores.

3. La tercera prioridad es lo que es mejor para el arbitraje. Pone a "prueba" los cambios de reglas para que sea menos probable que se produzcan conflictos entre jugadores, así como entre jugadores y árbitros.

Principios Rectores

El Reglamento Oficial de USA Pickleball cubre una amplia variedad de reglas que abarcan la cancha y el equipamiento, el juego recreativo y social, así como el juego competitivo, arbitrado y no arbitrado. A continuación, se brindan *los principios rectores* para los que escriben y aprueban las reglas. En la medida de lo posible, las reglas deben:

1. Aplicar a todos los niveles y categorías de jugadores; jugadores recreativos y sociales, así como jugadores de torneos profesionales y aficionados (arbitrados y no arbitrados). Las reglas específicas para una sola categoría de jugadores, por ejemplo, para el jugador de nivel profesional, deben aprobarse después de una cuidadosa consideración y examinación de la forma en que el cambio podría afectar al deporte más allá del nivel profesional de competición.
2. Estar escritas con un enfoque determinista; es decir, desde el punto de vista de "si ocurre esto, se procede así". Si algo no está permitido o no debe ocurrir, las consecuencias (por ejemplo: repetición, falta, advertencia técnica, etc.) deben figurar como parte de la regla.

3. Centrarse en lo que no debe ocurrir, no en lo que está permitido o en lo que se permite. Los intentos de incluir reglas que describan lo que está permitido darán lugar a un Reglamento innecesariamente largo.
4. Evitar la ambigüedad, el criterio del jugador o el juicio del árbitro. Estas reglas originan desacuerdos y diferentes interpretaciones. Con este fin, cuando se utiliza una palabra clave para describir cuándo se aplica una regla, la palabra debe ser definida como parte de la regla o en la Sección de Definiciones del Reglamento.
5. Permitir que los fabricantes de los equipamientos innoven, siempre y cuando dicha innovación no abruma o supere la capacidad del jugador promedio para seguir el ritmo de la velocidad y la dificultad de este deporte. Los cambios en las reglas relacionadas con el equipamiento deben ser examinados con especial atención debido a su potencial para sentar precedentes.
6. Tener un elemento de precedencia acordado con ellos. Hay que evitar cambiar por cambiar para evitar la frustración o la pérdida de confianza de los jugadores.
7. Permitir un grado adecuado de innovación por parte de los jugadores. Dicha innovación debe mantener un equilibrio saludable entre las reglas históricas que han sido fundamentales para el crecimiento y el atractivo de este deporte.
8. Preservar las características y reglas únicas del deporte que implican la Zona de No Volea y la regla de los dos botes y evitar que un solo tiro, *una paleta*, o un solo tipo de juego domine el deporte.
9. Abordar un problema conocido o anticiparse a las tendencias y necesidades del deporte antes de que sea necesario.
10. Ser objeto de revisiones y comentarios por parte de las partes interesadas nacionales e internacionales..

ÍNDICE

Regla de los 10 segundos

4.E Pelotas Adicionales

7.N Vestimenta 2.G

Infracción 2.G.4

Tiro alrededor del poste (TAP)

11. M; 11.L.3

Pelota en juego

definición 3.A.1

Especificaciones de la pelota 2.D

agrietada/rota 11.E

color 2.D.3

Cantar el puntaje 4.D

partidos de singles 4.I

partidos de dobles 4.J

Canto erróneo del puntaje

4.K Arrastre 3.A.2

Arrastre deliberado 7.L

Cambio de extremos 5.B

Entrenamiento

definido 3.A.3

13.G.1.j

11.P

Cancha 3.A.3

Línea de fondo 2.B.1

Línea central 2.B.5

Especificaciones de la cancha

2.A zona cruzada 3.A.5

Objetos en la cancha 11.H

zona izquierda/impar 3.A.18;

2.B.7

líneas y áreas 2.B

net (ver net)

zona no-volea 2.B.3

lado derecho/par de la

cancha 3.A.34; 2.B.6

Zona de servicio 3.A.39;

2.B.4 líneas laterales 2.B.2

Bola muerta

definición 3.A.6

reglas Sección 8

Distracciones

definición 3.A.7

regla 11.J

Doble bote 3.A.8

Silla de ruedas 1

(ver también regla de doble bote)

Doble golpe

definición 3.A.9

permitido 11.A

Reglas para selección 5.A.1

Descalificación 3.A.10

guía de puntaje 12.H

para torneo 13.M

Problemas con el Equipamiento (jugador)

11.G

objeto en cancha 11.H

Expulsión 3.A.11; 13.M

del torneo 13.A.4

Reglas de faltas 7

definición 3.A.12

doble bote 7.E

Zona de no volea 9.B al 9.D

plano de la net 7.K; 11.I

faltas del receptor 4.N

faltas en el servicio 4.M

Golpear un objeto permanente

7.J

tocar una pelota viva 7.H; 7.I

tocar el sistema de net o poste

7.G

regla del doble bote 7.A

Pérdida por Sanción

Definición 3.A.14

set 13.H

partido 13.I

Directrices de puntuación
12.H

Obstáculo 3.A.16

Reglas de faltas 7.M

Reglas de pelota muerta 8.C

Posiciones incorrectas

4.B.9, 4.B.10

Lesión durante un rally 11.F

tiempo fuera por motivos
médicos 10.B

Reglas de los cantos de línea 6

beneficio de la duda 6.C.3;

6.C.8 cantos rápidos 6.C.7;

canto antes del bote 6.C.9

canto después del bote

6.C.10 definición 3.A.19

responsabilidades del canto
de línea y faltas de los
jugadores 13.D

punto de contacto 6.B

solicitud de ayuda al

oponente 6.C.5

solicitar ayuda al árbitro

6.C.1; 6.C.3; 6.C.5; 6.C.8;

6.C.11

Pelota viva 3.A.20

Tiro fallido 11.D

Zona de no volea (NVZ)

definición 3.A.22

impulso al volear 9.B.1; 9.C,
3.A.21

reglas 9

Señales de “no listo” 4.C. Net 2.C; 11.L

tiro alrededor del poste de la
net 11.M

la pelota vuelve sin ser tocada
11.L.4

inferior 2.C.6

contacto con 7.G

altura 2.C.5

postes de la net 11.K

net en juego 11.L

plano de la net 3.A.27; 11.I

especificaciones 2.C

Equipo de arbitraje

definición 3.A.23

Paleta

una paleta 11.N

posesión de la paleta 11.O

Especificaciones de la paleta 2.E

alteraciones 2.E.5; 2.E.6

paleta aprobada 2.F.1

ajuste del mango de la paleta
3.A.24

identificación del modelo

2.E.7

alteraciones prohibidas 2.E.6

tamaño 2.E.3

superficie 2.E.2

infracción 2.F.1.a

Objeto permanente

3.A.26;

7.J, 8.D

Posición de los jugadores 4.B

preguntas al árbitro 4.B.8

Superficie de juego 3.A.28

Puntos 4. G

Rally 3.A.30

Receptor 3.A.31

faltas del receptor 4.N

Funciones del árbitro

13.C

Árbitro/Juez de línea

13.E

destitución 13.K

Repetición 3.A.32

Agrietada/Rota 11.E

llamada de línea, juego

arbitrado 13.D.3.c

Canto erróneo del puntaje

4.K.

Retiro 3.A.33; 12.F; 12.H

Apelaciones 13.A.1

Torneo sancionado 12

Puntaje 4.F

Elección de lado, servicios, recepción o diferir 5.A

Servicio

cantar el puntaje 4.A.1; 4.D

definición 3.A.37

servicio tras bote 4.A.8

primer servidor 3.A.13

barra horizontal con base

central 11.L.5

identificación, servidor inicial

5.A.2; 5.A.3

posición de los jugadores 4.B

posición de listos 4.C

segundo servicio 3.A.35

segundo servidor 3.A.36

zona de servicio 3.A.39

faltas en el servicio 4.M

faltas de pie en el servicio 4.L

Infracciones y resoluciones del movimiento de servicio

4.A.9

servidor 3.A.3638

área de servicio 3.A.38

servidor inicial 3.A.42

servicio de volea 4.A.7

Cambio de lado 3.A.41

Singles

cantar el puntaje 4.I

posición de los jugadores

4.B.5

Mini-singles 12.O

Servidor inicial

cambio de servidor inicial

5.A.2 definición 3.A.42

pulsera de identificación

5.A.3, 13.A.2, 13.C.4.e

Falta técnica 3.A.43;

13.G.2

Advertencia técnica

3.A.42; 13.G.1

Tiempos de descanso

después de cada set 5.B.2; 10.E

después de cada partido 10.F

cambio de extremos durante el

set 5.B.6

Reglas de tiempo fuera 10

antes del servicio 10.A.4

antes del partido o después del

set 10.H.1

sangre 10.B.5

tiempo fuera por equipamiento

10.D

circunstancias atenuantes

10.H.2

juego continuo 10.C

tiempo fuera por motivos

médicos 10.B

tiempo fuera estándar 10.A

Organización del torneo y arbitraje 13

Apelaciones 13.F

pérdida del set 13.H

pérdida del partido 13.I

jueces de línea 13.E

responsabilidades del jugador

para el canto de línea o falta

13.D

funciones del árbitro 13.C

destitución del árbitro o
juez de línea 13.K, 13.K.1
interpretación de las reglas
13.J advertencia o falta
técnica 13.G

director del torneo 13.A

Regla de doble bote 7.A

Golpe a dos manos 11.C

manos en contacto con la
pelota 7.H

Advertencias verbales

3.A.43; 13.G

Volea 3.A.44

Silla de ruedas

Sección 1 Características
únicas

Definición de los
jugadores 3.A.47

Servicio 4.A.4.d

Zona de no volea del 9.A al
9.D

Ganar el set Sección 1,
párrafo 4; 4.H

Abandono 3.A.48

directrices de puntuación

12.I reglas del torneo 12.G

**Canto erróneo del
puntaje 4.K**

Sección 1 Características
únicas

Definición de los
jugadores 3.A.47

Servicio 4.A.4.d

Zona de no volea del 9.A al
9.D

Ganar el set Sección 1,
párrafo 4; 4.H

Abandono 3.A.48

directrices de puntuación

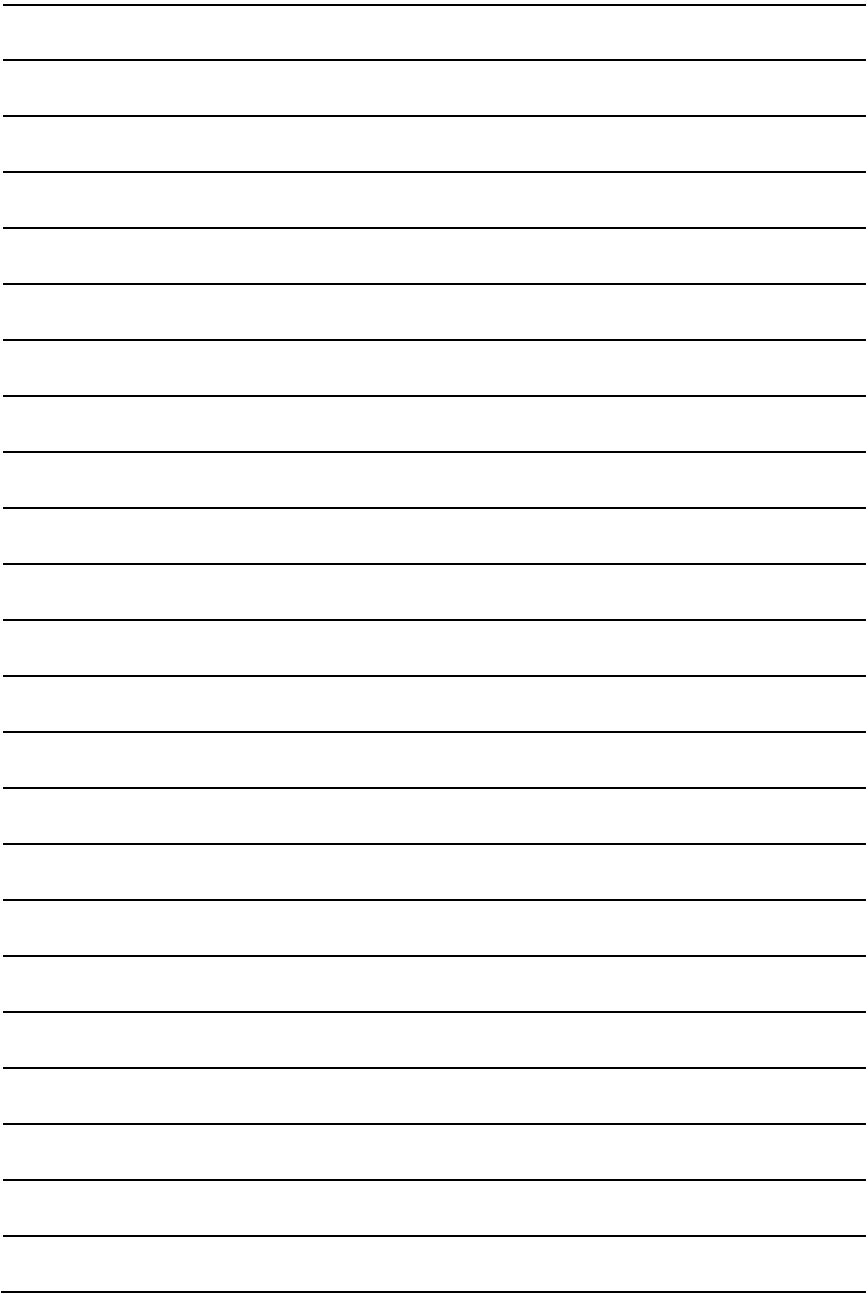
12.I reglas del torneo 12.G

**Canto erróneo del
puntaje 4.K**



NOTAS

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.



ENTE RECTOR NACIONAL

El Reglamento Oficial del pickleball es un recurso esencial para jugadores, árbitros, entrenadores, padres y aficionados.

Se incluyen las reglas oficiales de juego y las interpretaciones de USA Pickleball, así como diagramas detallados de las canchas.

Este libro es la fuente única de las reglas del juego.

USA Pickleball

Todos los derechos reservados

Impreso en los Estados Unidos de América

Visite nuestro sitio web: usapickleball.org para consultar las reglas e información más actualizadas.

2010©; revisado 2025©



Traducido por:
Asociación Deportiva de Pickleball Perú
Febrero 2025



Última página del reglamento 2025

