



Reglamento Oficial de Torneos

La Federación Internacional de Pickleball (IFP) fue creada para perpetuar el crecimiento y el progreso del Pickleball a nivel internacional y para establecer objetivos para su juego y reconocimiento en el mundo. La IFP ha sido creada para promover el Pickleball como medio de disfrute de sus miembros y fomentar patrocinadores para que contribuyan con bienes, servicios, publicidad y apoyo financiero para que este deporte pueda crecer en todo su potencial.

La IFP, como organización rectora del Pickleball a nivel internacional, formula e interpreta todas las reglas de este deporte. El propósito del reglamento es proporcionar a los jugadores de Pickleball las normas necesarias para organizar ligas y torneos. Algunas secciones de estas normas están pensadas para ser utilizadas sólo durante el desarrollo de torneos oficiales. Un torneo oficial, permite a los jugadores formar parte de una clasificación tanto a nivel nacional como internacional.

Los Torneos no oficiales también pueden usar estas secciones como guía. Los directores de torneos no oficiales, pueden ser flexibles en el uso de estas directrices para ajustarse mejor a las capacidades, las edades y la diversidad de sus jugadores. La IFP anima con entusiasmo estos torneos no aprobados oficialmente para promover el conocimiento, el crecimiento del juego, el desarrollo de habilidades y la diversión mientras se juega pickleball.

La IFP publicó el primer libro de reglas en el 2010. La versión de las reglas de 2010 se ha adaptado partiendo, con el permiso de la Asociación de Pickleball de los EE.UU. (USAPA), del reglamento que fue publicado por primera vez en marzo de 1984 y que incluyó revisiones el 28 de marzo de 2010.

La IFP invita a las Asociaciones Nacionales de Pickleball de todos los países a convertirse en miembros de la IFP y a tomar estas reglas como las normas internacionales del Pickleball.

Estas reglas no serán cambiadas sin una causa justificada. Comentarios y opiniones son siempre bienvenidos. Si usted tiene alguna pregunta en lo que respecta a las reglas, por favor póngase en contacto con:

Federación Internacional de Pickleball (IFP)

Sitio Web: <http://pickleball.org>

© 2010, 2011, 2012, 2013 Federación Internacional de Pickleball

Federación Internacional de Pickleball. Reglamento Oficial de Competición (Torneos)



Última revisión: 31 de Marzo de 2014

Índice

Sección 1 – El juego	3
Sección 2 – Pista y equipamiento	3
Sección 3 – Definiciones	8
Sección 4 – Reglas de servicio o saque	10
Sección 5 – Reglas de la secuencia de servicio o saque	13
Sección 6 – Reglas de líneas.....	16
Sección 7 – Reglas de falta.....	18
Sección 8 – Reglas sin pelota en juego	19
Sección 9 – Reglas de la zona de no-volea.....	20
Sección 10 – Reglas de puntuación, juego, y partido	21
Sección 11 – Reglas de tiempo muerto	22
Sección 12 – Otras reglas.....	23
Sección 13 – Formato de competiciones oficiales.....	26
Sección 14 – Organización y arbitraje de competiciones	29
Sección 15 – Divisiones y ramas de torneos oficiales.....	34

Sección 1 – El juego

El Pickleball es un deporte de raqueta muy sencillo que se juega utilizando una pelota especial perforada de baja velocidad, con una red similar a la de tenis y sobre una pista de dimensiones equivalentes a la de bádminton.

La pelota se saca a la altura de la cintura, sin botarla antes del golpeo y en diagonal hacia la pista del oponente.

Los puntos se obtienen solo en posesión del servicio cuando falla el oponente (falla al devolver la pelota, la devuelve fuera de pista, etc.). El jugador continuará el servicio alternando las pistas de saque hasta que falle el saque o pierdan el punto.

Gana el primero en llegar a 11 puntos con un margen mínimo de 2 puntos sobre su oponente. Por ejemplo, si ambos están empatados a 10 puntos, el juego continúa hasta que uno de los dos consiga una ventaja de 2 puntos.

Características propias del Pickleball

Regla de doble bote: Después del saque, es necesario dejar botar la pelota antes de devolverla al otro lado de la pista. Es decir, quien recibe el saque solo puede devolver la pelota después de que haya tocado el suelo. Y además, quien ha sacado sólo puede devolver nuevamente el resto después de que la pelota haya contactado con el suelo. A partir de estos dos restos restringidos, está permitido jugar con voleas (sin restricciones).

La Zona de No-Volea (Zona de Volea No Permitida): El jugador no puede efectuar una volea estando dentro de la zona de no-volea.

Sección 2 – Pista o cancha y equipamiento

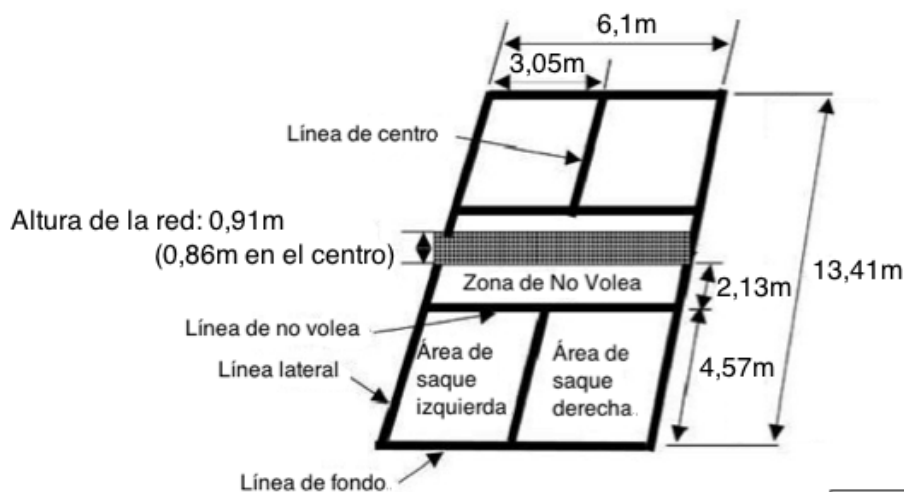


Figura 2-1 - La pista

1. **Especificaciones de Pista:** Las dimensiones de la pista estándar de pickleball son:
 - a. 6,10m de ancho por 13,41m de largo tanto para partidos individuales como para dobles.
 - b. La superficie total de juego (incluyendo la pista y el perímetro exterior) debe alcanzar un mínimo de 9,14m de ancho por 18,28m de largo. La dimensión óptima es de 10,36m de ancho por 19,5m de largo.
 - c. La medición de la pista debe ser realizada hasta la parte exterior de las líneas. Estas líneas deben medir 5,1m de ancha y ser del mismo color, contrastando claramente con el color de la superficie del juego.

2. **Líneas y Áreas:** Las líneas y áreas de una pista estándar de pickleball son:
 - a. **Líneas de fondo:** Las líneas de fondo son las líneas paralelas a la red al final de cada lado de la pista.
 - b. **Líneas laterales:** Las líneas laterales son las líneas perpendiculares a la red en ambos lados de la pista.
 - c. **Líneas de no-volea:** Las líneas de no-volea son las líneas paralelas a la red a cada lado de la pista perpendiculares a las líneas laterales. Estas líneas están a 2,13m de la red.
 - d. **Zona de no-volea:** La zona de no-volea es el área de la pista comprendida entre las dos líneas laterales, la línea de no volea y la red. Las líneas de no-volea y las líneas laterales se consideran incluidas en la zona de no-volea.
 - e. **Línea central:** La línea central es la línea a cada lado de la red que divide en dos mitades el área entre la línea de no-volea y la línea de fondo.
 - f. **Zona de servicio:** Las zonas de servicio son las áreas situadas a cada lado de la línea central, limitadas por la línea de la zona de no-volea, la línea de fondo y la línea lateral.

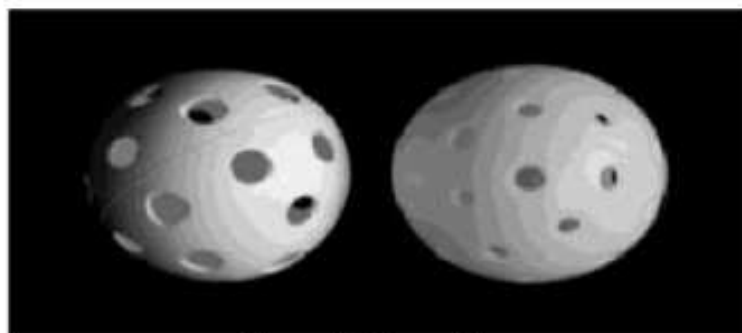


Figura 2-2. La pelota.

La pelota de la izquierda de la Figura 2-2 está fabricada para ser utilizada en el juego en interior y la pelota de la derecha para el juego en exterior. En cualquier caso, todas las pelotas aprobadas están aceptadas para el juego en interior y exterior. La lista completa de pelotas aprobadas está en la página web de la IFP.

3. Especificaciones de la pelota

a. Construcción: La pelota estándar deberá estar fabricada con un material plástico duradero y contar con una superficie suave y libre de rugosidades.

b. Tamaño: El diámetro de la pelota oficial estará entre 6,99cm y 7,62cm.

c. Peso: La pelota debe pesar entre 21g y 29g.

d. Bote. La pelota deberá tener un rebote de 73,7 a 94 cm cuando se deja caer desde una altura de 190,5cm sobre un suelo de hormigón. El ensayo se realizará a una temperatura ambiente de 24 a 27°C

e. Dureza. La pelota debe tener una dureza de 35 a 50 en una escala de durómetro D a una temperatura de 24 a 27°C.

f. Diseño: El espacio de los agujeros y el diseño en conjunto de la pelota debe cumplir las características de vuelo requeridas para el juego. Las bolas que vuelen o reboten de forma errática no deberán utilizarse.

g. Aprobación: El director del torneo elige la pelota del torneo. Las pelotas aprobadas para jugar en cualquier torneo autorizado por la IFP deben aparecer en la lista oficial de pelotas de la IFP.

4. Especificaciones de la pala

a. Material: La pala debe estar fabricada con cualquier material considerado seguro y no prohibido en estas reglas. Debe ser un material relativamente rígido y no flexible de acuerdo con las especificaciones del documento "Especificaciones del material de la pala" que se encuentra en la página web de la IFP.

b. Superficie: La superficie de golpeo de la pala no debe contener agujeros, abolladuras, textura rugosa, cinta adhesiva, características que la hagan reflectante o cualquier otro objeto o característica que permita al jugador impartir un efecto adicional a la pelota.

b.1. Pintura: La superficie puede ser pintada pero deberá cumplir los requerimientos generales de superficie.

b.2. Inscripciones: Cualquier inscripción en la pala debe ser de buen gusto y no puede ser reflectante.

Comentario de la IFP: Una superficie de pala es reflectante si, a juicio del director del torneo o de la persona designada, refleja los rayos de sol o las luces de la pista de tal forma que distraiga a los jugadores.

c. Tamaño: La longitud y la anchura combinadas, incluyendo cualquier protector del borde y la tapa del mango, no deberán exceder los

60,96cm. El tamaño más común de pala es de aproximadamente 20,32cm de ancho por 40cm de largo. No hay ninguna restricción en el grosor de la pala.

d. Peso: No hay ninguna restricción en el peso de la pala.

e. Las alteraciones: Las palas fabricadas por uno mismo de manera artesanal o modificadas son aceptables siempre y cuando cumplan con todas las especificaciones.

f. Características de la superficie prohibidas y características mecánicas

f.1. Pintura antideslizante o cualquier pintura texturizada con arena, partículas de caucho, o cualquier material que cause un efecto adicional.

f.2. Caucho y caucho sintético.

f.3. El papel de lija.

f.4. Las partes móviles que puedan aumentar la fuerza/velocidad de la cabeza.

f.5. Material elástico o similar.

f.6. Las membranas flexibles o cualquier otro material flexible que pueda crear un efecto trampolín.

f.7. Asistencia mecánica, eléctrica o electrónica de ningún tipo.

g. Infracciones: Si una pala viola las reglas anteriores, el director del torneo tiene la autoridad de imponer un cambio de pala. Si el jugador infractor se niega a cambiar de pala, el director podrá declararle el partido como perdido.

5. Vestimenta

a. **Color:** La vestimenta puede ser de cualquier color.

b. **Seguridad/Distracción:** Un jugador puede ser instado para cambiar su ropa si está mojada, suelta o si tiene un alto poder de distracción.

c. **Representaciones:** Insignias, dibujos y bordados en la ropa, deberán ser de buen gusto.

d. **Calzado:** El calzado deberá tener suelas que no marquen o dañen la superficie de la pista de juego.

- e. **Infracciones:** Si la vestimenta de un jugador viola estas reglas, el director del torneo tiene la autoridad de imponer un cambio de vestimenta. Si el jugador infractor se niega a cambiar de ropa, el director podrá declararle el partido como perdido.

6. Aprobación y Autorización del Equipamiento. La aprobación y autorización de los equipamientos utilizados en torneos oficiales serán llevadas a cabo por la Junta de la posesión de la pala. Un jugador debe tener la posesión de la pala golpee la pelota.

Los directores actuarán mediante una recomendación del Comité de Reglas. La aprobación previa o la autorización de un determinado modelo, marca, versión, diseño o el tipo de equipamiento puede ser revocada por el Consejo de Administración si no se realiza un preaviso de seis meses en la página web principal de IFP y de USAPA, publicaciones oficiales del boletín de noticias nacionales, u otros medios de comunicación aceptados, si se encuentra que el equipamiento especificado ha sido materialmente modificado por el fabricante o si se degrada materialmente en condiciones de uso normal, excepto el desgaste normal, con el fin de alterar significativamente la naturaleza del deporte.

Sección 3 – Definiciones

3.a. **“Carry”**: Golpear la pelota de tal manera que no sea disparada inmediatamente por la pala sino que tienda a continuar en la cara de la pala durante el impulso acompañando el movimiento.

3.b. **Pista cruzada**: Es la pista diagonalmente contraria a la propia.

3.c. **Pelota muerta**: Se declara bola muerta después de una falta. (Ver falta)

3.d. **Doble bote**: Una bola que rebota más de una vez en un campo después de haber sido devuelta.

3.e. **Golpeo doble**: Se produce un golpeo doble cuando se le da a la pelota dos veces antes de devolverla. El golpeo doble puede producirse por un jugador o puede involucrar a los dos jugadores de un equipo.

3.f. **Dejada de fondo**: Golpe de fondo que hace caer la pelota cerca de la red propiciando que no llegue a ser golpeada por el contrincante.

3.g. **Dejada**: Una volea diseñada para “matar” la velocidad de la pelota y devolverla cerca de la red, a un contrincante situado en o cerca de la línea de fondo. Este golpe es especialmente efectivo cuando se efectúa cerca de la línea de no-volea.

3.h. **Falta**: Una falta es cualquier acción que detiene el juego a causa de una violación de las reglas.

3.i. **Golpe de fondo**: Golpe que se propina a la pelota tras dejarla botar.

3.j. **Bote pronto**: Golpe donde la pala toma contacto con la pelota inmediatamente después de que rebote en la pista y antes de que la misma alcance su altura potencial.

3.k. **Impedimento**: Cualquier elemento o suceso que afecta al juego. Ejemplos: una pelota perdida que entra en la cancha o gente que interrumpe el juego atravesando la pista.

3.l. **Let**: Un saque que golpea la cinta de la red y cae en el cuadro de servicio. Let también se puede referir a un punto que debe ser jugado de nuevo por alguna razón.

3.m. **Globo**: Un golpe que devuelve la pelota todo lo alto y lejos que sea posible, obligando al contrincante a acercarse a la línea de fondo.

3.n. **Zona de no-volea**: Sección de la cancha adyacente a la red en la cual no puedes volear la pelota. También incluye todas las líneas alrededor de la zona.

3.o. **Segundo servicio:** Término utilizado para describir la condición en la que el equipo que saca (1) empieza el juego o (2) a lo largo del partido pierde el primero de sus dos saques asignados. *(Información ampliada en el apartado “Dobles” de la Sección 5.)*

3.p. **Remate:** Un tiro fuerte y realizado por encima de los hombros, usualmente resultante del globo de un oponente, de una devolución alta o de un bote elevado.

3.q. **Tiro pasante (Passing Shot):** Una volea o golpe de fondo que sobrepasa a los contrincantes sin que estos puedan tocar la pelota para devolverla.

3.r. **Objeto permanente:** Cualquier objeto cerca de la pista o sobre ella que interfiere en la trayectoria de la pelota.

3.s. **Peloteo:** Juego continuo que se da entre el saque y una falta.

3.t. **Repetición:** Cualquier punto que debiera ser jugado de nuevo por cualquier razón sin la adjudicación de un punto o de un “sideout”.

3.u. **Cuadro de servicio:** El área a cada lado de la línea de centro compuesta por la línea de no-volea, la línea de base y la lateral. Todas las líneas están incluidas en la cancha de servicio excepto la línea de no-volea.

3.v. **Sideout:** Se declara después de que un equipo pierda su servicio y al otro se le conceda.

3.w. **Falta técnica:** El árbitro está autorizado a dar un punto al marcador de un jugador o equipo cuando el oponente viola alguna de las reglas provocando una falta técnica o, al juicio del árbitro, abusando deliberadamente del oponente.

3.x. **Volea:** Golpear la pelota en el aire durante un punto antes de que la pelota haya tenido la oportunidad de botar en la cancha.

Sección 4 – Reglas de servicio o saque

4.a. Movimiento de saque: El servicio debe ser realizado con un golpeando la bola por debajo del nivel de la cintura (entendiendo cintura como la altura del ombligo).

4.a.1. **Golpeo bajo (underhand):** El brazo debe estar en movimiento en forma de arco ascendente y la cabeza de la pala estará por debajo de la muñeca cuando se golpea a la pelota.

4.b. Posición del servidor: Al comienzo del saque, ambos pies deben estar por detrás de la línea de fondo. En el momento en el que la bola es golpeada, por lo menos un pie debe estar en la superficie de juego detrás de la línea de fondo y los pies del servidor no pueden tocar la superficie de juego en un área fuera de los límites de la zona de servicio. El área de servicio se define como el área situada detrás de la línea de base y en o entre las líneas imaginarias que se extienden desde la línea central de la pista y cada línea lateral.

4.c. El servicio: La pelota debe ser golpeada antes de que toque la superficie de juego. La pelota debe caer en el campo cruzado del rival (la parte de la pista diagonalmente opuesta) o cuadro de saque.

4.c.1. **Colocación:** El servicio debe pasar por encima de la red y de la línea de no-volea y botar en la pista de saque del oponente. El servicio puede aterrizar en cualquier línea de saque, excepto en la línea de no-volea.

4.c.2. **Interferencia:** Si el servicio pasa por encima de la red y el receptor o la pareja del receptor interfiere en el vuelo o trayectoria de la pelota en el saque, es un punto para el equipo que sacó.

4.d. Falta de pie en el saque: Durante el servicio, cuando la pelota es golpeada, los pies del sacador no podrán:

4.d.1. Tocar el área fuera de la prolongación imaginaria de la línea lateral.

4.D.2. Tocar el área fuera de la prolongación imaginaria de la línea central.

4.D.3. Tocar la pista, incluyendo la línea de fondo.

4.e. Faltas de saque: Durante el servicio, es una falta si:

4.e.1. El servidor no golpea la pelota al intentar hacerlo. En el caso de que la pelota caiga al suelo sin que el sacador intente golpearla, no es un falta.

4.e.2. La pelota sacada toca cualquier objeto fijo antes de que toque el campo del contrincante. Como objetos fijos se incluyen el techo, paredes, vallas, iluminación, postes de la red, gradas y asientos para los espectadores, el

árbitro, jueces de línea, los espectadores (cuando estén en sus posiciones reconocidas) y todos los demás objetos de alrededor y por encima de la pista.

4.e.3. La pelota sacada toca al servidor o a la pareja del servidor, o a cualquier cosa que el servidor o la pareja servidor estén usando o sostengan.

4.e.4. La pelota sacada bota en la línea de no-volea.

4.e.5. La pelota sacada toca la red y cae en la línea de no-volea o en el interior de la zona de no-volea.

4.e.6. La pelota sacada bota fuera del cuadro cruzado de saque.

4.e.7. La pelota sacada toca la red y cae fuera del cuadro cruzado de saque.

4.f. “Let” de Servicio: El servicio es un “let” y se repetirá si:

4.f.1. El saque toca la red y bota en el cuadro correcto de saque.

4.f.2. La pelota se saca cuando el receptor no está preparado.

4.f.3. La pelota sacada toca la red y golpea al receptor o a la pareja del receptor.

4.f.4. El árbitro o cualquier jugador pide tiempo muerto debido a que un objeto (una pelota, un jugador de otra pista, un espectador, etc.) causa una distracción por su entrada en el área de juego.

4.f.5. El árbitro o un jugador puede cantar un “let” si el saque se recurre al árbitro y el éste vio claramente que el servicio no tocó la red, entonces el punto es otorgado al equipo de que sacó.

IFP Comentario: No hay límite en el número de “lets”.

4.g. El receptor o restador: Es el jugador diagonalmente opuesto al servidor. En dobles, esta posición corresponde a la puntuación del jugador y la posición de partida. No hay ninguna restricción en la posición del receptor.

4.h. Regla del doble bote: Cuando se produce el saque en el servicio y la devolución del mismo, los jugadores deben permitir que la pelota bote antes de golpearla. Es decir, partiendo de un servicio, cada jugador o pareja debe efectuar un golpe de fondo en su primer golpeo. Una vez realizados dichos golpes de fondo por ambas partes, el juego puede incluir voleas.

4.i. Preparación: El saque no puede ser realizado hasta que el receptor esté listo y el resultado haya sido cantado. Después de que la puntuación haya sido cantada, el servidor y el restador tienen 10 segundos para estar listos.

4.i.1. Señales o gestos para indicar que no se está preparado: El receptor debe utilizar uno de los siguientes gestos para indicar que no está preparado para recibir el saque: 1) elevar la pala por encima de su cabeza, 2) elevar la mano que no sostiene la pala por encima de su cabeza, o 3) girando por completo su espalda al sacador.

4.i.2. Dobles: Al anunciar la puntuación en dobles, el árbitro no tiene que esperar a que la pareja del receptor o la del sacador esté lista. Es responsabilidad del receptor señalar que su pareja no está preparada.

4.i.3. En movimiento: Una vez que el servidor inicia el movimiento de saque, el receptor ni puede indicar que no está preparado ni puede pedir tiempo muerto.

4.i.4. Puntuación mal cantada: Si el árbitro canta una puntuación incorrecta, cualquier jugador puede parar el punto en cualquier momento antes de la devolución del saque para pedir una corrección. Un jugador que interrumpa el juego después de la devolución del servicio, habrá cometido una falta y perderá el punto. Un jugador que interrumpa el juego después del saque cuando no había un error en la puntuación, habrá cometido así una falta y perderá el punto.

4.j. La regla de los 10 segundos: La "regla de los 10 segundos" se aplica tanto al sacador como al receptor, cada uno de los cuales, tiene permitido un máximo de 10 segundos después de que la puntuación sea cantada para servir o estar listo para recibir. Es responsabilidad del sacador mirar y tener la certeza de que el receptor está listo para recibir servicio.

4.j.1. Después de que el árbitro haya realizado una advertencia técnica, retrasos por parte del servidor o del receptor que excedan los 10 segundos darán lugar a una falta técnica y a la aplicación de un punto en contra del infractor.

4.j.2. Si el sacador sirve la bola mientras que el receptor está señalando que "no está listo", la bola se volverá a servir sin ninguna penalización y el sacador será "advertido" por el árbitro por no comprobar el estado del receptor. Si el servidor continúa sirviendo sin comprobar el receptor, el árbitro puede cantar una falta técnica y adjudicar un punto al equipo receptor.

4.j.3. Después de que el marcador sea cantado, si el sacador mira al receptor y el receptor no está señalando que "no está listo", el sacador podrá entonces servir. Si el receptor señala que "no está listo" después de que el saque se haya efectuado, a continuación, el saque se mantiene, sea o no devuelta la pelota.

Comentario IFP: Si un receptor intenta devolver el servicio, se considerará que estaba preparado. Si el receptor ha señalado que no estaba listo, el servicio debe ser repetido.

Sección 5 – Reglas de la secuencia de servicio o saque

5.a. Individual

5.a.1. Al comienzo de cada juego, el sacador comienza a sacar en la parte derecha y alterna ambos lados –izquierda, derecha- mientras que el sacador mantenga el servicio.

5.a.2. El sacador tiene que sacar de forma cruzada a la parte del campo diagonalmente opuesta a la que está sacando.

5.a.3. El marcador del sacador debe ser siempre par (0,2,4,6,8,10...) cuando saque desde el lado derecho e impar (1,3,5,7,9...) cuando saque desde el lado izquierdo (solo en los partidos de individuales).

5.b. Dobles

5.b.1. El servicio se inicia siempre en la parte derecha de la pista y se alterna de derecha a izquierda (sucesivamente) mientras que el sacador mantenga el servicio.

5.b.2. El sacador debe sacar a la parte del campo contraria (corte diagonalmente opuesto). No hay ninguna restricción en la posición que debe tomar la pareja del sacador.

5.b.3. Los puntos del equipo serán pares cuando el servidor que comience el juego esté posicionado en el lado derecho. Los puntos serán impares cuando el sacador que comience el juego esté en el lado izquierdo.

5.b.4. El equipo que saca el servicio inicial de un juego puede cometer un solo fallo antes de que el servicio pase al equipo contrario (sideout). Después de esto, cada miembro del equipo (es decir, ambos jugadores de la pareja) sirven hasta que el jugador pierde el servicio cuando el equipo comete una falta. Después de que ambos jugadores hayan perdido sus saques, el servicio pasa al equipo contrario (sideout).

5.b.5. El sacador cambiará de la parte derecha a la izquierda del campo al anotar un punto. Cuando comete una falta el primer sacador de un equipo, el segundo sacador de dicho equipo continuará con el saque empezando desde su posición y alternando las posiciones siempre y cuando el equipo continúe sacando para ganar puntos.

5.b.6. Si la pelota es servida por un jugador del equipo equivocado o desde la zona de saque errónea, el servicio se considerará como una falta. Si el fallo fue del primer sacador, entonces, el primer servicio se perdería y el segundo sacador serviría desde la posición de saque correcta. Si el fallo fue cometido por el segundo sacador (por lo tanto, habiendo sacado con anterioridad el primero y habiendo fallado), entonces deberán ceder el servicio al otro equipo (es un sideout). Un

punto conseguido a partir de una posición incorrecta o sacado por un sacador incorrecto, no será retenido a menos que el juego haya continuado y que ya se hubiera anotado otro punto o que el equipo contrario haya sacado ya.

5.b.7. El receptor del servicio es la persona en la parte diagonalmente opuesta de la pista en la que se encuentra el servidor. En dobles, esta posición corresponde con la puntuación del partido en cada momento y con la posición inicial del equipo.

5.b.8. El receptor del servicio es el único jugador que puede devolver la pelota del servicio. Si devuelve el servicio el jugador equivocado, es punto para el equipo que saca.

5.b.9. El compañero del receptor puede permanecer en cualquier lugar dentro o fuera de la pista durante el servicio.

5.b.10. El equipo receptor no puede alternar posiciones cuando el equipo que saca anota un punto. El equipo receptor del saque puede cambiar sus posiciones tras la devolución del servicio mientras dure el peloteo. Sin embargo, una vez terminado el peloteo, los jugadores deben volver a sus posiciones originales, que corresponden a la puntuación del equipo y las posiciones iniciales de los jugadores.

Comentarios del IFP:

- *En juego del torneo, a menos que se pregunte, el árbitro no deberá corregir las posiciones de los jugadores hasta que haya ocurrido una falta en la secuencia de saque cometida tanto por el equipo que saca como por el que recibe el saque.*
- *Cuando se reconoce un saque incorrecto inmediatamente después del peloteo, el punto no cuenta.*
- *Cuando no se reconoce un saque incorrecto hasta que el sacador ha perdido el servicio, el punto más reciente anotado por dicho sacador en un saque ilegal, en el caso de que haya anotado algún punto, no cuenta.*
- *Cuando un saque incorrecto no ha sido reconocido hasta que el servidor ha perdido el saque y su pareja ya ha conseguido un punto en el servicio, el punto del primer servidor cuenta. Si el punto conseguido por la pareja también es el resultado de un saque ilegal, ese punto no cuenta.*
- *Cuando un saque incorrecto no ha sido reconocido hasta después de que el equipo contrario ha sacado, los puntos anotados en el anterior saque son válidos.*

5.c. Elección del servicio, del lado del campo y su rotación durante el partido

5.c.1. A cara o cruz o con cualquier otro medio aleatorio se determinará la primera elección de servicio o de campo. Si el ganador elige sacar o recibir el saque, el perdedor decidirá el campo. Si el ganador elige el campo, el perdedor decidirá sacar o recibir el saque.

5.c.2. Los lados del campo y el servicio inicial se cambiarán al término de cada juego.

5.c.3. Los lados del campo serán cambiados en el tercer juego (si el partido es al mejor de tres juegos) después de que el equipo que va en primer lugar, alcance una puntuación de 6 puntos. Sigue sacando el jugador que acaba de sacar.

5.c.4. En los juegos a 15 puntos, los lados del campo se cambiarán después de que el equipo que va en primer lugar alcance una puntuación de 8 puntos. Sigue sacando el jugador que acaba de sacar.

5.c.5. En los juegos a 21, los lados del campo se cambiarán después de que el equipo que va en primer lugar alcance una puntuación de 11 puntos. Sigue sacando el jugador que acaba de sacar.

Sección 6 – Reglas de líneas

6.a. Los saques que sobrepasen la línea de no-volea y que entren en el cuadro de servicio, o toquen cualquier línea del mencionado cuadro de servicio, son válidos.

6.b. Pelotas en juego (salvo el saque, consulte 6.a.) que botan en cualquier línea de la pista de juego son buenas.

6.c. Una pelota en contacto con la superficie de juego fuera de la línea de fondo o línea lateral, a pesar de que el borde de la pelota se superponga en la línea, se considera fuera de los límites. (Revisado el 1 de abril 2011).

6.d. **Código de Ética para Vigilar la Línea.** El Pickleball se juega de acuerdo con unas normas específicas. También requiere un código de ética para vigilar la línea, cuando se realiza por los jugadores.

Las responsabilidades de los jugadores de vigilar la línea son diferentes a las asignadas a los árbitros o a los jueces de línea. Los oficiales, hacen juicios imparciales teniendo en mente los intereses de todos los jugadores. El jugador, cuando es asignado para vigilar la línea, actúa bajo el principio de que todas las bolas cantadas que son cuestionables deben ser resueltas en favor del oponente.

Los elementos básicos son:

6.d.1. Los jugadores podrán cantar las líneas en su lado de la pista (con exclusión de la línea de no-volea en caso de ser cantada por el árbitro).

6.d.2. El oponente obtiene el beneficio de la duda en las pelotas de línea que han sido cantadas.

6.d.3. Los espectadores no deben ser consultados en ningún caso sobre la línea al ser cantada. Los espectadores pueden no ser objetivos, no estar cualificados o pueden no estar bien posicionados para ver la jugada y por lo tanto, no pueden participar.

6.d.4. Todos los participantes deben esforzarse para garantizar la precisión a la hora de tomar las decisiones de línea.

6.d.5. Ningún jugador debe cuestionar la determinación de un oponente salvo que se pida su opinión (en un partido oficiado cualquier jugador puede apelar con el árbitro una decisión cantada). Un jugador debe pedir la opinión del oponente si el oponente estaba en una mejor posición para ver la pelota y línea o si el jugador duda a la hora de cantarla. La opinión de un oponente, si se solicita, debe ser aceptada. La opinión de un jugador que se encuentra de forma paralela a la línea, es más probable que sea más precisa que la de otra persona que esté mirando desde una posición perpendicular a la línea.

6.d.6. Un jugador no debe cantar una pelota como "fuera" cuando está mirando perpendicularmente la línea a menos que pueda ver claramente el espacio entre la línea y la pelota que bota. La capacidad de percepción de un juicio de campo del jugador, con base en las Leyes de Paralaje, excusan precisar juicios en estos casos.

6.d.7. Todas las decisiones de los "let" o "fuera" cuando ha sido cantada una pelota se deben tomar "instantáneamente" o de lo contrario se supone que la pelota ha sido buena y se mantendrá en juego. "Instantáneamente" quiere decir que se debe cantar antes de que la pelota sea golpeada por el oponente o antes de que haya salido de la pista quedado así fuera del juego.

6.d.8. Cualquier pelota que no pueda ser cantada "fuera" se presume que es "dentro" y, por tanto, se considera válida. El jugador no puede reclamar un "let" (repetición) porque la bola no fuese vista. La opinión del oponente puede ser solicitada y, si el oponente dice que la pelota estaba "dentro" o el oponente no pudo verlo, la pelota debe ser declarada "dentro".

6.d.9. Los jugadores no deberán solicitar un "let" (repetición) si no están seguros de que la pelota estaba "fuera" o "dentro". En el caso de indeterminación, el beneficio de la duda va a favor del oponente.

6.d.10. En el juego de dobles, si un jugador canta la pelota "fuera" y el compañero la canta "dentro", entonces existe duda y la bola debe ser declarada "dentro" (a excepción de que algún jugador apele la decisión un árbitro en un partido oficiado).

6.d.11. Los cantes de línea deben ser señalados rápidamente con la mano o la voz, independientemente de lo obvio que pueda parecer.

6.d.12. Si mientras la pelota está en el aire, un jugador grita "fuera", "no", "déjala botar" o cualquier otra palabra para comunicar a su pareja que la pelota puede estar fuera, se podrá considerar comunicación de jugado. Si la pelota cae dentro, el juego continuará. Si el cante de "fuera" se realiza después de que la pelota haya golpeado en la superficie de juego, deberá ser considerada como un cante de línea y el juego deberá ser detenido.

Sección 7 – Reglas de falta

Una falta es cualquier acción que detiene el juego a causa de una violación del reglamento. Las faltas podrán ser declaradas por lo siguiente:

- 7.a. Que la pelota golpee dentro de la red en el saque o en cualquier devolución.
- 7.b. Golpear la pelota cuando ha sobrepasado el límite permitido de botes. Si al golpear la pelota, esta cae fuera de la pista de juego.
- 7.c. No golpear la pelota después de que bote dos veces en la cancha del jugador.
- 7.d. Violación de una regla de servicio (ver la sección 4).
- 7.e. Un jugador, la ropa de un jugador o cualquier parte de la pala del jugador toca la red o el poste de la red cuando la pelota está en juego.
- 7.f. La pelota en juego golpea a un jugador o cualquier cosa que vista o lleve el jugador. Hay una excepción a esta regla: Si la pelota golpea la mano del jugador que tiene la pala por debajo de la muñeca, la pelota todavía está en juego. Si la pelota golpea a un jugador que se halla fuera de las líneas de la pista o ha sobrepasado el límite de rebotes antes de que una falta haya ocurrido, ese jugador pierde el punto. En dobles, si la pelota del servicio toca al compañero del receptor, es un punto para el equipo que saca, siempre y cuando no sea un servicio “let” o un servicio que incurra en una falta. Esta regla también incluye a las pelotas que parecen que van a caer fuera de la pista durante el juego o que han sido cogidas para tratar de impedir que caigan fuera de la pista, en ambos casos se pierde el punto.

Comentario del IFP: Si el jugador está en medio del proceso de cambiar de mano agarrando con ambas la pala o está intentando un golpe con las dos manos y cualquiera de ellas es golpeada por debajo de la muñeca, entonces la pelota se considera en juego.
- 7.g. Una pelota en juego golpea cualquier objeto permanente antes de botar en la cancha.

Comentario del IFP: Si la pelota en juego golpea un objeto permanente después de que haya botado en la cancha, el jugador que golpeó la pelota gana el punto. Si la pelota en juego golpea a un objeto permanente antes de que rebote en la cancha, es falta.
- 7.h. Violación de las reglas de la zona de no-volea (ver la Sección 9).
- 7.i. Violación de las otras reglas (ver la Sección 12).
- 7.j. El servicio se hace botando la pelota fuera de la superficie de juego antes de que la golpee (revisado el 1 de abril de 2011).
- 7.k. Un jugador golpea la pelota antes de que sobrepase la línea de red.

Sección 8 – Reglas sin pelota en juego

- 8.a. Una pelota es declarada muerta después de cualquier acción que pare el juego.
- 8.b. Una pelota no es declarada muerta hasta que ha dado dos botes o ha violado una de las reglas de falta (ver Sección 7).
- 8.c. Un obstáculo/impedimento indicado por el árbitro o los jugadores dará como resultado una pelota muerta y su repetición.

Sección 9 – Reglas de la zona de no-volea

9.a. La zona de no-volea es el área de la pista delimitada por las dos líneas laterales, la línea de no-volea y la red. La línea de no-volea y las dos líneas laterales están incluidas en la zona de no-volea.

9.b. Una falta será declarada si, en el acto de volear la pelota, un jugador o cualquier cosa que el jugador lleve encima o esté vistiendo toca la zona de no-volea o toca alguna de las líneas de la zona de no-volea. Por ejemplo, será declarado falta si, en el acto de volear la pelota, uno de los pies del jugador toca la línea de no-volea.

Comentario IFP: El acto de volear la pelota incluye el golpeo y el impulso de la acción. Si la pala toca la zona de no-volea durante el golpeo, se trata de una falta independientemente de si el contacto se produjo antes o después de ponerse en contacto con la pelota.

9.c. Una falta será señalada si, en el acto de volear la pelota, el impulso del jugador hace que el jugador o cualquier cosa que el jugador lleve encima o esté vistiendo, toca la zona de no-volea o toca alguna de las líneas de la zona de no-volea. Se trata de una falta si el impulso del jugador hace que este toque cualquier cosa que esté en contacto con la zona de no-volea, incluyendo la pareja del jugador. Se trata de una falta aún habiendo sido declarada muerta la pelota antes de que el jugador tocara la zona de no-volea.

9.d. Una falta será declarada si el jugador viola el propósito de la regla de la zona de no-volea. Todas las voleas deben ser iniciadas fuera de la zona de no-volea. Una maniobra como permanecer de pie dentro de la zona de no-volea, saltando para golpear una volea, y luego caer fuera de la zona de no-volea está prohibido. Si un jugador está dentro de la zona de no-volea por cualquier razón, ese jugador no puede volear devolviendo la bola hasta que ambos pies estén en la superficie de juego fuera de la zona de no-volea.

9.e. Un jugador puede pisar la línea de la zona de no-volea o entrar en la zona de no-volea en cualquier momento, excepto cuando el jugador vaya a volear la pelota. No hay falta si el compañero devuelve la pelota mientras el otro compañero está parado en la zona no-volea. Un jugador puede entrar en la zona de no-volea antes o después de devolver cualquier pelota que bote.

9.f. Un jugador puede permanecer dentro de la zona de no-volea para devolver pelotas que hayan botado. En este caso, no hay falta si un jugador no sale de la zona de no-volea después de golpear la pelota que ha botado.

Sección 10 – Reglas de puntuación, juego, y partido

10.a. **Puntuar.** Sólo el equipo que tenga el servicio puede puntuar.

10.b. Los puntos se anotan legalmente sacando una pelota que no es tocada por el oponente (un ace) o ganando el peloteo (fallada por el oponente).

10.c. **Juego.** El primer equipo en anotar 11 puntos y hacerlo, al menos, con un margen de 2 puntos, gana. Si ambas partes están empatadas a 10 puntos, entonces el juego continúa hasta que un lado gane por diferencia de 2 puntos.

10.d. **Formato del Torneo estándar.** Al mejor de 3 juegos disputados a 11 puntos.

10.e. **Formato del Torneo Alterno.** El director del torneo puede elegir que algunos o todos los partidos consten de un juego a 15 puntos o un juego a 21 puntos con una victoria por, al menos, 2 puntos. Un margen de victoria por al menos un punto sería apropiado para torneos dónde los ganadores son determinados por el número total de puntos en lugar de por el mayor número de partidos ganados.

Comentario IFP: La secuencia correcta para cantar la puntuación es mencionar en primer lugar la puntuación del servidor, luego la puntuación del receptor y finalmente decir si entonces es servidor 1 o servidor 2.

Sección 11 – Reglas de tiempo muerto

11.a. **Tiempos muertos normales:** Un jugador o equipo tiene derecho a dos tiempos muertos por juego; cada período de tiempo muerto tendrá una duración de sólo 1 minuto. A continuación, el juego debe ser reanudado o, en su defecto, otro tiempo muerto deberá ser convocado por cualquiera de las dos partes que estén jugando. Los tiempos muertos no pueden ser solicitados una vez que el balón esté en juego o cuando el sacador haya iniciado el movimiento de servir. Para los juegos a 21 puntos, cada equipo tiene derecho a tres tiempos muertos por partido.

11.b. **Tiempos muertos por lesiones:** Si un jugador se lesiona durante un partido, ese jugador puede solicitar un tiempo muerto por lesión. El árbitro debe estar de acuerdo con que una lesión tuvo lugar y que el jugador no lo solicitó para descansar o recuperarse. Si el árbitro está de acuerdo, a ese jugador se le permitirán, como máximo, 15 minutos de descanso durante el tiempo muerto por lesión. Si el jugador no puede continuar el juego transcurridos 15 minutos del periodo de tiempo muerto por lesión, la victoria del partido se concede a los adversarios.

***Comentario IPF:** Un jugador puede tomarse tan sólo un tiempo muerto por lesión en cada partido. El tiempo muerto debe ser tomado de forma ininterrumpida por un período, como máximo, de 15 minutos.*

11.c. **Tiempos muertos de equipo:** De los jugadores se espera que mantengan toda la ropa y el equipamiento en condiciones para jugar bien y además, se espera que hagan un uso normal de los tiempos muertos y del tiempo entre los juegos para realizar ajustes y reemplazar los equipos. Si un jugador o equipo está fuera de los tiempos muertos y el árbitro determina que un cambio de equipamiento o ajuste es necesario para la continuación justa y segura del partido, el árbitro puede conceder a un equipo un tiempo muerto que no exceda los 2 minutos.

11.d. **Tiempo muerto entre los juegos:** Los tiempos muertos no deberán exceder 2 minutos entre cada uno de los juegos de un partido.

11.e. **Partidos aplazados:** Cualquier partido suspendido por los árbitros se reanudará con la misma puntuación y el resto de los tiempos muertos que cuando fue aplazado.

Comentario IPF: Cuando se pide el tiempo muerto, el árbitro podrá solicitar que todos los jugadores coloquen sus palas en la pista correcta y que la pelota se coloque bajo la pala del jugador que saca.

Sección 12 – Otras reglas

12.a. "Carry" y golpeo doble: Las pelotas, inintencionadamente, pueden ser golpeadas dos veces o devueltas mediante el deslizamiento al hacer un golpeo de tipo "Carry", pero esto debe ocurrir mediante un acto continuo de golpeo moviendo la pala en una sola dirección. Si el golpeo no es continuo, no es de una sola dirección, o si se trata de un segundo empujón definitivo, el golpeo es ilegal.

12.b. Cambio de manos: Una pala se puede cambiar de mano a mano en cualquier momento. Los golpes a dos manos también son legales.

12.c. Intento de Resto: Un resto perdido completamente no constituye, por sí mismo, una bola muerta. La pelota permanece en juego hasta que bote dos veces o hasta que otro fallo se haya producido.

12.d. Pelota rota o rajada: El juego continúa hasta el final del peloteo. Si, a juicio del árbitro, una pelota rota o agrietada afectó al resultado de la jugada, el árbitro podrá pedir una repetición.

12.e. Lesiones durante el juego: El peloteo continúa hasta su conclusión, a pesar de una lesión en cualquiera de los jugadores.

12.f. Problema con el equipamiento del jugador: Un peloteo no deberá ser detenido o afectado si un jugador pierde o rompe su pala o pierde un objeto personal.

12.g. Los objetos o elementos en la pista: Si hay algo que un jugador viste o porta se cae a la pista, se convierte en parte de la pista. Por lo tanto, si una pelota en juego golpea el elemento en la pista, la pelota permanece en juego. Si el elemento cae en el campo del oponente, es una falta. Si el elemento cae en la zona de no-volea, como resultado de una volea, es una falta.

12.h. Las distracciones: Los jugadores no pueden gritar, patear el suelo, o tratar de distraer a un adversario de cualquier otro modo cuando esté a punto de poner en juego la pelota. En dobles, la comunicación del equipo normalmente no debe ser considerada como una distracción. Sin embargo, la comunicación en voz alta en el momento en que el oponente está a punto de golpear la pelota puede ser considerada una distracción. Si, a juicio del árbitro, ha ocurrido una distracción, esto podrá acarrear la pérdida del peloteo.

12.i. Los postes de la red: Los postes de la red se sitúan fuera de los límites. Si la pelota golpea el poste de la red o cualquier cosa unida al poste de la red, se considera falta y por lo tanto se declara bola muerta. Esta norma no incluye la red, el cable de la red, o una cuerda entre los postes de la red.

12.j. La red

12.j.1. La red y las cintas que la sostienen, se colocan normalmente en la pista. Por lo tanto, si la pelota golpea la parte superior de la red o golpea el cable superior de red o cadena y cae dentro de los límites, entonces sigue en juego.

12.j.2. Si al golpear la pelota se pasa entre las cintas superior e inferior de la red, es una falta.

12.j.3. Si la pelota bota en la zona de no-volea del oponente receptor con suficiente efecto hacia atrás como para hacer que retorne por encima de la red, el jugador receptor puede llegar para golpear la bola a través de la red pero sin tocar la red. Al jugador también se le permite dar la vuelta al poste de la red y cruzar la extensión imaginaria de la red, siempre y cuando no se toque el campo contrario.

12.j.4. Si un jugador golpea la pelota sobre la red hacia el interior del campo del oponente y luego la pelota rebota hacia atrás sobre la red sin ser tocada por el oponente, el jugador que golpeó gana el peloteo.

12.j.5 Los sistemas de red tienen una barra horizontal que puede incluir una base en el centro. Si la pelota golpea en dicha barra horizontal o en el centro de la base antes de pasar por encima de la red, es una falta. Si la pelota pasa por encima de la red y luego golpea la barra horizontal, la pelota continúa en juego. Si la pelota pasa sobre la red y luego golpea el centro de la base o la pelota queda encajada entre la red y la barra horizontal antes de tocar la pista, es un let y debe ser jugado de nuevo.

12.k. Golpeos alrededor del poste de la red: Si una pelota golpeada traza un recorrido cuyo ángulo queda fuera de las líneas del campo y bota en la, un jugador puede devolver la pelota alrededor de la parte exterior del poste de la red. La pelota no necesita viajar de vuelta por encima de la red. Además, no hay ninguna restricción en la altura de la devolución. Por ejemplo, un jugador puede devolver la pelota alrededor del poste de la red por debajo de la altura de la red.

12.i. Coaching: Los jugadores pueden consultar con los entrenadores o con cualquier otra persona durante el tiempo muerto y entre juegos. Instruir a los jugadores entre los puntos está permitido siempre y cuando no sea disruptivo, que no demore el juego y que consista solo en dar instrucciones al jugador y no sea una conversación entre el entrenador y el jugador. Una conversación entre un jugador y toda persona que desempeñe la función de entrenador dará lugar a un tiempo muerto a cargo del jugador o del equipo. Si el equipo está fuera de los tiempos muertos, entonces, la conversación puede desembocar en una advertencia técnica o en una falta técnica. La acción de *coaching* no está permitida entre el momento en que el árbitro canta la puntuación y el final del peloteo.

12.m. Una pala: Un jugador no debe usar o llevar más de una pala durante un peloteo.

12.n. Posesión de la Pala: Un jugador debe tener la posesión de la pala cuando hace contacto con la pelota.

Sección 13 – Formato de competiciones oficiales

13.A. Formatos de torneos

Hay seis formatos de torneos que pueden ser usados. El formato en particular es normalmente elegido por el patrocinador del torneo o por el director del torneo.

13.A.1. Eliminación simple con Cuadro de Consolación (Perdedores): El perdedor está fuera del cuadro del ganador. Los perdedores en primera ronda van a un cuadro de consolación.

13.A.2. Doble Eliminación: Una derrota pondrá al perdedor en un cuadro inferior. El ganador del cuadro inferior jugará contra el ganador del cuadro superior en el campeonato. Si el ganador del cuadro inferior vence, a continuación se debe jugar un partido de desempate.

13.A.3. Cuadro de Descenso: Todos los jugadores comienzan en el nivel superior. Los perdedores de la primera ronda irán al segundo nivel. Los primeros perdedores del segundo nivel irán al tercero y así sucesivamente. El ganador de un partido de primera ronda en cualquier nivel se mantiene en ese nivel. Puede haber una rama inferior para los perdedores de segunda ronda de cada nivel.

13.A.4. “Round Robin”: Todos los jugadores se enfrentarán entre sí. El jugador o equipo que gane más partidos será declarado ganador. Alternativamente, el jugador o equipo que gane la mayor cantidad de puntos puede ser declarado ganador.

13.A.5. Punto de Premio: Similar a “Round Robin”, pero se concede un punto por cada triunfo. No serán otorgados puntos por una derrota. Además, un jugador o equipo que gane el partido habiendo ganado los primeros dos juegos, recibe un punto adicional.

13.A.6. Play Pool: Los participantes serán divididos en dos o más grupos. Cada grupo juega un “Round Robin” para determinar la clasificación que les introducirá en una segunda fase de eliminación simple o doble eliminación.

13.B. Sorteos

13.B.1. Si es posible, todos los sorteos se realizarán por lo menos 2 días antes de que comience el torneo.

13.B.2. El Comité de Sorteo y Ranking será designado por el Director del Torneo.

13.C. Notificación de partidos. Es responsabilidad de cada jugador comprobar el programa anunciado para determinar la hora y el lugar de cada partido. Si se realiza algún cambio en el calendario después de la publicación, el director del torneo o su representante notificará a los jugadores del cambio.

13.D. Partidos a los que se ha perdido derecho (Partidos retirados): Una pérdida de derecho se produce por omisión. Por lo general, ocurre porque un jugador o equipo 1) no se presentó a tiempo, 2) debido a una lesión de un jugador o 3) por mala conducta. Un jugador o equipo que pierde el derecho a un partido por cualquier razón deberá dar por perdido el partido como si el jugador o el equipo hubiesen perdido todos los juegos de ese partido. Por lo tanto, el otro jugador o equipo gana el partido como si hubiesen ganado todos los juegos de ese partido. El jugador o equipo ganador deberá recibir la puntuación apropiada o avanzar al siguiente nivel.

13.E. Partidos del cuadro de los equipos con una derrota: En todos los torneos autorizados por la IFP, cada participante tendrá derecho a participar en un mínimo de dos partidos programados por evento en el que se ha inscrito. Esto significa que los perdedores de su primer partido tendrán la oportunidad de competir en el cuadro de equipos perdedores del evento. Los partidos de este cuadro pueden ser modificados a discreción del Director del Torneo (por ejemplo, un juego a 15 puntos), pero esta modificación deberá ser anunciada de forma verbal o escrita a todos los jugadores antes de que comience el torneo o en la aplicación del torneo. Si el primer partido está programado contra un oponente que debe "renunciar por cualquier motivo", entonces ese partido programado se considera una "victoria". El director del torneo no tiene la culpa si un jugador o equipo gana su primer partido por incomparecencia y luego pierde un segundo partido y, por lo tanto, solo se juega un partido. Esto se conoce como "luck of the draw" (cuestión de suerte), y el jugador o equipo que se encuentra en esta situación no jugará en el cuadro de los equipos con una derrota.

13.F. Partidos programados: Si uno o más participantes están inscritos en varios eventos, pueden ser requeridos para jugar varios eventos en el mismo día o en la misma noche con muy poco descanso entre los partidos. Este es un riesgo asumido al entrar en múltiples eventos. Si es posible, el programa debe ofrecer un período de descanso entre los partidos.

13.G. El juego de dobles: Un equipo de dobles estará compuesto por dos jugadores que cumplan con los requisitos de clasificación para participar en una división concreta del juego. En un evento basado en la calificación, el jugador de mayor puntuación determinará el nivel de capacidad del equipo (o la división o clasificación). En eventos de adultos (19 o más años), basados en grupos de edades, la edad mínima de uno de los miembros del equipo determinará la clasificación del equipo. Los jugadores pueden jugar en una división más joven a menos que esté prohibido por las reglas del torneo. Juniors (18 o menos años), pueden entrar en cualquier cuadro sub-19 si no son lo suficientemente mayores como para jugar en la división de adultos de 19 o más años. Bajo ninguna circunstancia está permitido un cambio de pareja después de que estos hayan comenzado el juego en equipo. Un cambio de pareja puede ser hecho antes del partido de primera ronda, si en opinión del director del torneo, es debido a una lesión, enfermedad o circunstancias ajenas al jugador.

13.H. Los cambios de pista: En los torneos autorizados por la IFP, el director del torneo puede decidir sobre un cambio de pista después de la finalización de cualquier partido

del torneo si dicho cambio tuviese en cuenta acomodar mejor al espectador o mejorar las condiciones de juego.

13.I. Código de Conducta: En los torneos autorizados por la IFP, el árbitro puede pitar faltas técnicas y expulsar a un jugador si el comportamiento de un jugador individual es perjudicial para el torneo. Además, el director del torneo tiene la autoridad para expulsar a cualquier jugador por mala conducta sin importar cuántas faltas técnicas haya recibido.

Sección 14 – Organización y arbitraje de competiciones (torneos)

14.a. El director del torneo: Un Director de Torneo deberá gestionar el torneo. Es responsabilidad del Director del Torneo designar a los oficiales y sus áreas de responsabilidad.

14.a.1. En todos los torneos autorizados por la IFP, el director del torneo proveerá a cada equipo un método de identificación del primer sacador de cada equipo para cada juego. Esta identificación debe ser visible para todos en la pista durante el juego. La negativa a llevar esta identificación puede producir la pérdida del partido.

14.b. Normas para informarse: Antes del torneo, todos los oficiales y los jugadores deben ser informados o se les deben suministrar las normas vigentes sobre prohibiciones en la pista. Este informe debe ser realizado por escrito cuando sea posible. Las normas actuales del torneo de la IFP serán aplicadas y se pondrán a disposición. El director del torneo no puede imponer ninguna norma local o utilizar cualquier interpretación de cualquier norma que no esté mencionada dentro de las reglas actuales de la IFP. Cualquier excepción a las reglas que se desee incluir debido a las limitaciones físicas de la pista o de otras condiciones locales deben ser aprobadas previamente por el IFP.

14.c. Oficiales: Cada torneo autorizado por el IFP debe tener un árbitro para cada partido. El director del torneo o el representante del director del torneo, asignará a todos los árbitros. Aunque cualquier jugador del torneo puede ofrecerse como voluntario para arbitrar un partido, el director de torneo o su representante tendrá la última palabra sobre las asignaciones de los árbitros. Los oficiales también pueden incluir jueces de línea a discreción del director del torneo.

14.d. Funciones del Árbitro

Antes de cada partido, el árbitro debe:

14.d.1. Comprobar la preparación de la pista respecto a su limpieza, iluminación, altura de la red, señalizaciones del campo y las zonas peligrosas o defectuosas.

14.d.2. Comprobar la disponibilidad y la idoneidad de los materiales necesarios para el partido como pelotas, tarjetas de puntuación, lápices, y la localización del reloj.

14.d.3. Compruebe para asegurar que el apoyo previsto está disponible.

14.d.4. Reunirse con los jugadores en la pista para:

14.d.4.a. Inspeccionar las irregularidades de las palas.

14.d.4.b. Instruir a los jugadores en la necesidad de esperar a que el árbitro diga la puntuación antes de sacar.

14.d.4.c. Señalar los obstáculos de la pista y otras modificaciones aprobadas de las reglas.

14.d.4.d. Instruir a los jugadores de la tarea del árbitro de vigilar la línea, jueces de línea y jugadores.

14.d.4.e. Utilizar cualquier método aleatorio para determinar el servicio inicial y el lado de la pista.

Durante el partido, el árbitro debe:

14.d.5. Volver a comprobar la altura de la red si la red se ve alterada.

14.D.6. Cantar la puntuación después de cada punto jugado y comprobar que ese punto haya sido puesto en el marcador oficial. Cantando la puntuación indica a cada parte que el juego está listo para ser reanudado.

14.e. Cantes de línea

Las señales de mano aceptadas son:

Faltas en la línea: Brazo extendido apuntando en la dirección de la trayectoria de la pelota fuera del terreno de juego.

Pelota buena: Los brazos extendidos paralelos a la pista con las palmas hacia abajo.

14.e.1. Opciones del Arbitraje

14.e.1.a. Los jugadores cantan todas las líneas (generalmente se utiliza en partidos fuera de torneos).

14.e.1.b. El árbitro señala las infracciones de la zona de no-volea. Los jugadores señalan las infracciones en otras líneas de su lado de la pista (generalmente se utiliza esta opción en los torneos).

14.e.1.c. El árbitro señala las infracciones de la zona de no-volea. Los jueces de línea cantan las líneas laterales (a los márgenes) y las líneas de base (generalmente restringida a los partidos de medallas del torneo).

14.E.2. Jueces de línea

14.E.2.a. Se recomienda que los jueces de línea sean asignados en los partidos de medallas. El director del torneo o el representante designado, seleccionará a los jueces de línea.

14.E.2.b. Los jueces de línea cantarán todas las faltas de línea dentro de su jurisdicción y señalarán falta diciendo "fuera".

14.f. Responsabilidades del árbitro: El árbitro es responsable de todas las decisiones relacionadas con el procedimiento y la señalización de infracciones durante el partido. Si los jugadores hacen los cantes de línea y hay un cante de línea en disputa, los jugadores podrán solicitar que el árbitro determine el cante de línea. El cante del árbitro se mantendrá en vigor. Si el árbitro no puede hacer el cante de línea, el cante del jugador se mantendrá en vigor. Los espectadores no son parte del juego y, por tanto, no puede ser consultados en los cantes.

14.g. En dobles, si los jugadores en el mismo lado no están de acuerdo en un cante de línea hecha por uno de ellos en su lado de la pista, uno de los jugadores podrá solicitar al árbitro la toma de una decisión. Si el árbitro vio claramente la jugada, el árbitro deberá tomar una decisión basada en la observación. Si el árbitro no puede hacer el cante, la bola será considerada buena.

14.h. Pérdida del partido

14.h.1. Un árbitro puede imponer una penalización cuando un jugador se niega a acatar una decisión del árbitro o se involucra en una conducta antideportiva.

14.h.2. El director del torneo podrá imponer una penalización (perdida de partido) por no cumplir las reglas del torneo o de las instalaciones del anfitrión, por conducta impropia en las instalaciones o entre los partidos, o por abuso de la hospitalidad, vestuario u otras normas y procedimientos.

14.h.3. Un árbitro puede imponer una penalización (perdida de partido) cuando un jugador no se presente a jugar 10 minutos después de la hora en la que el partido haya sido fijado para jugar. El director del torneo podrá permitir un retraso de más tiempo si las circunstancias justifican dicha decisión.

14.h.4. Un jugador o equipo que comete 2 faltas técnicas en un partido automáticamente perderá ese partido. Además, el director del torneo tiene la autoridad para expulsar a cualquier jugador del torneo por mala conducta.

14.i. Apelaciones: Apelar las decisiones del árbitro con respecto al juicio (los cantes de línea, doble rebote, etc.) serán decididos por el árbitro. El árbitro puede consultar a los jugadores o a los jueces de línea para decidir el resultado de la apelación.

14.i.1. Un jugador puede apelar un cante al árbitro con respecto al procedimiento o a la decisión. El árbitro considerará las apelaciones y proveerá una decisión.

14.i.2. La decisión de un árbitro podrá tener como resultado la adjudicación de un punto, una pérdida de servicio o una repetición.

14.i.3. Un jugador que desee señalar una apelación durante un peloteo puede hacerlo levantando la mano que no sostiene la pala para informar al árbitro que está haciendo una apelación con respecto a una posible violación previa. El juego continuará hasta que el peloteo haya terminado y la apelación, a continuación, podrá ser hecha.

14.i.4. Repeticiones: Después de revisar una apelación, el árbitro puede determinar que ninguna decisión sobre la apelación puede ser hecha y puede mandar su repetición.

14.j. Interpretación de las reglas: Si un jugador siente que el árbitro ha interpretado las normas incorrectamente, el jugador puede solicitar que el árbitro o el director del torneo muestre la regla aplicable en el manual de reglas.

14.k. Protesta: Cualquier decisión del árbitro que implique una interpretación de las normas puede, en el caso de una protesta, ser esclarecida por el director del torneo.

14.l. Sustitución de un árbitro o juez de línea: Un árbitro o juez de línea puede ser sustituido cuando ambos jugadores en individuales o en ambos equipos dobles están de acuerdo con la sustitución o también por decisión del director del torneo. En el caso de que la sustitución de un árbitro o juez de línea se solicite por un solo jugador o equipo, y no sea aceptada por el otro jugador o equipo, entonces, el director del torneo puede aceptar o rechazar la solicitud. Si se decide sustituir a un árbitro o a un juez de línea, el director del torneo designará al nuevo árbitro o juez de línea.

14.m. Faltas técnicas: El árbitro está autorizado para pitar faltas técnicas. Cuando una falta técnica es cantada, se añadirá 1 punto a la puntuación de la parte contraria. Después de la falta técnica sea cantada, si el juego no se reanuda de inmediato o el jugador sigue siendo abusivo, entonces el árbitro está autorizado para dar el partido a favor de los oponentes. Si un jugador o un equipo recibe 2 faltas técnicas en un partido, entonces ese partido quedará automáticamente como perdido. Además, el director del torneo tiene la autoridad para expulsar a cualquier jugador o equipo del torneo por mala conducta. Si un jugador ha sido expulsado de un torneo los premios y los puntos obtenidos en el ranking del torneo no se perderán.

Las acciones que pueden dar lugar a faltas técnicas son las siguientes:

14.m.1. Un jugador que emplee lenguaje ofensivo o degradante dirigido a otra persona, incurrirá en una advertencia técnica o una falta técnica dependiendo de su gravedad. Una vez que la advertencia técnica haya sido emitida, la segunda infracción dará lugar a una falta técnica. El uso excesivo de malas palabras por cualquier motivo, incurrirá en una acción similar. El árbitro determinará la gravedad de la infracción.

14.m.2. Discutir excesivamente.

14.m.3. Las amenazas de cualquier naturaleza a cualquier persona.

14.m.4. Romper la pelota a propósito o golpear la pelota entre jugadas.

14.m.5. Tirar la pala intencionadamente. Si esta acción da lugar al golpeo o lesión de personas o daños a la pista o a la instalación, se aplicará una falta técnica automática será aplicada al ofensor y se otorgará un punto al oponente.

14.m.6. El retraso del juego, ya sea mediante la toma de demasiado tiempo en los tiempos muertos o entre juegos, en el excesivo cuestionamiento del árbitro sobre las reglas o en las apelaciones excesivas o innecesarias.

14.m.7. Cualquier otra acción que sea considerada un comportamiento antideportivo.

14.n. Advertencia técnica: Si el comportamiento de un jugador no es lo suficientemente grave como para justificar una falta técnica, una advertencia técnica puede ser emitida. En la mayoría de las situaciones, el árbitro dará un aviso técnico antes de imponer una falta técnica. Los puntos pueden no ser concedidos por una advertencia técnica.

14.o. El efecto de las faltas técnicas y las advertencias técnicas: Una advertencia técnica no dará lugar a una pérdida de la jugada o del punto adjudicado y deberá ir acompañada de una breve explicación de la razón de la advertencia. Si un árbitro emite una falta técnica, se añadirá 1 punto, a la cuenta del no-ofensor. Una falta técnica cantada o un aviso no tendrá ningún efecto sobre el cambio de servicio o "sideout". Si un punto se concede, el jugador o equipo al que se le ha otorgado el punto debe cambiar de posición para reflejar la puntuación después de la adjudicación del punto.

Sección 15 – Divisiones y ramas de torneos oficiales

15.a. Categorías de los torneos

Hombres: Individual y dobles

Mujeres: Individual y dobles

Mixtos: Dobles

15.a.1. En los eventos descritos por género, sólo los miembros de ese género tendrán permitido jugar en ese torneo.

15.a.2. Dobles mixtos: Un equipo de dobles mixtos estará constituido por un hombre y una mujer.