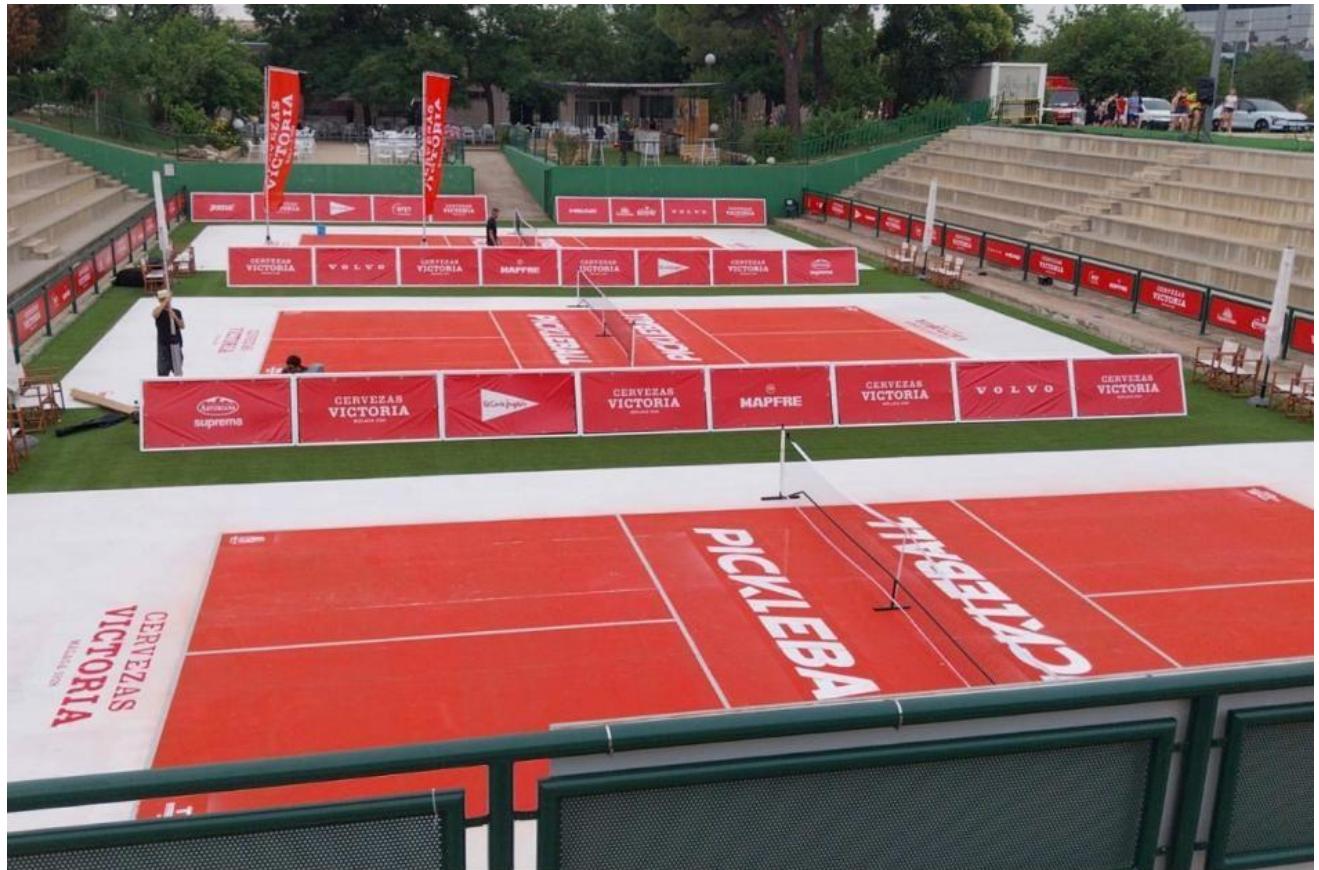




REGLAS DEL PICKLEBALL RFET 2026



ÍNDICE

CAPÍTULO 1- EL JUEGO	3
CAPÍTULO 2- PISTA Y EQUIPAMIENTO	4
CAPÍTULO 3- DEFINICIONES	8
CAPÍTULO 4 -EL SERVICIO, LA SECUENCIA DEL SERVICIO Y LAS REGLAS DE PUNTUACIÓN	10
CAPÍTULO 5- REGLAS DEL SERVICIO Y ELECCIÓN DE CAMPO	17
CAPÍTULO 6- REGLAS DE CANTO DE LÍNEAS	18
CAPÍTULO 7- REGLAS SOBRE FALTAS	20
CAPÍTULO 8- REGLAS DE PELOTA MUERTA	21
CAPÍTULO 9- REGLAS DE ZONA DE NO VOLEA	21
CAPÍTULO 10- REGLAS DE TIEMPO MUERTO	22
CAPÍTULO 11- OTRAS REGLAS	24
CAPÍTULO 12- DIRETRICES DE TORNEOS AUTORIZADOS	26
CAPÍTULO 13- GESTIÓN Y ARBITRAJE DE TORNEOS	32
ANEXO 1- PLANO DE LA PISTA	39
ANEXO 2- MEDIDAS DE LA RED	40

Nota: Excepto cuando se estipule de otro modo, toda referencia en este documento a una persona en masculino (por ejemplo, “jugador” o “juez”) incluye ambos sexos.

Las modificaciones respecto a la versión anterior se encuentran subrayadas

Este Reglamento tiene como propósito regular la organización y el desarrollo de todas las Competiciones Oficiales del Pickleball que se celebren en el Estado Español, tanto de ámbito estatal o en todo caso de carácter supra territorial.

En el caso particular de los Campeonatos de España resultará de aplicación este Reglamento en todo lo no dispuesto por sus reglamentos específicos.

Estas reglas Pickleball RFET son una adaptación a España tomando como referencia bibliografía externa.

Capítulo I EL JUEGO

El Pickleball es un deporte de pala que se juega con una pelota perforada especial en una pista de 20 pies por 44 pies (6,10 m por 13,41 m) con una red tipo tenis. La pista se divide en lados de servicio derecho/par e izquierdo/ímpar y zonas de no volea. (Vea la Anexo 1)

La pelota se sirve en diagonal sobre la red hacia la pista de recepción del oponente usando uno de los movimientos aprobados. La pelota se golpea de un lado a otro sobre la red hasta que un jugador no devuelva la pelota de acuerdo con las reglas.

Los puntos son anotados solo por el lado que sirve cuando el servidor o el equipo del servidor gana la jugada, o el lado contrario comete una falta. El servidor continúa sacando, alternando lados de servicio, hasta que el lado que saca pierde la jugada o comete una falta. Para partidos que usen la regla provisional de la “puntuación por jugada”, el punto sube al marcador para el jugador o equipo que gane cada rally excepto el punto ganador del juego que sólo puede ser conseguido al servicio.

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

El Pickleball se puede jugar en individuales o dobles.

El Pickleball se puede jugar en pistas al aire libre o en pistas cubiertas. Se puede jugar con luz natural o artificial siendo necesario en este segundo caso una intensidad mínima de 300 lux igualmente repartidos por la superficie de la pista.

LOS JUGADORES

El Pickleball es un juego que requiere cooperación y cortesía entre los participantes. Prima el sentido del juego limpio al darle al oponente el beneficio de cualquier duda y es esencial para mantener los principios de diversión y competición del juego. Con ese fin:

- Todos los puntos jugados reciben el mismo trato independientemente de su importancia; el primer punto del partido es tan importante como el punto de partido.
- Cualquiera de los compañeros en dobles puede hacer cantos, especialmente cantos de línea; no hay lugar en el juego para que un compañero le diga a otro, "esa fue mi decisión, no la tuya".
- Los cantos rápidos eliminan la 'opción de dos oportunidades'. Por ejemplo, un jugador no puede reclamar una interferencia por una pelota que rueda en la pista después de golpear una pelota 'fuera'; renunciaron a su capacidad de cantar la interferencia eligiendo en su lugar golpear la pelota.
- Los jugadores se deben esforzar por cooperar cuando se enfrentan a una situación no contemplada en el reglamento. Los posibles resultados pueden ser una repetición, permitiendo que la jugada se mantenga o, en casos extremos, pidiendo que un juez de pista resuelva una disputa.
- Los jugadores deben evitar usar ropa que coincide con el color de la pelota, sin excesiva publicidad.
- Los jugadores no deben cuestionar o comentar sobre el canto de un oponente, aunque cualquier jugador puede apelar un canto de línea de final de jugada al juez de pista antes de que ocurra el siguiente servicio.

Capítulo 2 PISTA Y EQUIPAMIENTO

Art 2 A. Especificaciones de la pista.



Las dimensiones y medidas de la pista estándar de Pickleball son:

- 1.- La pista será un rectángulo de 20 pies (6,10 m) de ancho y 44 pies (13,41 m) de largo para partidos de individuales y dobles. (Ver la Anexo 1).
- 2.- Las medidas de la pista se harán desde el exterior del perímetro y las líneas de la zona de no volea. Todas las líneas deben tener 2 pulgadas (5,00 cm) de ancho y ser del mismo color, contrastando claramente con el color de la superficie de juego.
- 3.- La superficie mínima recomendable de juego debe medir 30 pies (9,14 m) de ancho y 60 pies (18,29 m) de largo. Es recomendable un margen circundante de 10 pies (3,05 m) midiendo 40 pies (12,19m) por 64 pies (19,51 m).

Otras recomendaciones para las dimensiones de la superficie de juego son:

Objetivo	Ancho: pies (m)	Longitud: pies (m)
Pista de torneo	34 (10,36 m)	64 (19,5 m)
Pickleball en silla	44 (13,41 m)	74 (22,56 m)
Pista Estadio	50 (15,24 m)	80 (24,38 m)

- 4.- **Pickleball en silla.** El área de superficie de juego recomendada para jugar en silla es de 44 pies (13,41 m) de ancho y 74 pies (22,55 m) de largo. El tamaño recomendado para jugar en silla en la pista de un estadio es de 50 pies (15,24 m) de ancho por 80 pies (24,38 m) de largo.

Art 2 B. Líneas y áreas.

Las líneas y áreas de la pista estándar de Pickleball se explican a continuación. (Ver la Anexo 1).

- 1.- **Líneas base.** Las líneas paralelas a la red en cada extremo de la pista.
- 2.- **Líneas laterales.** Las líneas perpendiculares a la red a cada lado de la pista.
- 3.- **Zona de no volea (ZNV).** El área de la pista, específica para cada equipo, a cada lado de la red delimitada por la línea la ZNV. La línea de la ZNV es una línea entre las dos líneas laterales, paralela a la red y a 7 pies (2,13 m) de la misma. Todas las líneas ZNV son parte de la ZNV.

4.- Pista de servicio. El área más allá de la ZNV a ambos lados de la línea central, incluida la línea central, la línea lateral y la línea base.

5.- Línea central. La línea en el centro de la pista a cada lado de la red que se extiende desde la ZNV hasta la línea de base que separa las pistas de servicio pares e impares. Para mini individuales, la línea central deberá extenderse a través de la Zona de No Volea.

6.- Lado derecho/par. El área de servicio en el lado derecho de la pista de cara a la red.

7.- Lado Izquierda/Impar. El área de servicio en el izquierdo de la pista de cara a la red.

Art 2 C. Especificaciones de la red.



(foto cedida por Víctor Báez)

1.- Material. La red debe ser de cualquier material de tela de malla que no permita que una pelota la atraviese.

2.- Postes. Los postes de la red deben tener 22 pies +/- 1,0 pulgadas (6,71 m) desde el interior de un poste hasta el interior del otro poste. El diámetro máximo del poste de la red debe ser de 3 pulgadas (7,62 cm).

3.- Tamaño. La longitud de la red debe ser de al menos 21 pies y 9 pulgadas (6,63 m) extendiéndose de un poste al otro. La altura de la red desde el borde inferior de la red hasta la parte superior debe ser de al menos 30 pulgadas.

4.-Cinta. La parte superior de la red debe tener un borde con cinta blanca de 2 pulgadas (5,08 cm) que se ate sobre una cuerda o cable que pase a través de la cinta. La cinta debe descansar sobre la cuerda o el cable.

5.- Alturas de la red.

Líneas laterales – En el punto donde la red cruza las líneas laterales, la parte alta de la red debe estar a 36 pulgadas +/- 0,25 pulgadas (91,44 +/- 0,635 cm) desde la superficie de juego.

Central – En el punto central de la pista, equidistante de las dos líneas laterales (10 pies desde cada línea) la parte alta de la red deberá estar a 34 +/- 0,25 pulgadas (86,36 +/- 0,635 cm) desde la superficie de juego. Si existe una banda central localizada a 10 pies de las líneas laterales, la parte alta de la red sobre esa banda central será de 34 +/- 0,25 pulgadas (86,36 +/- 0,635 cm) desde la superficie de juego.

6.- Red caída sobre la pista. Excepto en el servicio, se repetirá la jugada si la pelota pasa sobre la red y cae sobre una red con una parte en el suelo.

Art 2 D. Especificaciones de la pelota.

1.- Diseño. La pelota deberá tener un mínimo de 26 a un máximo de 40 agujeros circulares, con espaciado de los agujeros y diseño general de la pelota conforme a las características de vuelo. La pelota debe tener el nombre o logotipo del fabricante o proveedor impreso o grabado en la superficie.

2.- Aprobación. El Director del Torneo elegirá la pelota del torneo. La pelota seleccionada para jugar en cualquier torneo autorizado por la RFET debe estar en la lista oficial de pelotas aprobadas.

3.- Construcción. La pelota deberá estar hecha de un material duradero moldeado con una superficie lisa y libre de texturas. La pelota será de un color uniforme, excepto por las marcas de identificación. La pelota puede tener una ligera protuberancia en la costura, siempre que no se afecte a las características de vuelo de la pelota. Ejemplos, la pelota puede ser de diferentes colores:



Pelota para interior
(figura A)



Pelota para exterior
(figura B)

Art 2 E. Especificaciones de la pala.

1.- Material. La pala debe estar hecha de cualquier material que se considere seguro y no esté prohibido por estas reglas. La pala debe estar hecha de material rígido, no compresible que cumpla con los criterios aprobados.

2.- Superficie. La superficie de golpeo de la pala no deberá contener delaminación, agujeros, grietas, texturas rugosas, o hendiduras que rompan la piel o la superficie de la pala, o cualquier objeto o características que permitan al jugador impartir un efecto excesivo a la pelota.

a) **Reflejos.** La superficie de golpeo de la pala no deberá ser reflectante de modo que tenga la posibilidad de afectar negativamente la visión de los jugadores contrarios.

3.- Tamaño. El largo y el ancho combinados, incluidos los protectores de borde y la tapa de la empuñadura, no deben exceder las 24 pulgadas (60,96 cm). La longitud de la pala no puede exceder las 17 pulgadas (43,18 cm). No hay restricción en el grosor de la pala.

4.- Peso. No hay restricción en el peso de la pala.



(figura C)

5.- Alteraciones. Las palas modificadas deben cumplir con todas las especificaciones.

a.- Las alteraciones o adiciones de un jugador a una pala comercial tal y como fue aprobada, pueden incluir objetos como la cinta de protección o reemplazo del borde de la pala, banda de peso, pesos de un sistema integrado de un fabricante de equipos originales (FEO), cambios en el tamaño del grip mediante cintas de grip, FEO grips intercambiables, FEO sustituciones de las caras de la pala, y pegatinas con nombres u otras marcas de identificación en las caras de la pala.

b.- Las pegatinas y la cinta no pueden extenderse más allá de 1,0 pulgada (2,54 cm) por encima de la parte superior de la empuñadura ni más de 0,5 pulgadas (1,27 cm) dentro del borde exterior de una pala o si hay un protector de borde colocado 0,5 pulgadas dentro del protector del borde.

c.- Las únicas marcas escritas a mano permitidas en la superficie de juego de las palas deben ser solamente con el propósito de identificación (nombre, firma, teléfono, dirección) o un autógrafo. No se permiten gráficos postventa en una pala fabricada comercialmente.

6.- Características superficiales prohibidas y características mecánicas.

- a. Pintura antideslizante o cualquier pintura texturizada con arena, partículas de goma o cualquier material que cause giro adicional.
- b. Caucho y caucho sintético.
- c. Características de papel de lija.
- d. Piezas móviles que pueden aumentar el impulso de la cabeza.

7.- Designación de modelo.

La pala debe tener una marca y un nombre de modelo o un número de modelo proporcionados por el fabricante y claramente marcados en la pala. La información de la marca y el modelo puede mostrarse en la pala mediante una calcomanía adherida por el fabricante.

Art 2 F. Aprobación y autorización de equipos.

Los jugadores son responsables de confirmar que la pala que están usando para el partido está aprobada.

a.- **Violación.** Si en algún momento durante el torneo se determina que un jugador está usando una pala que viola cualquiera de las especificaciones de la pala o que no está en la Lista de palas aprobadas, se aplican las siguientes sanciones:

1. Si la infracción se identifica antes de que comience el partido, el jugador tiene que cambiar a una pala que figure como aprobada. No hay penalización por cambiar de pala.
2. Si la infracción se identifica después de que haya comenzado el partido, el jugador o el equipo perderá únicamente el partido que se está jugando.
3. Si la infracción se descubre después de que se devuelva el acta al Juez Árbitro, se mantendrán los resultados del partido.

Art 2 G. Vestimenta.

- ✓ **Seguridad y distracción.** Se le puede solicitar a un jugador que se cambie de ropa que no sea apropiada, incluida la que se aproxime al color de la pelota.
- ✓ **Representaciones.** Los gráficos, insignias, imágenes y escritos en la ropa deben ser de buen gusto y sin excesos.
- ✓ **Calzado.** Los zapatos deben tener suelas que no marquen o puedan dañar la superficie de juego de la pista.

- ✓ **Violación.** El Juez Árbitro tiene la autoridad para hacer cumplir los cambios de vestimenta. Si el Juez Árbitro impone un cambio de vestimenta, será un tiempo muerto sin cargo al jugador. Si el jugador se niega a cumplir con las reglas de vestimenta, el Juez Árbitro puede declarar perdido el partido (match forfeit).

Capítulo 3 DEFINICIONES

Art 3 A. Definiciones.

- Pelota en Juego.** El tiempo durante el cual se juega un peloteo (rally), desde el momento en que se golpea la pelota para el servicio hasta que se produce una pelota muerta. (ver Art 3 A.20 “Pelota viva”).
- Acarrear (Carry).** Golpear la pelota de tal manera que no rebote en la pala, sino que sea transportada sobre la cara de la pala.
- Aconsejar (Coaching):** Comunicación de cualquier información, incluida la verbal, no verbal y electrónica, de alguien que no sea el compañero de un jugador, gracias a la cual un jugador o equipo puede actuar para obtener una ventaja o ayudarlos a evitar una violación de las reglas.
- Pista.** El área dentro de las dimensiones exteriores de las líneas de base y laterales.
- Pista cruzada.** La pista diagonal opuesta a la pista desde la que se golpeó la pelota por última vez.
- Pelota muerta.** Una pelota que ya no está en juego.
- Distracción.** Acciones físicas de un jugador que 'no son comunes al juego' que, a juicio del juez de pista, puede interferir con la habilidad o concentración del oponente para golpear la pelota. Los ejemplos incluyen, pero no se limitan a, hacer ruidos fuertes, pisotear los pies, agitar la pala de manera que distraiga o interferir de otra manera con la concentración o la capacidad del oponente para golpear la pelota.
- Doble bote.** Cuando la pelota bota dos veces en un lado antes de devolverla.
- Doble golpe.** Golpear la pelota dos veces antes de que sea devuelta.
- Eliminación.** La infracción de comportamiento tan clara que justifica la expulsión del torneo por parte del Juez Árbitro. El jugador puede quedarse en el recinto, pero ya no puede jugar ningún partido.
- Expulsión.** Una infracción de conducta tan flagrante que el Juez Árbitro prohíbe al jugador jugar en cualquiera de las categorías actuales y futuras del torneo. Además, el jugador deberá abandonar el lugar inmediatamente y no regresar por el resto del torneo.
- Falta.** Una violación de las reglas que resulta en una pelota muerta y/o el final de la jugada.
- Primer servidor.** En dobles, el jugador que debe sacar desde el lado derecho/par del servicio después de un servicio lateral, de acuerdo con el marcador del equipo.
- Pérdida por regla (Forfeit) - La adjudicación de un juego o partido al oponente debido a una violación de las reglas.**
- Golpe con bote.** Un golpe de la pelota después de que la pelota haya botado sobre la pista.
- Interferencia.** Cualquier elemento transitorio o suceso no causado por un jugador que impacte negativamente en el juego, sin incluir objetos fijos permanentes. Los ejemplos incluyen, entre otros, pelotas, insectos voladores, material extraño, jugadores u oficiales en otra pista que, en opinión del juez de pista, afectaron la capacidad de un jugador para jugar la pelota.
- Extensión Imaginaria.** Término que describe por dónde se extendería una línea si se proyecta más allá de su punto final. Los jugadores y el juez de pista deben proyectar por dónde se extendería la línea si no estuviera limitada a los límites del área de juego.

18.- **Pista Izquierda/Impar.** El área de servicio en el lado izquierdo de la pista, mirando hacia la red. El servidor inicial en dobles o el servidor individual debe colocarse en el lado izquierdo/ímpar de la pista cuando su puntuación es ímpar.

19.- **Canto de Línea.** Una palabra pronunciada en voz alta por un jugador o un juez/jueces de línea y/o una señal manual para indicar al juez de pista y/o a los jugadores que una pelota viva no ha caído en el espacio de la pista requerido.

20.- **Pelota Viva.** El periodo de tiempo que comienza cuando el juez de pista o el servidor (o el compañero del servidor según el Art. 4 D.1) comienza a anunciar el marcador y termina cuando la pelota queda muerta. Ver Art. 3 A.1 “Pelota en juego”.

21.- **Momentum.** El momentum es una propiedad de todo cuerpo en movimiento, como cuando un jugador que ejecuta una volea, que hace que el jugador continúe en movimiento después de tocar la pelota. El acto de volear produce un impulso que finaliza cuando el jugador recupera el equilibrio y el control de su movimiento o deja de moverse hacia la zona de no volea.

22.- **Zona de No Volea (ZNV)** - El área de 7 pies por 20 pies adyacente a la red y específica del extremo de la pista de cada equipo en relación con las faltas de ZNV. Todas las líneas que bordean la ZNV son parte de la ZNV. La ZNV es bidimensional y no se eleva por encima de la superficie de juego. (Ver Anexo 1 y 2, y el Art 2 B.3)

23.- **Equipo de jueces.** Personal titulado bajo el liderazgo del Juez Árbitro del torneo dentro o fuera de la superficie de juego, incluyendo el Juez de pista principal, segundo juez de pista, Juez de pista de Seguimiento, Juez de pista de Revisión de Vídeo, y Jueces de Línea.

24.- **Ajustes de empuñadura de pala (Grip)** - Dispositivos no mecánicos que cambian el tamaño de la empuñadura o estabilizan la mano en la empuñadura.

25.- **Cabeza de la pala** - La pala, excluyendo el mango.

26.- **Objeto fijo permanente** - Cualquier objeto en pista o cerca, incluso colgando sobre la pista, que pueda interferir en el juego. Los objetos fijos permanentes incluyen el techo, paredes, vallas, sistemas de iluminación, postes de la red (incluyendo las ruedas conectadas, brazos, patas, cable de red o cordaje sobre el poste de la red, u otra construcción de soporte), gradas y asientos para los espectadores, el juez de pista, los jueces de línea, los espectadores cuando estén en sus posiciones asignadas y todos los demás objetos alrededor y por encima de la pista.

27.- **Plano de la red** - Los planos verticales imaginarios en todos los lados que se extienden más allá del sistema de red.

28.- **Superficie de juego** - La pista y el área que rodea la pista designada para jugar.

29.- **Obscenidad** (audible y/o visible). Palabras, frases o gestos con las manos, comunes o poco comunes, que normalmente son considerados inapropiados.

30.- **Peloteo (rally).** Juego continuo que ocurre después del servicio y antes de una falta o una interferencia válida.

31.- **Receptor** (restador). El jugador que se coloca en diagonal para devolver el servicio. El receptor correcto en dobles es el jugador cuya posición correcta es diagonalmente opuesta al servidor correcto determinada por el tanteo del jugador y su posición inicial en el juego.

32.- **Repetición.** Jugada que se reinicia por cualquier motivo sin otorgar un punto o cambiar de servidor.

33.- **Retirada.** La decisión de un jugador/equipo que detiene el partido y otorga el partido al oponente.

34.- **Pista derecha/par.** Área de servicio en el lado derecho de la pista, mirando hacia la red. El servidor inicial en dobles o el servidor de individuales debe colocarse en la pista derecha/par cuando su puntaje es par.

35.- **Segundo servicio.** En dobles, es el término utilizado para describir la condición cuando un equipo que realiza el servicio pierde el primero de sus dos servicios asignados.

36.- **Segundo servidor.** En dobles, el compañero del primer servidor. El segundo servidor sirve después de que el primer servidor pierde el servicio.

37.- **Servicio.** El golpe inicial de la pelota con la pala para comenzar el peloteo (rally).

38.- **Servidor.** El jugador que inicia un peloteo (rally) sirviendo la pelota. El servidor correcto en dobles es el jugador cuya posición correcta es determinada por su marcador y su posición inicial en el juego (ver Art 4 B.6.b).

39.- **Pista de servicio** - El área a cada lado de la línea central, incluida la línea central, la línea lateral y la línea de base, excluyendo la ZNV.

40.- **Área de servicio** - El área detrás de la línea de base y sobre y entre las extensiones imaginarias de la línea central de la pista y cada línea lateral.

41.- **Side Out** - La concesión del servicio al equipo contrario después de que un jugador de individuales o un equipo de dobles pierde su servicio.

42.- **Servidor Inicial.** Para cada equipo de dobles, es el jugador designado para servir primero al comienzo del juego. En los torneos de dobles, el servidor titular deberá usar una forma visible de identificación determinada por el Juez Árbitro.

43.- **Falta técnica.** La decisión de un juez de pista de una violación de comportamiento que resulta en la pérdida de un punto de la puntuación del equipo infractor, a menos que su puntuación sea cero, en cuyo caso se sumará un punto al marcador del lado contrario. Se emitirá una falta técnica si ya se ha dado una advertencia técnica y se justifica una segunda advertencia técnica; o cuando lo justifique una acción del jugador o del equipo, basado en la decisión del juez de pista.

44.- **Advertencia técnica.** La advertencia de un juez de pista sobre una infracción de comportamiento dada a un jugador o equipo. No se otorgan ni se descuentan puntos por una advertencia técnica.

45.- **Advertencia verbal.** La advertencia de un juez de pista sobre una infracción de conducta. Se puede emitir una sola advertencia verbal a cada equipo una vez por partido.

46.- **Volea.** Durante un peloteo, un golpe a la pelota en el aire antes de que la pelota haya botado.

47.- **Jugador en silla.** Cualquier persona, con o sin discapacidad, que juegue en silla. La silla se considera parte del cuerpo del jugador.

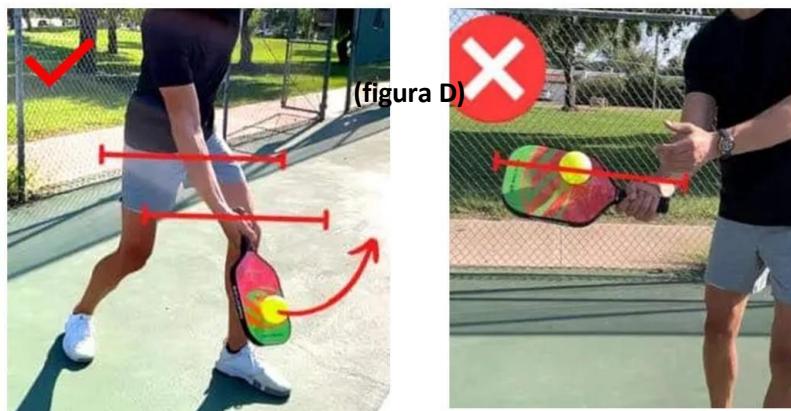
48.- **Abandono.** La solicitud de un jugador/equipo para ser eliminado de los siguientes partidos en un grupo.

Capítulo 4 EL SERVICIO, LA SECUENCIA DEL SERVICIO Y REGLAS DE PUNTUACIÓN

Art 4A. Servicio

1. El marcador completo debe ser cantado antes de servir la pelota.
2. **Colocación.** El servidor debe servir en la pista de servicio correcta (la pista diagonalmente opuesta a la posición correcta del servidor). El servicio puede sobreponerse o tocar la red y debe sobreponerse las líneas de la ZNV y la ZNV. El servicio puede aterrizar en cualquier otra línea de la pista de servicio.
3. Si el servicio sobreponerse la red o hace contacto con la red al cruzar y luego toca al receptor o al compañero del receptor, es un punto para el equipo que saca.
4. En el momento en que se sirve la pelota:
 - a. Al menos un pie debe estar en la superficie de juego detrás de la línea de base.
 - b. Ninguno de los pies del servidor puede tocar la pista en o dentro de la línea de base.
 - c. Ninguno de los pies del servidor puede tocar la superficie de juego fuera del área de servicio.

- d. **Pickleball en silla.** Ambas ruedas traseras deben estar en la superficie de juego detrás de la línea de base y no pueden tocar la pista en o dentro de la línea de base o fuera de las extensiones imaginarias de la línea lateral o central.
5. El servicio se hará con una sola mano o la pala soltando la pelota. Si bien se espera cierta rotación natural de la pelota durante la liberación de esta, el servidor no debe manipular o girar (efecto) la pelota con ninguna parte del cuerpo o la pala como consecuencia de la liberación.
 Excepción: El servidor puede permitir que la pelota ruede sobre la pala por gravedad.
6. En los partidos con juez de pista, el lanzamiento de la pelota por parte del servidor debe ser visible para el juez de pista y el receptor. En partidos sin juez de pista, el lanzamiento de la pelota por parte del servidor debe ser visible para el receptor. Se hará una repetición se acuerde con el Art 4 A9 cuando la liberación no sea visible.
7. **El Servicio de volea.** El servicio de volea se realiza golpeando la pelota sin que bote en la superficie de juego y se puede realizar con un movimiento de derecha o de revés. Un servicio de volea adecuado incluye los siguientes elementos:
- El brazo del servidor debe estar moviéndose en un arco hacia arriba en el momento en que se golpea la pelota con la pala. (Vea la figura D)
 - El punto más alto de la cabeza de la pala no debe estar por encima de la parte más alta de la muñeca (donde se dobla la articulación de la muñeca) cuando la pala golpea la pelota. (ver figura D)
 - El contacto con la pelota no debe hacerse por encima de la cintura. (ver figura D)



8. **El Servicio con bote.** El servicio con bote se realiza golpeando la pelota después de que rebote en la superficie de juego y se puede realizar con un golpe de derecha o de revés.
 No hay restricción sobre cuantas veces puede botar la pelota ni donde puede botar la pelota en la superficie de juego. Un servicio con bote correcto incluye los siguientes elementos:
- El servidor debe soltar la pelota con una sola mano o dejarla caer desde la cara de la pala desde cualquier altura natural (sin ayuda).

- b. Cuando sea soltada desde la mano o la pala, la pelota no debe ser impulsada en cualquier dirección o de ninguna manera con anterioridad a ser golpeada para realizar el servicio.
 - c. Las restricciones del servicio de volea del Art 4 A.7 no se aplica al servicio con bote.
9. **Repetición o falta.** En los partidos arbitrados, el juez de pista puede solicitar una repetición si no está seguro de que se hayan cumplido uno o más de los requisitos del servicio. La repetición debe ser cantada antes de la devolución del servicio. El juez de pista sancionará una falta si está seguro de que uno o más de los requisitos del servicio, con excepción del Art 4 A.6, no se ha cumplido. En partidos sin juez de pista, si el receptor determina que se ha manipulado el giro antes del servicio, o si no se ve el lanzamiento de la pelota, el receptor puede solicitar una repetición antes de la devolución del servicio. En partidos no arbitrados, el receptor no tiene autoridad para pedir repeticiones o faltas por infracciones de movimiento de servicio.

- a. Las decisiones para las infracciones de movimiento de servicio son las siguientes:

	JUEGO ARBITRADO		JUEGO NO ARBITRADO
	Juez de pista no está seguro de violación	Juez de pista está seguro de violación	El receptor determina la violación
SERVICIO DE VOLEA			
Art 4 A.7.a. Sin arco ascendente	Repetición	Falta	Ninguno
Art 4 A.7.b Cabeza de pala por encima de la muñeca	Repetición	Falta	Ninguno
Art 4 A.7.c. Contacto por encima de la cintura	Repetición	Falta	Ninguno
Art 4 A.5. Efecto impartido	Repetición	Falta	Repetición
Art 4 A.6. Liberación no visible	Repetición	Repetición	Repetición
SERVICIO CON BOTE			
Art 4 A.8.a. Caída no hecha con una sola mano o desde la cara de la pala o desde una altura sin ayuda	Repetición	Falta	Ninguno
Art 4 A.8.b. Pelota impulsada hacia arriba o hacia abajo	Repetición	Falta	Ninguno
Art 4 A.5. Efecto impartido	Repetición	Falta	Repetición
Art 4 A.6. Liberación no visible	Repetición	Repetición	Repetición

Art 4B. Posiciones de los jugadores.

1. Servidor y Receptor. El servidor correcto debe servir desde el área de servicio correcta (ver Art 4 B.5 y 4 B.6). El receptor correcto debe recibir el servicio.

2. Al comienzo de cada juego, el servidor inicial inicia el servicio desde el lado de la pista dictado por el marcador.
3. Cada jugador servirá hasta que pierda un peloteo (rally) o se declare una falta contra el jugador o el equipo.
 - (Regla provisional) Opción de “puntuación por jugada”. Después de que el servidor pierda el peloteo o haga una falta, se producirá un side-out y se otorgará el servicio a los oponentes.

4. Siempre que el servidor mantenga el servicio, después de cada punto, el servidor alternará el servicio desde los lados derecho/par e izquierdo/ímpar de la pista.

5. Individuales.

- a) Si la puntuación del servidor es par (0, 2, 4...), el servicio debe realizarse desde la derecha/área de servicio par y ser recibido en el campo de servicio derecho/par por el oponente.
- b) Si la puntuación del servidor es ímpar (1, 3, 5...), el servicio debe realizarse desde el área de servicio izquierda/ímpar y ser recibido en el campo de servicio izquierdo/ímpar, por el contrario.
- c) Despues de que el servidor pierda un peloteo (rally) o cometa una falta, se producirá un cambio de servicio (side out) y se otorgará el servicio al oponente.

6. Dobles.

Ambos jugadores de un equipo sacarán antes de que se declare un Side Out, excepto al comienzo de cada juego, cuando solo sacará el servidor inicial. Por lo tanto, el servidor inicial de cada juego se designa como "Segundo servidor" para fines de puntuación, ya que se producirá un cambio de servicio (side out) una vez que se pierda un peloteo (rally) o el equipo que saca cometa una falta y se otorgue el servicio al equipo contrario.

(Regla Provisional) Para la opción de “puntuación por jugada”, solamente un jugador en cada equipo servirá antes de que se declare un side out.

- a) Al comienzo de cada side out, el servicio comienza en el área de servicio derecha/par.
- b) Cuando el marcador del equipo es par (0, 2, 4...), la posición correcta del servidor inicial del equipo es en el área de servicio derecho/par. Cuando el marcador del equipo es ímpar (1, 3, 5...), la posición correcta del sacador@ inicial es en el campo izquierdo/ímpar.
- c) Despues de cada side out, el servicio comienza con el jugador colocado correctamente en el lado derecho/par de la pista de acuerdo con la puntuación del equipo. Este jugador se conoce como "primer servidor" y el compañero es "segundo servidor". (Regla Provisional) Para la opción de “Puntuación por jugada”, después de cada side out el servicio comienza con el jugador posicionado correctamente en el lado derecho/par de la pista de acuerdo con el marcador del equipo.
- d) El primer servidor sacará, alternando los lados del servicio después de ganar cada punto, hasta que se pierda un peloteo (rally) o el equipo del servidor cometa una falta. (Regla Provisional) Para la opción de “Puntuación por jugada”, el servidor alternará los lados de servicio después de ganar cada punto, hasta que pierda un rally o el equipo de servicio cometa una falta.
- e) Despues de que el equipo del primer servidor pierda un peloteo (rally) o cometa una falta, el segundo servidor sacará desde la posición correcta y alternará las posiciones de servicio siempre que el equipo que

saca siga ganando puntos. (Regla Provisional) Para la opción de “Puntuación por jugada”, se declarará un side out después de que el equipo al servicio pierda un rally o cometa una falta.

7. **Posiciones de la pareja.** En dobles, con la excepción del servidor (Art 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 su respectivo equipo. Se pueden colocar dentro o fuera de la pista.
8. Antes de que ocurra el servicio, cualquier jugador puede preguntarle al juez de pista la puntuación, quién es el servidor o receptor correcto o si algún jugador está en una posición incorrecta. Una pregunta genérica como "¿Estoy bien?" se puede hacer y se considerará que encapsula tanto la pregunta correcta del servidor como la pregunta correcta sobre la posición si la hace el equipo que saca. En juegos no arbitrados, un jugador puede hacerle al oponente las mismas preguntas y el oponente responderá con la información apropiada.
9. El juez de pista confirmará y corregirá, si es necesario, que todos los jugadores están en la posición correcta y que el servidor correcto tiene la pelota antes de anunciar el marcador.
10. Si el servidor y el receptor correctos están en su posición correcta cuando se canta el marcador, es falta del jugador que recibe incorrectamente, incluso si el peloteo se ha completado antes de marcar la falta. La falta debe de ser marcada antes del siguiente servicio.

Si el servidor o el receptor correctos no están en su posición correcta cuando se canta el marcador, el Juez de Pista o un jugador pueden parar el peloteo en marcha para identificar el error de jugador/posición y se repetirá el rally.

Si el servidor o el receptor correctos no están en su posición correcta cuando se canta el marcador y el peloteo se termina, el resultado del peloteo se mantendrá.

Si un jugador para un peloteo e identifica incorrectamente un error de jugador/posición, es falta del jugador que detuvo el peloteo. Si el árbitro detiene un peloteo e identifica incorrectamente un error de jugador/posición, el peloteo se repetirá.

Art 4C. Preparación.

Cualquier jugador puede indicar que "no está preparado" antes de empezar a cantar la puntuación.

1. Se debe usar una de las siguientes señales para indicar "no preparado":
 - a. levantar la pala por encima de la cabeza
 - b. levantar la mano que no tiene la pala por encima de la cabeza
 - c. dar la espalda completamente a la red.
2. Después de que se cante el inicio de la puntuación, se ignorarán las señales de "no preparado", a menos que haya una interferencia (hinder). Un jugador o equipo fuera de posición no se considera interferencia. Indicaciones verbales para detener el juego tales como “alto” o “espera” serán aceptadas.

Art 4D. Cantando la puntuación.

El marcador se cantará después de que el servidor y el receptor estén (o deberían estar) en posición y todos los jugadores estén (o deberían estar) listos para jugar.

En el juego no arbitrado, el servidor normalmente canta el marcador, pero el compañero del servidor puede cantar el marcador si el servidor no puede hacerlo. La persona que canta el marcador no debe cambiar durante el juego a menos que haya problemas de voz.

Art 4E. Regla de los 10 segundos.

Una vez que se ha cantado el marcador, el servidor tiene 10 segundos para servir la pelota.

1. Si el servidor excede los 10 segundos para servir, se sancionará con falta.
2. Despues de que se haya cantado el marcador, si el equipo que saca cambia de campo de servicio, el juez de pista detendrá el juego, permitirá que todos los jugadores cambien de posición y luego cantará de nuevo el marcador para reiniciar la cuenta de 10 segundos. En un partido no arbitrado, el servidor permitirá el mismo reposicionamiento y cantará de nuevo la puntuación para reiniciar la cuenta de 10 segundos.

Art 4F. Puntuación.

Un jugador individual o un equipo de dobles anota puntos solo cuando sirve. También se pueden otorgar puntos cuando se señalan faltas técnicas contra el contrario y su puntuación es 0.

1. Regla Provisional) Opción de “Puntuación por jugada”. Un punto se consigue por cada peloteo ganado, a excepción del punto de juego que se conseguirá solo en posesión del servicio.

Art 4G. Puntos.

Se anota un punto sirviendo la pelota y ganando la jugada.

1. Regla Provisional) Opción de “Puntuación por jugada”. Un punto se consigue por cada peloteo ganado, a excepción del punto de juego que se conseguirá solo en posesión del servicio.

Art 4H. Ganar el juego.

El primer lado que anota el punto ganador gana.

Art 4I. Cantando la puntuación en partidos individuales.

La secuencia correcta para anunciar el marcador es la puntuación del servidor y luego la puntuación del receptor como dos números. (p. ej., “uno – cero”).

Art 4J. Cantando la puntuación en partidos de dobles.

La puntuación se canta como tres números en los partidos de dobles. La secuencia adecuada para anunciar el marcador es: marcador del equipo que saca, marcador del equipo que resta y el número del servidor (uno o dos), (p. ej., “cero – uno – uno”). Para comenzar cada juego, la puntuación se cantará “cero – cero - dos”.

1. Regla Provisional) Opción de “Puntuación por jugada”. Cantando el marcador en partidos de dobles: La secuencia correcta para cantar el marcador es la puntuación del servidor y después la del restador como dos números (p. ej.: “uno-cero”)

Art 4K. Puntuación incorrectamente cantada.

Si se canta una puntuación incorrecta, el juez de pista o cualquier jugador puede detener el juego antes de la devolución del servicio para corregir la puntuación. La jugada se repetirá cantando el marcador correcto. Después de la devolución del servicio, el juego continuará hasta el final de la jugada y la corrección de la puntuación se realizará antes del siguiente servicio. Después de la devolución del servicio, un jugador que detiene el juego para identificar o solicitar una corrección de puntuación habrá cometido una falta y perderá la jugada. Un jugador que interrumpe el juego después del servicio para identificar o solicitar una corrección de la puntuación cuando la puntuación fue cantada correctamente habrá cometido una falta y perderá la jugada.

Art 4L. Faltas de pie de servicio.

Se cometerá falta cuando el servidor viole cualquiera de las reglas citadas en la Regla 4.A.4.

Art 4M. Faltas de servicio.

Durante el servicio, es una falta contra el servidor que resulta en la pérdida del servicio si:

1. La pelota servida toca cualquier objeto fijo permanente antes de botar en el suelo.
2. La pelota servida toca al servidor o a su compañero, o cualquier cosa que el servidor o su compañero lleve puesto.
3. La pelota servida cae en la zona de no volea que incluye las líneas de la ZNV.
4. La pelota servida cae fuera de la pista de servicio.
5. La pelota servida golpea la red y cae dentro de la zona de no volea.
6. La pelota servida golpea la red y cae fuera de la pista de servicio.
7. El servidor utiliza un servicio ilegal cuando realiza el servicio de volea (como se explica en el Art 4 A.7) o el servicio con bote (como se explica en el Art 4 A.8).
8. El servidor o su compañero pide un tiempo muerto después de que se haya producido el servicio.
9. El servidor golpea la pelota para hacer el servicio mientras se anuncia el marcador.
10. El servidor viola cualquiera de las reglas enumeradas en el Art 4 A.4.

Art 4N. Faltas del receptor.

Es una falta contra el equipo receptor que resulta en un punto para el servidor si:

1. El receptor o su compañero es tocado o interfiere con el vuelo de la pelota antes de que bote.
2. El receptor o su compañero pide un tiempo muerto después de que se ha producido el servicio.

Capítulo 5 REGLAS DE SELECCIÓN DE SERVICIOS Y CAMPO DE LA PISTA

Art 5A. Selección de Campo, Servir, Recibir o Diferir.

1. Se utilizará cualquier método justo para determinar qué jugador o equipo tiene la primera opción de elegir campo, servir, recibir o diferir (por ejemplo, un 1 o 2 escrito en el reverso de la hoja de puntuación, lanzar una moneda). Una vez que se ha hecho una selección, no se puede cambiar.
2. En dobles, los equipos pueden cambiar el servidor de inicio entre juegos y deben notificar al juez de pista. En partidos no arbitrados, el equipo debe notificar a los oponentes si hubo un cambio de servidor inicial. El servidor inicial para el juego es el jugador que lleve el distintivo de identificación del servidor inicial. No es falta ni conlleva penalización si no se hacen las notificaciones. Una vez que ha comenzado un juego, si el juez de pista nota que el servidor inicial ha cambiado, lo anotará en la hoja de puntuación, después de que se haya completado la jugada.
3. En dobles, los servidores titulares deberán llevar visiblemente la forma de identificación que determine el Juez Árbitro.

Art 5B. Cambio de Campo.

1. Los equipos cambian de campo y servicio inicial al finalizar cada juego.
2. Se permiten dos minutos entre juegos. Si ambos equipos están de acuerdo, el juego puede reanudarse antes. Se utilizará el Art 10 A.5 para continuar el juego.
3. En un partido a a un solo juego, los equipos cambiarán de campo en el punto intermedio basado en el formato del partido. Ejemplos: Cambio de campo a los 6 para un juego a 11; 8 para un juego a 15; u 11 para un juego a 21. El servicio se mantiene con el jugador que lo poseía.
4. En partidos que consisten en varios juegos, los equipos cambiarán de campo en el punto medio del último juego de acuerdo con el formato del partido. Ejemplo: Cambio de campo a los 6 para un último juego a 11. El servicio se mantiene con el jugador que lo poseía.
Excepción: Si el primer juego fue perdido por regla debido a llegada tardía, no habrá cambio de campo en el último juego de manera que cada equipo juegue el mismo número de juegos en cada campo.
5. Tiempo muerto por cambio de campo. Se permite un minuto para cambiar de lado durante un juego. Se utilizará la Regla el Art 10 A.5 para continuar el juego.
6. Una vez que se ha anotado el punto de cambio de campo, una falta técnica que resulte en la pérdida de un punto para el equipo que saca no tendrá impacto en la finalización del cambio de campo.
7. Si el cambio de campo no se ejecuta según los Art 5 B.3, 5 B.4, el cambio de campo se ejecutará cuando se aperciba el error. No es falta de ninguno de los equipos, la puntuación no se ve afectada y el servicio permanece con el jugador que tiene el servicio.

Capítulo 6 REGLAS DE CANTO DE LINEA

1. Una pelota servida que supera la zona de no volea y sus líneas y cae en la pista de servicio correcta o en cualquier línea de la pista de servicio correcta es “dentro (in)”. Cualquier otra pelota que cae en la pista o toca cualquier línea de la pista es “dentro (in)”.
2. Una pelota que contacta la superficie de juego completamente fuera de la pista es “fuera (out)”. Una pelota de servicio que contacta en la zona de no volea de los oponentes, incluyendo sus líneas, es “fuera (out)”.
3. **Código ético para Cantos de Línea.** El Pickleball se juega de acuerdo con reglas específicas, pero también requiere un código ético para las responsabilidades de cientos de línea cuando las realizan los jugadores.

Las responsabilidades de los jugadores para cientos de línea son diferentes de las asignadas a los jueces de pista o jueces de línea. Los jueces de pista emiten juicios imparciales teniendo en cuenta los intereses de todos los jugadores. El jugador, cuando se le asignan deberes de cientos de línea, debe esforzarse por la precisión y operar bajo el principio de que en caso de duda todos los cientos deben resolverse a favor del oponente.

Los elementos básicos son:

1. Los jugadores son responsables de cantar las líneas en su lado de la pista (excluyendo servicios cortos, faltas de pie de servicio y todas las faltas de zona de la no volea, si son cantadas por un juez de pista). Si un jugador hace un canto de línea inicialmente y luego pide la opinión del oponente o del juez de pista, si el oponente o el juez de pista pueden hacer un canto claro de "dentro (in)" o "fuera (out)", dicho canto se mantendrá. Si no se puede hacer de una manera clara, se mantendrá el canto de línea inicial del jugador. Un canto hecho por el oponente puede ser apelado al juez de pista para una decisión final de "dentro" o "fuera".
2. En partidos con jueces de línea el único canto de línea de los jugadores es la línea central en el servicio.
3. El oponente obtiene el beneficio de la duda en los cientos de línea realizados. Cualquier pelota que no pueda ser cantada “fuera” será considerada “dentro”. Un jugador no puede reclamar una repetición porque no se vio la pelota o hay incertidumbre. Un jugador que no hace un canto puede apelar al juez de pista para que haga el canto si no vio claramente dónde cayó la pelota. Si el juez de pista no puede tomar una decisión, la pelota es "dentro". En el momento en que el jugador/equipo receptor apela al juez de pista, pierde su derecho a hacer cualquier canto posterior de "dentro" o "fuera" para esa jugada.
4. Los espectadores no serán consultados sobre ningún canto de línea.
5. Un jugador/equipo puede pedir la opinión del oponente para hacer un canto de línea en el extremo de la pista del jugador. Si se solicita y el oponente hace un canto claro de "dentro" o "fuera", debe aceptarse. Si los oponentes no pueden hacer un canto claro de "dentro" o "fuera", entonces la pelota se determina como "dentro" en el campo en que botó la pelota. En el momento en que el jugador/equipo receptor solicita la opinión del oponente, pierde su derecho a realizar cualquier canto posterior de "dentro" o "fuera" para esa jugada. El equipo/jugador receptor

también puede apelar al juez de pista. Si el juez de pista no puede hacer un canto claro, se mantendrá la decisión del oponente.

6. Los jugadores no deberán cantar una pelota “fuera” a menos que puedan ver claramente un espacio entre la línea y la pelota cuando toca el suelo.
7. Todos los cantos “fuera” deben hacerse inmediatamente mediante la voz y/o señales manuales.
 - ✓ Si un jugador/equipo devuelve la pelota, el canto “fuera” debe ser hecho antes de que el oponente golpee la pelota o que la pelota quede muerta.
 - ✓ Si un jugador/equipo no devuelve la pelota, pueden hacer un canto “fuera”, apelar el canto al juez de pista, o diferir el canto a sus oponentes hasta que el siguiente servicio ocurra.
8. En el juego de dobles, si un jugador dice que la pelota es “fuera” y el compañero dice “dentro”, entonces existe la duda y el canto del equipo será “dentro”. Cualquier jugador puede apelar el canto del equipo al juez de pista o diferirlo a sus oponentes hasta que se el siguiente servicio ocurra. Si el juez de pista o los oponentes no vieron la pelota, la pelota se considera dentro.
9. Mientras la pelota está en el aire, si un jugador grita “fuera”, “no”, “mírala” o cualquier otra palabra para comunicar a su compañero que la pelota puede ir fuera, se considerará comunicación del jugador únicamente y no se considera un canto de línea.
10. Un canto de “fuera” hecho después de que la pelota bote es un canto de línea. La pelota está muerta y el juego se detendrá. Si, en apelación, el juez de pista anula cualquier tipo de canto de “fuera”, será falta contra el jugador o el equipo que hizo el canto de “fuera”.
Excepción: si el partido tiene jueces de línea, los jueces de línea de fondo y de banda son responsables de los cantos. (Ver el Art 13 E.2).
11. Los jugadores pueden anular el canto de línea de un compañero, su propio canto de línea, el canto de línea de un equipo de jueces o una decisión “dentro” si es en su propia desventaja.

Capítulo 7 REGLAS DE FALTAS

Se declarará una falta (y la pelota muerta resultante) por lo siguiente:

1. Si el servicio o la devolución del servicio no bota antes de que se golpee la pelota.
2. Golpear la pelota en el lado de la red del jugador sin que la pelota cruce hacia el lado del oponente. Nota: La pelota está muerta y la falta ocurre en el momento en que la pelota toca el suelo.
3. Golpear la pelota por debajo de la red o entre la red y el poste de la red.
4. Una pelota golpeada por un jugador que primero cae fuera de los límites o en su propio lado de la pista.

5. Si un jugador no devuelve la pelota antes de que bote dos veces en el lado de la red del jugador receptor y si un jugador en silla no devuelve la pelota antes de que bote tres veces.
6. Violación de las reglas de la Capítulo 4, Capítulo 9 y Capítulo 11.
7. Un jugador, la indumentaria de un jugador o la pala de un jugador que hace contacto con el sistema de red, los postes de la red o la pista del oponente, cuando la pelota está en juego.
8. Despues del servicio, la pelota toca a un jugador o cualquier cosa que el jugador esté usando o llevando, excepto la pala o la(s) mano(s) del jugador en contacto con la pala y debajo de la muñeca. Si el jugador está en el proceso de cambiar de mano con ambas manos en la pala o está intentando un golpe con las dos manos y cualquiera de las manos recibe un golpe por debajo de la muñeca, siempre y cuando la mano del jugador esté en contacto con la pala, la pelota todavía está en juego. La falta es del jugador que fue golpeado por la pelota.
9. Una pelota en juego que es detenida por un jugador antes de que quede muerta (p. ej., atrapar o detener una pelota en vuelo antes de que haga contacto con la superficie de juego). La falta es del jugador que paró la pelota. Excepción: Ver el Art 4 B.9.a.
10. Despues del servicio, una pelota en contacto con cualquier objeto fijo permanente antes de botar en la pista.
11. Una vez que la pelota está en juego, un jugador que golpea la pelota antes de que la pelota cruce completamente el plano de la red.
12. Un jugador que acarrea o atrapa la pelota en la pala mientras realiza el servicio o durante un peloteo.
13. Una interferencia cantada por un jugador que el juez de pista determina que no es válida.
14. En partidos no arbitrados, los jugadores pueden llevar pelotas adicionales siempre y cuando las pelotas se lleven de manera que no sean visibles para sus oponentes durante el juego. Si una pelota adicional que llevaba un jugador cae sobre la superficie de juego durante el juego, se señalará falta.
15. Cualquier desacuerdo entre compañeros en el canto de una falta será decidido en beneficio de sus oponentes.

Capítulo 8 REGLAS DE PELOTA MUERTA

1. Cualquier acción que detenga el juego resultará en una pelota muerta.
2. Una falta sancionada por un juez de pista o un jugador, o una falta cometida por un jugador, dará como resultado una pelota muerta.
3. Una interferencia cantada por el juez de pista o el jugador resultará en una pelota muerta. El juez de pista determinará si la interferencia solicitada por el jugador fue válida. Una interferencia válida marcada por el juez de pista o en juegos no arbitrados resultará en una repetición.

4. Una pelota en juego que hace contacto con un objeto fijo permanente después de haber botado en la pista del oponente resultará en una pelota muerta. El jugador que golpeó la pelota ganará la jugada.
5. Aparte de las infracciones que se cometan en la ZNV, sólo se podrá cometer una falta cuando la pelota esté viva. La penalización por una falta (que no sea en la ZNV) 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 produzca el siguiente servicio.

Capítulo 9 REGLAS DE LA ZNV

1. Todas las voleas deben iniciarse fuera de la ZNV. Para los jugadores que usan silla, las ruedas delanteras (más pequeñas) pueden tocar la ZNV durante una volea.
2. Es falta si el jugador que volea o cualquier cosa que tenga contacto con el jugador que volea mientras está voleando toca la ZNV. Para los jugadores que usan silla, las ruedas delanteras (más pequeñas) pueden tocar la ZNV.
 - a) El acto de volear comienza cuando la pelota es golpeada en el aire antes de botar y termina cuando el movimiento del jugador en la acción de continuidad del golpe (momentum) acaba.
3. Durante el acto de volear, es falta si el momentum del jugador que volea hace que haga contacto con cualquier cosa que esté tocando la ZNV, incluido el compañero del jugador. Para los jugadores que usan silla, las ruedas delanteras (más pequeñas) pueden tocar la ZNV.
 - a) Es falta incluso si la pelota queda muerta antes de que el jugador toque la ZNV.
4. Si un jugador ha tocado la ZNV por cualquier motivo, ese jugador no puede volear una devolución hasta que ambos pies hayan hecho contacto con la superficie de juego completamente fuera de la ZNV. Una maniobra como pararse dentro de la ZNV, saltar para golpear una volea y luego aterrizar fuera de la ZNV es una falta. Si las ruedas traseras de una silla han tocado la ZNV por cualquier motivo, el jugador que usa la silla no puede volear una devolución hasta que ambas ruedas traseras hayan hecho contacto con la superficie de juego fuera de la ZNV.
5. Un jugador puede ingresar a la zona de no volea en cualquier momento excepto cuando ese jugador está voleando la pelota.
6. Un jugador puede ingresar a la zona de no volea antes o después de devolver cualquier pelota que bote.
7. Un jugador puede permanecer dentro de la ZNV para devolver una pelota que ha botado. No hay infracción si un jugador no sale de la ZNV después de golpear una pelota que bota.
8. No hay infracción si un jugador devuelve la pelota mientras su compañero está situado en la ZNV en tanto en cuanto los compañeros, incluyendo cualquier cosa que estén vistiendo o llevando, no contacten entre ellos durante el acto de volea.

Capítulo 10 REGLAS DE TIEMPO MUERTO

Art 10A. Tiempo muerto estándar.

Un jugador o equipo tiene derecho a un tiempo muerto por juegos de 11 o 15 puntos y dos tiempos muertos por un juego de 21 puntos.

1. Cada período de tiempo muerto puede durar hasta 1 minuto.
2. El juego puede reanudarse antes si todos los jugadores están listos.
3. Si a un equipo le quedan tiempos muertos, cualquier jugador de ese equipo puede solicitar un tiempo muerto antes de que se produzca el siguiente servicio.
4. Antes de que ocurra el servicio, si un equipo pide un tiempo muerto cuando no le quedan más tiempos muertos, no se sancionará.
5. El juez de pista anunciará cuando queden 15 segundos. Al final del período de tiempo muerto, el juez de pista dirá “tiempo” y luego anunciará el marcador cuando todos los jugadores estén (o deberían estar) listos para jugar.

Art 10B. Tiempo muerto médico.

Un jugador que necesite atención médica durante un partido debería solicitar un tiempo muerto médico al juez de pista. Una vez solicitado el tiempo muerto médico, se seguirán las siguientes pautas:

1. El juez de pista convocará inmediatamente al personal médico en el lugar, o al Juez Árbitro si no hay personal médico presente, para evaluar la situación y brindar los primeros auxilios apropiados.
 - a) Cuando llegue el personal médico o el Juez Árbitro, el juez de pista iniciará el cronómetro de **3** minutos.
2. Si el personal médico, o el Juez Árbitro si no hay personal médico presente, determina que existe una condición médica válida, entonces al jugador se le permitirán no más de **3** minutos para el tiempo muerto médico.
 - a) El tiempo muerto debe ser continuo y puede ser de hasta **3** minutos. Si la atención médica debe ser realizada en un lugar diferente del recinto, el tiempo de transporte del jugador a y desde dicho lugar fuera de la pista será excluido del período de **3** minutos.
 - b) Si el jugador usa menos de **3** minutos, el tiempo restante se pierde y no habrá tiempo médico adicional disponible para el jugador durante el partido.
 - c) Si el jugador no puede reanudar el juego después del tiempo muerto médico de **3** minutos, se declarará una retirada del partido. El jugador puede usar sus tiempos muertos regulares después de que el tiempo muerto médico haya expirado para permitir más tiempo antes de que el partido sea declarado como retirada.
3. Si el personal médico, o el Juez Árbitro si no hay personal médico presente, determina que no existe una condición médica válida, se le cobrará al jugador o al equipo un tiempo muerto estándar, si está disponible, y se emitirá una advertencia técnica.
 - a) Si no se dispone de un tiempo muerto estándar, se sancionará una falta técnica.
 - b) El tiempo muerto médico ya no quedará disponible para ese jugador para ese partido.
 - c) A un jugador solo se le concederá un tiempo muerto médico por jugador y partido.
4. Se utilizará el Art 10 A.5 para continuar el juego.

5. Presencia de sangre. Si hay sangre presente en un jugador o en la superficie de juego, el juego no puede reanudarse hasta que se haya controlado el sangrado y se haya quitado la sangre en la ropa y la pista.
 - a) Las cuestiones relacionadas únicamente con la limpieza o el control de la sangre se considerarán un tiempo muerto del juez de pista.
 - b) Se utilizará el Art 10 A.5 para continuar el juego.

Art 10C. Juego continuo.

El juego debe ser continuo, aunque los jugadores pueden tomar un trago o secarse con una toalla rápidamente entre jugadas siempre que, a juicio del juez de pista, el flujo del juego no se vea afectado negativamente. El juez de pista anunciará el marcador cuando se deba reanudar el juego.

Art 10D. Tiempos muertos de equipamiento.

Se espera que los jugadores mantengan toda la ropa y el equipo en buenas condiciones para jugar. Si el juez de pista determina que es necesario un cambio o ajuste del equipo para una continuación justa y segura del partido, el juez de pista puede otorgar un tiempo muerto de equipamiento de duración razonable. Se utilizará el Art 10 A.5 para continuar el juego. En los partidos no arbitrados, los jugadores harán arreglos razonables entre ellos por mal funcionamiento del equipamiento.

- a) Los ajustes de ropa y equipo que se pueden realizar rápidamente están permitidos entre peloteos (por ejemplo, atarse los cordones de los zapatos, limpiarse las gafas, ajustarse la gorra).

Art 10E. Tiempo entre juegos.

El tiempo estándar entre juegos es de dos minutos. Se utilizará el Art 10 A.5 para continuar el juego.

- a) Entre los juegos de un partido, los jugadores pueden tomar uno o ambos tiempos muertos de su próximo juego. Los jugadores deben informar al juez de pista, o a sus oponentes si no hay juez de pista. Si un equipo vuelve a jugar antes de que haya comenzado uno (o ambos) tiempos muertos solicitados, el equipo retiene los tiempos muertos para el próximo juego. Los dos minutos normales entre juegos se utilizarán antes de cualquier tiempo muerto asignado al equipo.

Art 10F. Tiempo entre partidos.

El tiempo estándar entre partidos es de 10 minutos. Si todos los jugadores están listos para jugar antes de los 10 minutos, el partido puede comenzar antes.

- a) En un partido de campeonato con un partido de desempate: si el ganador del grupo de perdedores derrota al ganador del grupo de ganadores, entonces se debe jugar un partido de desempate a 15 puntos. El tiempo estándar entre el partido de campeonato y el de desempate es de 10 minutos. (Campeonatos con sistema de doble eliminación).

Art 10G. Juegos suspendidos.

Un juego suspendido debido a circunstancias atenuantes se reanudará con el mismo servidor, puntuación y tiempos muertos restantes que cuando se interrumpió.

Art 10H. Otras reglas de tiempo muerto.

1. Antes de un partido o entre juegos: No se pueden tomar tiempos muertos médicos ni regulares antes de que comience un partido. Un partido no puede comenzar hasta que todos los jugadores estén presentes y se cante el marcador inicial. El(los) tiempo(s) muerto(s) puede(n) usarse antes del comienzo del segundo y subsiguientes juegos en un partido de juegos múltiples.
2. Circunstancias Atenuantes: El juez de pista puede solicitar un tiempo muerto para abordar las circunstancias atenuantes que pueden requerir una interrupción prolongada del juego.
 - a. En aras de la seguridad, si el juez de pista determina que existe una posible situación médica (por ejemplo, agotamiento por calor, golpe de calor, etc.) y el jugador no puede o se niega a pedir un tiempo muerto médico, el juez de pista está autorizado a pedir un tiempo muerto del juez de pista y convocar al personal médico o al Juez Árbitro. Los tiempos muertos solicitados por el juez de pista no se imputarán al jugador.
 - b. El sangrado activo se abordará de acuerdo con el Art 10 B.5.
 - c. Las sustancias extrañas en la superficie de juego, como escombros, agua u otros fluidos, deberán ser removidas o limpiadas.
 - d. Se utilizará el Art 10 A.5 para reanudar el juego.

Capítulo 11 OTRAS REGLAS

1. **Golpes dobles.** Las pelotas se pueden golpear dos veces, pero esto debe ocurrir durante un golpe involuntario, continuo y en una sola dirección de un jugador. Si el golpe realizado durante la ejecución del servicio o durante una jugada es deliberadamente no continuo, o no en una sola dirección, o la pelota es golpeada por un segundo jugador, es falta.
2. **Cambio de manos.** Una pala se puede cambiar de mano a mano en cualquier momento.
3. **Golpes a dos manos.** Se permiten golpes a dos manos.
4. **Golpe al aire.** Un jugador que pierde por completo la pelota cuando intenta golpearla no crea una pelota muerta. La pelota permanece en juego hasta que bota dos veces o hasta que ocurra cualquier otra falta.
5. **Pelota rota, agrietada, degradada o blanda.** Si algún jugador sospecha que la pelota está rota, agrietada, degradada o blanda después del servicio, el juego debe continuar hasta el final de la jugada. En partidos oficiales, los jugadores pueden apelar al juez de pista antes de que ocurra el siguiente servicio para determinar si una pelota está degradada, blanda, rota o agrietada. Si, a juicio del juez de pista, una pelota rota o rajada afectó el resultado de una jugada, el juez de pista pedirá una repetición con una pelota de reemplazo. Si ambos equipos están de acuerdo en que la pelota está degradada o blanda, se reemplazará la pelota, pero no se repetirá la jugada anterior. En partidos no arbitrados, si ambos equipos están de acuerdo, los jugadores pueden reemplazar una pelota degradada, blanda, rota o agrietada antes de que ocurra el siguiente servicio. Solo en el caso de una pelota rota o agrietada, si los jugadores están de acuerdo en que una pelota agrietada impactó en la jugada anterior, se hará una repetición. Si los jugadores no están de acuerdo en que una pelota agrietada afectó el resultado de la jugada anterior, el resultado de la jugada anterior se mantendrá.

Si ambos equipos están de acuerdo en que la pelota está degradada o blanda, la pelota será reemplazada, pero no se repetirá el peloteo (rally) anterior.

6. **Lesiones durante el peloteo.** El peloteo (rally) continúa hasta su conclusión a pesar de la lesión de alguno de los jugadores.
7. **Problemas con el equipamiento del jugador.** Una jugada no se detendrá si un jugador pierde o rompe una pala o pierde un artículo, a menos que la acción resulte en una falta.
8. **Elementos en la pista.** Si algún artículo que un jugador está usando o llevaba puesto cae en su lado de la pista, a menos que el artículo caiga en la zona de no volea como resultado de una volea, la pelota permanece en juego incluso si golpea el artículo.
9. **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 cosa que el jugador esté/estaba vistiendo o portando puede cruzar el plano de la red. El jugador no puede tocar ninguna parte del sistema de red, la pista del oponente, o al oponente mientras la pelota siga en juego. Después de golpear la pelota, la permisividad para cruzar el plano de la red sólo aplica durante el transcurso de la ejecución del golpe de la pelota actual y la continuación específicamente asociada a ese golpeo de la pelota.
 - a. Excepción: si la pelota bota en la pista de un jugador receptor con suficiente retroceso o ayuda del viento para hacer que regrese al otro lado de la red, el jugador receptor puede cruzar el plano de la red (por encima, por debajo o alrededor del poste de la red) para golpear la pelota. Es una falta si el jugador que recibe (o cualquier cosa del jugador que recibe) cruza el plano de la red antes de que la pelota haya cruzado primero el plano de la red hacia el lado del oponente. Es una falta si el jugador toca el sistema de red, la pista del oponente, o el adversario mientras la pelota aún está en juego.
10. **Distracciones.** Los jugadores no distraerán a un oponente cuando el oponente está a punto de jugar la pelota. Si a juicio del juez de pista un jugador ha distraído a sus oponentes, el juez de pista señalará inmediatamente una falta al equipo infractor. Ver Art 3 A.7
11. **Postes de la red.** Es falta si un jugador toca el poste de la red mientras la pelota está viva. Una pelota que toca los postes de la red resultará en una pelota muerta y el equipo que golpeó la pelota perderá el punto.
12. **La Red (net).**
 - a. Si la pelota golpea la parte superior de la red o el cable superior de la red o la cuerda que está entre los postes de la red y la red y cae dentro de los límites, permanece en juego.
 - b. Si la pelota pasa entre la red y el poste de la red, es falta del jugador que la ha golpeado.
 - c. Un jugador puede dar la vuelta al poste de la red y cruzar la línea de extensión imaginaria de la red después de golpear la pelota, siempre y cuando el jugador o cualquier artículo que esté/estaba usando o portando no toque la pista del oponente. Si el jugador da la vuelta al poste de la red y cruza la línea de extensión imaginaria de la red, pero no hace contacto con la pelota, se declarará falta.
 - d. Si un jugador golpea la pelota por encima de la red a la pista del oponente, y luego por el efecto de retroceso la pelota rebota sobre la red y bota por segunda vez sin ser tocada por el oponente, el jugador que golpea gana la jugada.
 - e. Para sistemas de red con una barra horizontal o una base central, o ambas:
 - 1) Antes de pasar por encima de la red, si la pelota golpea la barra horizontal, es falta.
 - 2) Excepto en el servicio, se repetirá el peloteo (rally) si la pelota pasa por encima de la red y:
 - i. golpea la base central
 - ii. cualquier parte de la barra horizontal
 - iii. la pelota queda atrapada entre la red y la barra horizontal
 - iv. golpea una red deformada
 - v. golpea una red caída en el suelo.

Excepto en el servicio, si la pelota pasa por encima de la red y bota en la pista y luego realiza cualquiera de las acciones mencionadas anteriormente, se repetirá la jugada.

- 3) En el servicio, 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 una falta.
- 4) Cualquier mal funcionamiento del sistema de red durante el juego se considera una interferencia (hinder).

13. Tiros alrededor del Poste de la Red.

Un jugador puede devolver la pelota por el exterior del poste de la red.

- a. La pelota no necesita pasar sobre la red.
- b. No hay restricción en la altura de la devolución, lo que significa que un jugador puede devolver la pelota alrededor del poste de la red por debajo de la altura de la red.

14. Una pala.

Un jugador no deberá usar o llevar más de una pala durante un peloteo (rally). Una violación de esta regla es una falta.

15. Posesión de la pala.

Un jugador debe tener posesión de la pala cuando la pala hace contacto con la pelota. Una violación de esta regla es una falta (Excepción ver el Art 11.8).

16. Equipo electrónico.

Los jugadores no deben llevar ni usar ningún tipo de auriculares o audífonos que permita comunicaciones de audio durante el juego de la competición.

Excepción: Se permiten audífonos prescritos o necesarios.

Capítulo 12 DIRETRICES DE TORNEOS AUTORIZADOS

1. Categorías de eventos.

Hombres: Individuales y Dobles.

Mujeres: Individuales y Dobles.

Mixtos: Dobles

Pickleball en silla: Individuales y Dobles.

- a. En los eventos descritos por género, solo los miembros de ese género podrán jugar en ese evento.
- b. Dobles mixtos: un equipo de dobles mixtos estará formado por un jugador masculino y uno femenino.
- c. Abierto a género y edad: Un evento que incluye jugadores de cualquier género y edad.
- d. Los jugadores en silla pueden jugar en dobles masculinos, dobles femeninos o dobles mixtos tanto con compañeros de a pie o en silla.

2. Opciones de puntuación del torneo.

La opción de puntuación de torneo recomendada es mejor dos de tres juegos a 11 puntos, con dos puntos de ventaja. Otras opciones incluyen: los mejores tres de cinco juegos a 11 puntos, un juego a 15 o un juego a 21 puntos. Todos los formatos se ganan por dos puntos. Los formatos de todos contra todos (Round Robin) también pueden usar un juego a 11, ganando por dos puntos, si el grupo tiene seis o más equipos.

- a. (Regla Provisional) Opción de Puntuación por Jugada. El Director del Torneo tendrá la opción de usar el sistema “puntuación por jugada”. Puede incluir los “Round-Robin” de individuales y de dobles, juego por equipos y doble-eliminación en individuales. En dobles, el sistema “puntuación por jugada” no es una opción para la doble-eliminación. Todas las reglas estándar se aplicarán al formato de “puntuación por jugada” lo mencionado aquí y en los Art 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.

- b. Formato de Puntuación del Juego. La puntuación del juego será a 11, 15 o 21 puntos. Los partidos serán a un juego, al mejor dos de tres juegos o al mejor tres de cinco juegos. Por consideraciones climáticas el Juez Árbitro puede aprobar formatos de juego a 7 puntos, con cambio de campo a los 4 puntos en partidos a un solo juego, o en el juego de desempate en un partido a varios juegos.
- c. Marcar un punto. Se consigue un punto cuando un jugador o equipo gana un rally, a excepción de lo indicado en el Art 12 B.1.c.
- d. Marcar el punto ganador de un juego. El punto ganador de un juego sólo se puede conseguir por el jugador o equipo al servicio. Cuando un jugador o equipo tiene punto de juego y el oponente sirve y pierde el rally, es side-out y no se adjudica ningún punto.

3. Formatos de cuadros del torneo.

Hay seis formatos de cuadro torneo que se pueden utilizar. El formato decidido suele ser la elección del patrocinador del torneo o del Director del Torneo.

- 1) **Eliminación Simple con Consolación.** El primer jugador/equipo en anotar el punto ganador del partido por al menos un margen de dos puntos gana. Los perdedores de todas las rondas entran en un grupo de consolación que juega por la medalla de bronce/tercer lugar y son eliminados después de una segunda pérdida. Los dos jugadores/equipos finales en el grupo de ganadores juegan por las medallas de oro/primer lugar y plata/segundo lugar.
- 2) (Grupos de jugadores Pro y Senior Pro) **Eliminación simple sin consolación:** Gana el primer jugador/equipo que consiga el punto ganador del partido por un margen de al menos dos puntos. Los dos últimos jugadores/equipos del cuadro de ganadores juegan por las medallas de oro/primer puesto y plata/segundo puesto. La determinación de la clasificación final de los jugadores/equipos restantes se deja a discreción de los oficiales del torneo.
- 3) **Eliminación Doble.** El primer jugador/equipo en anotar el punto ganador del partido por al menos un margen de dos puntos gana. Una pérdida pondrá al perdedor en el grupo de consolación. Los jugadores/equipos son eliminados después de una derrota en el cuadro de consolación. El ganador del cuadro de consolación jugará contra el ganador del grupo de ganadores del campeonato. Si el ganador del grupo de consolación vence al ganador del grupo de ganadores, se debe jugar un partido de desempate a 15 puntos para determinar las medallas de oro/primer lugar y plata/segundo lugar. El perdedor de la final del grupo de consolación recibirá la medalla de bronce/tercer lugar.
- 4) **Round Robin.** Todos los jugadores/equipos juegan entre sí. Los juegos pueden utilizar cualquiera de las opciones de puntuación de torneo aprobadas. (Consulte el Art 12 B). El ganador se determina en función del número de partidos ganados. Si dos o más equipos están empadados, desempatarán de acuerdo con el Art 12 3.4.a hasta el Art 12.3.4.e. El método que consiga romper el empate se usará para clasificar a todos los equipos empadados.
 - a. Si un jugador/equipo abandona, se retira o pierde por regla (forfeit) de un Round-Robin sin un playoff, los resultados de los partidos de ese jugador/equipo no contarán para la clasificación de ese Round-Robin. Los resultados de los partidos contarán para el rating de ese jugador/equipo. Si un jugador/equipo abandona, se retira o pierde por regla (forfeit) de un Round-Robin con un playoff, los resultados del partido de ese jugador/equipo no contarán para la clasificación de ese Round Robin y el jugador/equipo no será elegible para pasar a un cuadro eliminatorio de playoffs. Los resultados de los partidos contarán para el rating de ese jugador/equipo.
 - b. Primer Criterio de Desempate: partidos mano a mano ganados entre los equipos empadados.
 - c. Segundo Criterio de Desempate: diferencial de puntos de todos los partidos jugados. (p. ej., el Equipo A ganó el partido 1 11-8, 11-4, por lo que tendría una diferencia de puntos de +10. El Equipo A luego gana el segundo partido 11-9, 2-11, 11-6. Para esta ronda, tendrían una diferencia de puntos de -2. Esto les daría un total para el día de +8).

- d. Tercer criterio de desempate: diferencial de puntos entre los empatados.
 - e. Cuarto criterio de desempate: diferencia de puntos contra el siguiente jugador/equipo más alto (p. ej., si los jugadores/equipos están empatados en el 2º lugar, use la diferencia de puntos contra el equipo en 1º lugar).
- 5) **Juego con grupos de Round Robin.** Los participantes se dividen en dos o más grupos de jugadores. Cada grupo juega un Round Robin para determinar los clasificados que colocan a los jugadores en un desempate de eliminación simple o eliminación doble.
- 6) **Juego sin grupos de Round Robin.** Los participantes se clasifican según los resultados del Round Robin y juegan un formato de ronda de medalla de eliminación simple o doble de dos de tres juegos a 11, un juego a 15, o un juego a 21. Cada formato requiere ganar por dos puntos.
- 7) **Juego por Equipos.** Los participantes son designados en una lista y el juego puede incluir individuales / dobles por género y dobles mixtos. Se permite la opción de ganar por uno. El juego por equipos también puede usar la puntuación estándar de side-out o el sistema “puntuación por jugada” tanto para los partidos individuales como para los de dobles.

4. Cuadros y cabezas de serie.

El Juez Árbitro seguirá un sistema de clasificación (ranking) para designar a los cabezas de serie para colocar a los jugadores y equipos y establecer un cuadro reglamentario para cada evento.

5. Llamada de partidos.

Es responsabilidad de cada jugador verificar los horarios publicados para conocer el día, la hora y el lugar de cada partido. Si se realiza algún cambio en el orden de juego después de la publicación inicial, el Juez Árbitro o su adjunto notificará a los jugadores de los cambios.

6. Retiradas.

- a. Despues de que se haya anunciado el marcador inicial para comenzar el partido, la única opción disponible para que un jugador/equipo deje de jugar el partido hasta que finalice es la Retirada.
 - b. Durante un partido, si un jugador/equipo no puede continuar inmediatamente después de que haya expirado el tiempo muerto médico de 3 minutos, se decretará una Retirada. (Ver el Art 10 B 2.c)
 - c. El jugador/equipo debe realizar una solicitud de Retirada durante el partido al juez de pista o al jugador/equipo contrario.
- a) El jugador/equipo que solicita una Retirada durante un partido, o un jugador/equipo al que se le ha impuesto una Pérdida (Forfeite) basada en reglas, mantendrá los puntos de acuerdo a lo indicado en las pautas en la sección de Puntuación por Retirada (consulte el Art 12.8.1).
- Si corresponde, un jugador/equipo aún es elegible para el próximo partido en el mismo cuadro después de elegir una opción de Retirada para un partido anterior.
 - Un jugador/equipo puede solicitar su Retirada para cualquier partido a seguir en su cuadro correspondiente.

7. Abandonos.

- a. Un jugador/equipo puede solicitar ser retirado de cualquier cuadro programado que no haya sido iniciado por el Juez Árbitro del torneo.
- b. Si un jugador/equipo ha completado algún partido, el jugador/equipo puede solicitar ser retirado de todos los próximos partidos en ese grupo (abandono). La solicitud debe hacerse antes de que se cante el marcador inicial para comenzar su próximo partido.

- c. El jugador/equipo debe realizar su solicitud de Abandono al Juez Árbitro, al Juez de pista Principal o al personal de la mesa de operaciones.
- d. El jugador/equipo que abandone será eliminado de cualquier participación futura en el cuadro especificado.
- e. El jugador/equipo que abandone deberá tener todas las puntuaciones reportadas según las pautas indicadas en el Art 12.9 (Puntuación de abandono).

8. Directrices para la puntuación de partidos perdidos por regla (forfeit), eliminación, expulsión y abandono.

- 1) Las puntuaciones reales del juego en el momento de la retirada se reportarán para el jugador/equipo que se retira. Los oponentes recibirán todos los puntos necesarios para la finalización del partido, asegurando un margen de dos puntos. Por ejemplo, en el Juego 1 de un partido de dos de tres juegos, un equipo con 10 puntos se retira cuando el marcador es 10-5. Los puntajes finales se registrarán como: “12-10, 11-0”. Las puntuaciones de los partidos después de una pérdida por regla (forfeit), eliminación o expulsión basada en reglas se reportarán como:
 - ✓ Formato de dos de tres juegos: “11-0, 11-0”
 - ✓ Formato tres de cinco: “11-0, 11-0, 11-0”
 - ✓ Formato de 15 o 21 puntos: “15-0” o “21-0”

El marcador para cualquier juego perdido por regla (forfeit) será reportado como 11-0, 15-0, o 21-0, de acuerdo con el formato del juego.

- 2) Si un jugador/equipo elige la opción de la Retirada o se ha impuesto un Forfeit (y no se ha elegido la opción de abandono), el jugador/equipo puede continuar compitiendo en los siguientes partidos.
- 3) Se conservarán todas las puntuaciones de partidos anteriores completados, antes de una Expulsión, Forfeit o Retirada de un jugador.

9. Directrices de puntuación de abandono para los partidos restantes.

- 1) Formato dos de tres: “0-0, 0-0”
 Formato tres de cinco: “0-0, 0-0, 0-0”
 Formato de un juego a 15: “0-0”
 Formato de un partido a 21: “0-0”
- 2) Se conservarán las puntuaciones de todos los partidos completados antes de la solicitud de abandono.

10. Mínimo de dos partidos.

En todos los torneos autorizados por RFET, cada participante tendrá derecho a participar en un mínimo de dos partidos programados por evento inscrito.

Excepción: Los eventos de eliminación directa sin consolación garantizan sólo 1 partido por evento.

11. Programación de partidos.

Un jugador no puede ingresar a múltiples eventos programados para el mismo día con un marco de tiempo superpuesto.

12. Juego de dobles.

Un equipo de dobles constará de dos jugadores que cumplan con los requisitos de clasificación para participar en una división de juego en particular.

- a. En un evento basado en la calificación de habilidad, el jugador con mayor calificación determina el nivel de habilidad del equipo. En un evento para adultos (mayores de 18 años) basado en grupos de edad, la edad más baja de los miembros del equipo determinará la clasificación por edades del equipo. Los jugadores pueden jugar en una división más joven a menos que lo prohíban las reglas.
- b. Los juniors (menores de 18 años) pueden participar en cualquier evento junior para el que tengan la clasificación de edad. Si un evento junior no está disponible o no tiene suficientes participantes, o con el permiso del Juez Árbitro, los jóvenes pueden jugar como adultos en los eventos para mayores de 18 años.

13. Cambio de pareja.

El cambio de pareja se puede realizar antes del partido de la primera ronda, con el consentimiento del Juez Árbitro, si el cambio se debe a una lesión, enfermedad o circunstancias fuera del control del jugador.

- a. Bajo ninguna circunstancia se puede realizar un cambio de compañero después de que los compañeros hayan comenzado a jugar.

14. Cambio de pista.

En los torneos autorizados por la RFET, el Juez Árbitro o la persona designada por éste, puede decidir sobre un cambio de pista después de la finalización de cualquier juego del torneo si dicho cambio se adapta mejor a las condiciones de juego o a los espectadores.

15. Mini Individuales.

Los mini individuales se juegan con las mismas reglas de los individuales excepto lo que se establece a continuación:

- 1) La Pista: El mini individuales se juega en una pista estándar de Pickleball.
 - a. Se establecerá una línea adicional extendiendo la línea central a lo largo de la Zona de No Volea. No es necesario que el color de esta línea sea el mismo que el color de las restantes.
 - b. Solo una de las dos pistas en el lado de cada jugador estará “en juego” durante un peloteo (rally). El lado de la pista en juego viene determinado por la posición del jugador basada en su marcador (p. ej. la derecha/par o la izquierda/impar).
- 2) Posición de los jugadores

- a. La posición de cada jugador es determinada por su marcador individual. Esto aplica en todo momento, tanto si el jugador está sirviendo como si está recibiendo.
- b. Cuando el marcador de un jugador es par, el jugador jugará desde la pista derecha (par) que será la que esté en juego en ese campo. Cuando el marcador sea impar, el jugador jugará desde la pista izquierda (impar) que será la que esté en juego en ese campo.

3) Límites de las pistas en juego.

- a. Cada golpe de un jugador deberá caer dentro de los límites de la pista del oponente que esté en juego.
- b. La línea de base y la línea lateral exterior determinan dos de los tres límites de la pista en juego.
- c. Como solo una de las pistas de un campo está en juego durante un peloteo (rally) (p.ej., tanto la pista derecha (par) como la pista izquierda (impar), la línea central de la pista, incluida la parte que se extiende a través de la zona de no volea, sirve como la otra línea lateral de la pista en juego. La superficie de juego al otro lado de la línea central, incluyendo la porción de la zona de no volea, será fuera de límites.

16. Corrección de Errores.

El Juez Árbitro se reserva la capacidad de hacer cambios con el objeto de rectificar cualquier error de operación que tenga como resultado: marcadores incorrectos, a los jugadores en pista, resultado de cuadros, resultado de medallas, partidos jugados, o partidos a jugarse en el futuro.

Capítulo 13 GESTIÓN DEL TORNEO Y ARBITRAJE

Art 13 A. Juez Árbitro.

El Juez Árbitro es el responsable de la organización de los cuadros, orden de juego y arbitraje del torneo. Es responsabilidad del Juez Árbitro designar a los jueces y sus áreas de responsabilidad. Es la máxima autoridad deportiva del torneo, y sus decisiones son inapelables.

- 1) Un jugador puede apelar cualquier decisión arbitral ante el Juez Árbitro o su Adjunto. El Juez Árbitro, sin embargo, mantiene la autoridad para tomar las decisiones finales aplicando las reglas del Pickleball.
- 2) En todos los torneos autorizados por la RFET, el Juez Árbitro proporcionará algún método de identificación del servidor inicial de cada equipo para cada juego. Esta identificación debe ser visible para todos en la pista durante el juego. Negarse a usar esta identificación resultará en la pérdida del partido.
- 3) El Juez Árbitro debe verificar la disponibilidad del personal de apoyo necesario (p. ej., primeros auxilios, voluntarios, etc.).

- 4) El Juez Árbitro tiene la autoridad para expulsar a cualquier jugador del torneo por violaciones al código de conducta.

Art 13B. Reunión informativa del torneo.

Antes del torneo, el Juez Árbitro informará a los jugadores y jueces de pista sobre cualquier característica única, condiciones locales anormales o peligros asociados con las pistas. Las sesiones informativas pueden incluir, entre otras, distancias de la pista que no son uniformes (como la distancia desde la línea de fondo hasta la cerca trasera o la barrera), techos bajos, existencia de voladizos, reparaciones de la pista o daños que podrían afectar al jugar la pelota. Si es posible, los jugadores deben ser notificados por escrito previamente de las instrucciones. Los jueces de pista serán informados a su llegada al lugar por el Juez Árbitro o su adjunto.

- a. El Juez Árbitro no debería implementar o imponer ninguna regla que no esté recogida en el Reglamento. Si se desea una excepción a cualquier regla por limitaciones físicas en la pista o por condiciones locales, se debe conseguir permiso del CEAT RFET antes del inicio del torneo.

Art 13C. Responsabilidades del Juez de Pista.

El juez de pista es responsable de todas las decisiones relacionadas con los procedimientos y de juicio durante el partido. Los jugadores pueden apelar cualquier decisión del juez de pista ante el Juez Árbitro o su designado.

1. El juez de pista sanciona infracciones de la ZNV, servicios cortos y faltas de pie de servicio.
2. Si los jugadores o los jueces de línea hacen los cantos de línea y si hay un canto de línea en disputa, los jugadores pueden solicitar que el juez de pista determine el canto de línea. Si el juez de pista no puede hacer el canto de línea, se mantendrá la decisión del jugador o del juez de línea. Si los compañeros de dobles apelan una decisión de línea en la que no están de acuerdo y el juez de pista no puede hacer el canto, la pelota será declarada "dentro". Nota: Un jugador puede optar por anular un canto de línea en su desventaja (Ver Art 6.3.L).
 - (a) No se debe consultar a los espectadores sobre ninguna situación.
3. Antes de que comience cada partido, el juez de pista debe:
 - a. Verificar la preparación de la pista con respecto a la limpieza, la iluminación, la altura de la red, las marcas de la pista y posibles peligros.
 - b. Verificar la disponibilidad e idoneidad de los materiales necesarios para el partido, como pelotas, hojas de puntuación, lápices y el dispositivo de control de tiempo (cronómetro).
4. Antes de que comience cada partido, el juez de pista debe reunirse con los jugadores en la pista para:
 - a. Inspeccionar las palas en busca de irregularidades.
 - b. Señalar las modificaciones aprobadas de las reglas, anormalidades de la pista y condiciones no estándar de pista que podrían ser problemas de seguridad, incluidos, entre otros, reparaciones o grietas de la pista, diferentes distancias desde las líneas de fondo hasta las vallas traseras y espectadores y sus asientos.
 - c. Instruir a los jugadores sobre los deberes del juez de pista, los jueces de línea y los jugadores para los cantos de línea. Nota: Este requisito puede cumplirse con las instrucciones previas al partido proporcionadas por el Juez Árbitro.
 - d. Usar cualquier método justo para determinar la selección inicial de campo, servir, recibir o diferir.

- e. Asegurarse de que los servidores iniciales de cada equipo lleven la identificación oficial. Negarse a usar la identificación resultará en la pérdida del partido.
5. Durante el partido, el juez de pista debe:
- a. Volver a verificar la altura y la posición de la red si la red está alterada.
 - b. Anunciar la puntuación para comenzar cada peloteo. Cantar la puntuación indica a cada equipo que el juego está listo para reanudarse.
 - c. Cantar "punto" después de que se otorgue cada uno.
 - d. Anotar adecuadamente en la hoja de puntuación después de que se complete cada jugada o se solicite un tiempo muerto.
 - e. En los partidos de dobles, cantar "segundo servidor" después de que el equipo del primer servidor pierda la jugada.
 - f. Cantar "side-out (cambio de servicio)" cuando sea apropiado.
 - g. Hacer cumplir los procedimientos de tiempo muerto. (Consulte el Capítulo 10).
6. Control de la conducta de los jugadores. En los torneos autorizados por la RFET, el juez de pista tiene la facultad de señalar advertencias verbales, advertencias técnicas, faltas técnicas y la pérdida de un juego o partido (forfeit) por una combinación de advertencias técnicas y/o faltas técnicas. El juez de pista también puede recomendar una eliminación al Juez Árbitro.

Art 13D. Responsabilidades del jugador en el canto de líneas y faltas.

1. Juego no arbitrado.
 - a. Siguiendo el espíritu de deportividad, se espera que los jugadores señalen cualquier tipo de falta sobre sí mismos o sus compañeros tan pronto como se cometa o detecte la falta. El canto de la falta debe suceder antes de que ocurra el siguiente servicio.
 - b. Los jugadores cantan todas las líneas, faltas de la ZNV y las faltas de pie en el servicio en su campo de la pista.
 - c. Los jugadores pueden cantar faltas en la ZNV y faltas de pie en el servicio en el campo del oponente. La reclamación de faltas en la ZNV y faltas de pie en el servicio deben ser hechas en el momento en el que la falta reclamada es detectada. Si hay algún desacuerdo entre los equipos sobre la falta cantada, se repetirá la jugada.
 - d. Para partidos no arbitrados, si un jugador cree que un oponente ha cometido cualquier tipo de falta que no sea una falta de pie en el servicio o una falta en la ZNV como se indica en el Capítulo 7 "Reglas de faltas", puede mencionar la falta específica al oponente a la finalización del peloteo, pero no tienen autoridad para hacer cumplir la falta. La decisión final sobre la resolución de la falta corresponde al jugador que supuestamente cometió la falta.
2. Juego con Juez de pista.
 - a. Los jugadores cantan la línea base, la línea lateral y la línea de servicio central en su extremo de la pista.
 - b. Siguiendo el espíritu del buen comportamiento deportivo, se espera que los jugadores canten las faltas sobre ellos mismos tan pronto como se cometa o detecte la falta. El canto de la falta debe suceder antes de que ocurra el siguiente servicio.

3. Juego arbitrado con Jueces de Línea.

- a. Los jugadores cantan la línea de servicio del centro en su extremo de la pista.
- b. A excepción de los cantos de la línea de servicio central, los cantos de línea del jugador no son válidos en partidos con jueces de línea, excepto para anular un canto en desventaja de su propio equipo (Ver Art 6.3.L). Los jugadores pueden apelar un canto de línea hecha por el juez de línea al juez de pista. (Ver Art 13.F.)
- c. Si el(los) juez(ces) de línea y el juez de pista no pueden hacer un canto de línea, se repetirá el peloteo.

Art 13 E. Jueces de línea.

1. El Juez Árbitro determinará qué encuentros por medallas utilizarán jueces de línea. Se recomiendan jueces de línea, pero no es obligatorio.
2. Los jueces de línea harán los cantos de las líneas asignadas y faltas de pie dentro de su jurisdicción y lo indicarán gritando en voz alta "fuera" (o "falta de pie de servicio") y mostrando la señal de "fuera" (brazo extendido apuntando en la dirección fuera de límites).
3. Si un juez de línea muestra la señal de "bloqueado", el juez de pista puede hacer el canto inmediatamente si vio claramente dónde cayó la pelota. Si el juez de pista no puede hacer el canto deberá consultar al equipo de jueces de pistas restante para asistir con la decisión.
4. Tras una apelación, si un juez de pista anula el canto "fuera" de un juez de línea y lo corrige como "dentro", se producirá una repetición, salvo que el equipo beneficiado por la decisión del juez de pista elija conceder el peloteo (rally).
5. Si un jugador no está de acuerdo con el canto "fuera" de un juez de línea que benefició a su equipo, el jugador puede anular el canto de "fuera" como "dentro" según el Art 6 C.L. Se producirá una repetición, salvo que el equipo que hizo el canto en su contra elija conceder el peloteo (rally).

Art 13 F. Apelaciones.

Las apelaciones al juez de pista con respecto a los cantos realizados (por ejemplo, cantos de línea, doble bote, etc.) serán decididas por el juez de pista. El juez de pista puede consultar a los jugadores o jueces de línea para decidir el resultado de la apelación.

- 1) En un partido sin jueces de línea, si un jugador apela un canto de línea al juez de pista, el juez de pista decidirá si vio claramente que la pelota cayó "dentro" o "fuera". Si el juez de pista no puede hacer el canto, se mantendrá el canto original. Si no se hizo ningún canto, la pelota será considerada "dentro".
- 2) La decisión de un juez de pista resultará en un punto otorgado, una pérdida de servicio, o una repetición.
- 3) Solo se pueden apelar los cantos de línea que finalicen el peloteo (rally). Cualquier jugador puede apelar un canto de línea de final de peloteo (rally) al juez de pista antes de que ocurra el siguiente servicio. Un canto de línea que finaliza un partido puede ser hecho antes de que la hoja de puntuación sea firmada.

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

1. **Advertencia verbal y advertencia técnica.** El juez de pista está facultado para emitir una única advertencia verbal a cada jugador/equipo o señalar advertencias técnicas. Acciones o conductas que darán lugar a una advertencia verbal o técnica:

- a. Lenguaje inapropiado dirigido a otra persona.
 - b. Obscenidad (audibles y/o visibles) utilizadas por cualquier motivo. El juez de pista determinará la gravedad de cualquier infracción.
 - c. Discutir agresivamente con el equipo de jueces, otros jugadores o espectadores de una manera que interrumpa el flujo del juego.
 - d. Abuso de pelota (romper o pisar la pelota de manera agresiva o deliberada) o golpear la pelota entre jugadas.
 - e. Tomarse el tiempo entre jugadas de una manera que interrumpe innecesariamente el flujo del juego.
 - f. Apelar cantos de línea repetidamente que interrumpen el flujo del juego.
 - g. Apelar la decisión del juez de pista y perder la apelación (p. ej., la decisión del juez de pista fue correcta) y se adjudica un tiempo muerto estándar. (Advertencia verbal no aplicable).
 - h. Solicitar un tiempo muerto médico sin una condición médica válida (se adjudica un tiempo muerto estándar) según lo determine el personal médico o el Juez Árbitro si no hay personal médico presente. (Advertencia verbal no aplicable).
 - i. Acciones que se consideran conductas antideportivas menores, incluidas, entre otras, hacer reiterados cantos cuestionables de 'fuera' que, después de una apelación, son revocadas por el juez de pista.
 - j. Excepto durante los tiempos muertos y entre juegos, recibir consejos (coaching) de alguien que no sea su compañero.
 - k. Abuso de material. Cualquier abuso sobre la pista o el material del propio jugador.
 - l. Abuso de pista. Escupir sobre la pista o maltratar la superficie de la pista.
2. **Faltas técnicas.** El juez de pista está facultado para sancionar faltas técnicas. Cuando se sanciona una falta técnica, se quitará un punto de la puntuación del jugador/equipo infractor, a menos que su puntuación sea cero, en cuyo caso, se sumará un punto a la puntuación del equipo contrario. Acciones o comportamientos que darán lugar a una falta técnica (sin que se haya emitido previamente una advertencia técnica):
- a. Lanzar una pala de manera agresiva o imprudente por frustración o enojo, con desprecio negligente de las consecuencias, y sin golpear a una persona ni dañar la propiedad.
 - b. Un jugador que usa lenguaje obsceno o groserías extremas, independientemente de a quién o a qué se dirija.
 - c. Hacer amenazas o desafíos de cualquier naturaleza hacia o en contra de cualquier persona.
 - d. Apelar la decisión del juez de pista y perder la apelación (p. ej., la decisión del juez de pista fue correcta) y no hay tiempo muerto disponible. (advertencia verbal no aplicable).
 - e. Cualquier otra acción que se considere conducta antideportiva extrema.
 - f. Solicitar tiempo muerto médico sin una condición médica válida, y al equipo (o jugador en un partido individual) no le quedan tiempos muertos. (advertencia verbal no aplicable).
 - g. Lanzar o golpear deliberadamente una pelota que no está en juego con desprecio negligente de las consecuencias que inadvertidamente golpea a una persona.
3. **Efecto de faltas técnicas y advertencias técnicas.** La valoración de una advertencia técnica o falta técnica irá acompañada de una breve explicación del motivo.
- a. Una advertencia técnica no resultará en la pérdida de la jugada o la concesión de un punto.
 - b. Una vez que se ha emitido una advertencia técnica, una 2^a advertencia técnica por cualquier motivo, dada al mismo jugador/equipo durante el partido, resultará en una falta técnica para el jugador/equipo.
 - c. Si un juez de pista emite una falta técnica, se quitará un punto de la puntuación del jugador/equipo infractor a menos que su puntuación sea cero, en cuyo caso se sumará un punto a la puntuación del lado

contrario. Después de que se elimine o se otorgue el punto, el jugador o el equipo que pierda o se le otorgue el punto debe moverse a la(s) posición(es) correcta(s) que refleje su puntuación.

- d. Una advertencia técnica cantada o una falta técnica no tendrá ningún efecto sobre el cambio de servidor o side out (cambio de servicio).
 - e. Las advertencias verbales, las advertencias técnicas y las faltas técnicas pueden decidirse en cualquier momento en que los jugadores estén en la pista, independientemente de si el partido está en curso. Esto incluye durante el tiempo de calentamiento. El juego no se detendrá para notificar una advertencia o una falta. La amonestación o falta se aplicará una vez finalizada la jugada.
4. Los comportamientos que supongan una advertencia o una falta después del final del partido mientras el jugador todavía se encuentra en la pista serán puestos en conocimiento del Juez Árbitro. Basándose en esta información el Juez Árbitro puede imponer una Advertencia Verbal, una Advertencia Técnica, o una Falta Técnica que le será aplicada al jugador ofensor en el siguiente partido del torneo.

Art 13 H. Pérdida del juego por Regla (Game Forfeit).

El juez de pista impondrá la pérdida del juego (forfeit) cuando ocurra cualquiera de lo siguiente:

1. Despues de que se haya señalado una advertencia técnica y la posterior emisión de una falta técnica enumerada en el Art 13 G.2.
2. Despues de que se haya sancionado una falta técnica de acuerdo con el Art 13 G.3b o el Art 13 G.2 y la posterior emisión de otra advertencia técnica por cualquier motivo.
3. Para un formato de partido que es un juego a 11, 15 o 21, una pérdida de juego es equivalente a una pérdida de partido.
4. Para un formato de partido que es de dos de tres o tres de cinco juegos, un juez de pista puede imponer la pérdida del juego cuando un jugador/equipo no se presenta para jugar 10 minutos después de que el partido haya sido convocado para jugar. Se impondrá una pérdida del partido cuando un jugador/equipo no se presente para jugar 15 minutos después de que el partido haya sido convocado para jugar. Si el formato del partido es de un juego a 11, 15 o 21, la pérdida del partido ocurre cuando el jugador/equipo no se presenta para jugar 10 minutos después de que el partido haya sido convocado para jugar. El Juez Árbitro puede permitir una demora mayor si las circunstancias justifican tal decisión.

Art 13 I. Pérdida del partido por Regla (Match Forfeit).

1. El juez de pista impondrá la pérdida del partido en base a una combinación de Advertencias Técnicas o Faltas Técnicas cuando ocurra alguna de las siguientes situaciones:
 - a. La emisión combinada de dos advertencias técnicas y una falta técnica enumeradas en el Art 13 G.2
 - b. Despues de que se haya sancionado una falta técnica de acuerdo con el Art 13 G.3b o el Art 13 G..2 y la posterior emisión de una segunda falta técnica por cualquier motivo.
 - c. Comportamiento que resultará en la pérdida del partido que no se deba a una combinación de advertencias técnicas o faltas técnicas.
 - i. Hacer contacto físico deliberadamente agresivo con un oponente, oficial o espectador.
 - ii. Golpear o lanzar agresiva o imprudentemente una pelota o pala debido a la frustración o la ira que pone en riesgo a una persona o a la propiedad de una instalación.
2. El Juez Árbitro puede imponer la pérdida del partido por incumplimiento de las reglas del torneo o de las instalaciones mientras se encuentra en las instalaciones, o por conducta inapropiada en las instalaciones entre partidos, o por abuso de hospitalidad, vestuario o incumplimiento de otras reglas y procedimientos.

Art 13 J. Impugnación de las decisiones del juez de Pista.

Si un jugador no está de acuerdo con la decisión de un juez de pista, ese jugador puede impugnar la decisión del juez de pista preguntando por el Juez Árbitro o el Juez Árbitro Adjunto. Si se determina que la decisión del juez de pista es correcta, el jugador o equipo perderá un tiempo muerto y recibirá una advertencia técnica (ver Art 13 G.1g). Si no hay tiempos muertos disponibles y el fallo o la decisión del juez de pista es correcta, el jugador/equipo recibirá una falta técnica (ver Art 13 G.2.d). Cuando el fallo o decisión del juez de pista sea incorrecta, se revocará la regla y, si corresponde, se repetirá la jugada.

Art 13 K. Sustitución de un Juez de Línea.

El juez de pista puede sustituir a un juez de línea por cualquier causa razonable, ya sea en base a la observación del juez de pista o de los jugadores. Si el juez de pista decide reemplazar a un juez de línea basado en su propia observación, la decisión del juez de pista es definitiva. Los jugadores también pueden solicitar al juez de pista que retire a un juez de línea, siempre que todos los jugadores estén de acuerdo. Si el juez de pista no está de acuerdo, debe consultar con el Juez Árbitro para una decisión final. Si se elimina un juez de línea, el Juez Árbitro nombrará un sustituto.

1. Sustitución de un juez de pista. Si todos los jugadores están de acuerdo, pueden solicitar al Juez Árbitro la remoción del juez de pista. El Juez Árbitro retiene la autoridad discrecional final sobre la sustitución del Juez de pista. Si se retira un Juez de pista, el Juez Árbitro nombrará un sustituto.

Art 13 L. Juego no arbitrado.

Cualquier jugador puede solicitar un juez de pista al Juez Árbitro si:

1. El jugador cree razonablemente que una regla es violada clara y deliberadamente por su oponente.
2. Surge una situación en la que los jugadores no pueden resolver una disputa de manera rápida y fácil.
 - a. Si un jugador cree que una pala no está aprobada por la RFET o no cumple con todas las reglas para las palas, al jugador se le permite apelar al Juez Árbitro para determinar si la pala es legal para el juego.

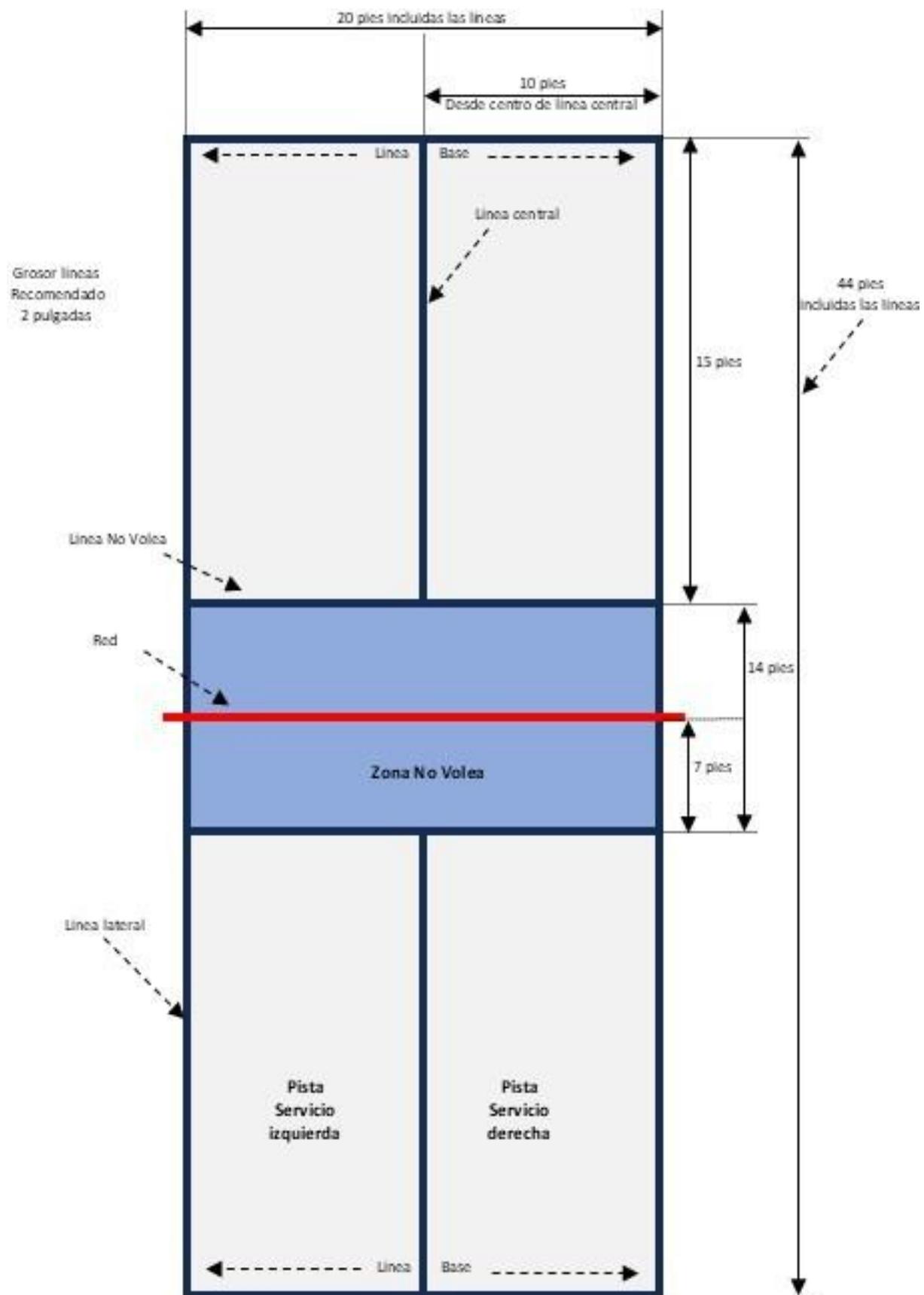
Art 13 M. Eliminaciones y Expulsiones.

El Juez Árbitro puede eliminar a un jugador del torneo por un comportamiento flagrante y particularmente perjudicial que, en opinión del Juez Árbitro, afecte el éxito del torneo. Una eliminación puede suceder debido a acciones en cualquier momento en que el jugador esté en el lugar del torneo y puede incluir, pero no se limita a:

1. Usar insultos étnicos, religiosos, raciales, sexistas u homófobos.
2. Lesión a un jugador, oficial o espectador a través de un acto de abuso de pala o pelota.
3. Escupir o toser sobre una persona.
4. No mostrar el “mejor esfuerzo”. Esto incluye, pero no se limita a, incumplir, perder o no esforzarse al máximo en los partidos, ya sea para su propio beneficio o por otra razón.

Nota: Además de una eliminación, el Juez Árbitro también puede decretar expulsar al jugador de la sede del torneo.

ANEXO 1. PLANO DE LA PISTA



ANEXO 2. MEDIDAS DE LA RED

