



Resumen del Reglamento para Jugar Pickleball (Oficial)

Esta es una guía abreviada de las reglas para dar una visión rápida de cómo se juega al pickleball. El libro completo de las reglas oficiales se puede encontrar en la página web [“Libro oficial de reglas para jugar pickleball \(español\)”](https://www.fpp.org.es) en FPP.org.es. En caso de conflicto entre este resumen y las reglas oficiales, prevalecerán las reglas oficiales.

Reglas básicas

Cabe señalar que la modalidad de dobles es la más común. El área de juego y las reglas se aplican tanto para individuales como para dobles.

Determinación del equipo que sirve

Para comenzar un partido:

Se puede utilizar cualquier método justo para determinar qué jugador o equipo tiene la primera opción de lado, servicio o recepción. (Ejemplo: lanzamiento de una moneda)

El servicio (saque)

El brazo del servidor debe moverse en un arco ascendente cuando golpea la pelota (de abajo hacia arriba, comenzando el movimiento aproximadamente entre la pantorrilla y la rodilla).

El contacto de la pala con la pelota no debe realizarse por encima del nivel de la cintura.

La cabeza de la pala no debe estar por encima de la parte más alta de la muñeca en el momento del contacto.

También se permite un “saque de dejada”, en cuyo caso no aplica ninguno de los casos anteriores.

En el momento de golpear la pelota, los pies del jugador que sirve no pueden tocar la pista o fuera de la extensión imaginaria de la línea lateral o central. (igual que en el tenis)

El saque se efectúa diagonalmente a través de la pista y debe caer dentro de los límites de la pista diagonal opuesta.

Sólo se permite un intento de saque por sacador.

Secuencia del servicio (saque)

En individuales, el sacador sirve desde la pista derecha cuando su puntuación es par y desde la izquierda cuando es impar.

Ambos jugadores del equipo de dobles que efectúa el saque tienen la oportunidad de sacar y anotar puntos hasta que cometan una falta

*(excepto en la primera secuencia de saque de cada nuevo juego).

El primer saque de cada saque lateral se realiza desde la pista derecha.

Si se anota un punto, el servidor cambia de lado e inicia el siguiente saque desde la pista izquierda.

A medida que se anotan puntos, el servidor continúa cambiando de lado hasta que se comete una falta y el primer servidor pierde el saque.

Cuando el primer servidor pierde el saque, su compañero saca desde su lado correcto de la pista

(excepto en la primera secuencia de saque del partido*).

El segundo servidor continúa sirviendo hasta que su equipo comete una falta y pierde el saque a favor del equipo contrario.

Una vez que el saque pasa al equipo contrario, el primer saque es desde el lado derecho de la pista y ambos jugadores de ese equipo tienen la oportunidad de sacar y anotar puntos hasta que su equipo cometa dos faltas.

*Al comienzo de cada nuevo juego, sólo un miembro del equipo que saca tiene la oportunidad de hacerlo antes de cometer una falta, tras lo cual el servicio pasa al equipo que lo recibe.

Puntuación

Los puntos son anotados únicamente por el equipo que realiza el saque.

Los partidos se juegan normalmente a 11 puntos por set, para ganar el partido normalmente es a 2 de 3 sets.

Los partidos de torneo pueden ser a 15 o 21 puntos, ganados por 2 de 3 sets.

Cuando la puntuación del equipo que saca es par (0, 2, 4, 6, 8, 10) el jugador que fue el primer servidor en el juego para ese equipo estará en el lado derecho de la pista cuando saque o reciba.

Cuando es impar (1, 3, 5, 7, 9) ese jugador estará en el lado izquierdo de la pista cuando saque o reciba.

Regla de los dos botes

Cuando se saca la pelota, el equipo que la recibe debe dejarla botar una vez del lado de su cancha antes de devolverla y, a continuación, el equipo que saca debe dejarla botar una vez del lado de su cancha antes de devolverla.

Después de que la pelota haya botado una vez en el campo de cada equipo, ambos equipos pueden volear la pelota (golpear la pelota antes de que bote) o jugarla de rebote (golpe de fondo).

La regla de los dos botes en servicios elimina la ventaja del saque y la volea y alarga los peloteos.

Zona de no volea

La zona de no volea es el área de la cancha dentro de los 4 metros centrados a ambos lados de la red.

Está prohibido volear dentro de la zona de no volea. Esta regla impide a los jugadores ejecutar remates desde una posición dentro de la zona.

Es una falta si, al volear una pelota, el jugador pisa la zona de no volea, incluida la línea y/o cuando el impulso del jugador hace que él o cualquier cosa que lleve puesta toque la zona de no volea, incluidas las líneas asociadas.

Es falta si, después de volear, un jugador es llevado por el impulso a la zona de no volea o la toca, incluso si la pelota voleada se declara muerta antes de que esto suceda.

Un jugador puede estar legalmente en la zona de no volea en cualquier momento que no sea cuando volea una pelota.

La zona de no volea se conoce comúnmente como “la cocina” (the kitchen).

Llamadas de línea

Una pelota que toca cualquier línea, excepto la línea de la zona de no volea en un saque, se considera “dentro”.

Un saque que toca la línea que no es de volea es corto y se considera falta.

Faltas

Una falta es cualquier acción que interrumpe el juego debido a una infracción de las reglas.

Una falta cometida por el equipo receptor da lugar a un punto para el equipo servidor.

Una falta cometida por el equipo que efectúa el saque da lugar a la pérdida del saque o a un fuera de banda.

Se produce una falta cuando:

- Un saque no cae dentro de los límites de la pista receptora
- La pelota es golpeada contra la red en el saque o en cualquier devolución
- La pelota es voleada antes de que se haya producido un bote en cada lado
- La pelota es golpeada fuera de los límites
- Una pelota es voleada desde la zona de no volea
- Una pelota bota dos veces antes de ser golpeada por el restador
- Un jugador, La ropa de un jugador o cualquier parte de la pala de un jugador toca la red o el poste de la red cuando la pelota está en juego
- Se infringe una regla de servicio
- Una pelota en juego golpea a un jugador o cualquier cosa que el jugador lleve puesta o en la mano
- Una pelota en juego golpea cualquier objeto permanente antes de botar en la pista

Para obtener el libro oficial completo, visite: la página web “[Libro oficial de reglas para jugar pickleball \(español\)](https://www.fpp.org.es)” en FPP.org.es

