

CARACTERÍSTICAS ÚNICAS DEL PICKELBALL

El saque

Antes de sacar, se cantará el tanteo, comenzando por los puntos del equipo sacador, seguido de los puntos del equipo que resta y seguido del número de sacador de la pareja (ir al apartado “*Puntuación*” para ver en detalle).

Ambos miembros de la pareja sacarán hasta que pierdan un punto, antes de que el saque cambie de lado, a excepción del primer servicio del partido que será considerado como efectuado por el sacador o sacadora 2.

Solo se otorga un intento de saque. Si en éste se produjese falta, el saque pasará al siguiente jugador o jugadora.

En el momento del saque:

- Al menos un pie tiene que estar apoyado en el suelo detrás de la línea de fondo que delimita la pista.
- Ningún pie de quien saque podrá estar dentro de la pista de juego ni invadiendo las líneas imaginarias que serían la continuación de la línea de fondo y de la línea central de la pista.
- La silla de ruedas de quien saque deberá tener las dos ruedas traseras por detrás de la línea de fondo y sin invadir las líneas imaginarias antes descritas.

La técnica del saque:

- En el saque tradicional de pickleball (sin bote) la pala tiene que golpear la pelota por debajo de la cintura, es decir, el brazo debe realizar un movimiento ascendente y la parte de la pala con la que se golpea la pelota debe estar por debajo de la muñeca cuando entra en contacto con ella.
- En el saque con bote (actualmente aparece como “*provisional*” en el libro de normas) la pelota se deja caer (sin lanzarla en ninguna dirección), y se golpea una vez haya botado en cualquier parte de la superficie del juego (dentro o fuera de la pista). No existen normas relativas al movimiento o posición de la mano en el golpeo y en cualquier caso no aplican las relativas al saque tradicional.

La dirección del saque:

- El saque será válido si una vez superada o golpeada la red, la pelota bota en el campo de saque diagonalmente opuesto.
- Si la pelota bota en alguna de las líneas de banda, central o fondo del campo de saque, será un saque válido; sin embargo, si toca la línea de la zona de no-volea será considerado falta.
- En el caso de que una vez superada o golpeada la red, y antes de botar, la pelota toque a un miembro de la pareja que resta, el equipo sacador se sumará un punto.

Posición en el campo de juego

La posiciones de cada jugador o jugadora, ya sea sacando o restando, será determinada por la puntuación del partido en ese momento y en función de dónde se situaban al comienzo del encuentro.

Cada vez que el servicio cambie de lado, el sacador o sacadora 1 será aquel al que le corresponda sacar desde el lado derecho del campo.

La persona que saca lo seguirá haciendo hasta que pierda el punto. Mientras mantenga el saque, se irá variando la posición en el campo, sacando cada vez desde un lado de la pista.

La pareja que resta no cambiará de posición en el campo.

Puntuación

Sólo el equipo que saca puede anotar puntos.

Generalmente se juega a 11 puntos con diferencia de 2, es decir, si ambas partes están empatadas a 10, el juego continuará hasta que un equipo gane por 2 puntos.

Los puntos se anotan con golpes ganadores o si el equipo que resta comete falta.

Como ya se ha explicado anteriormente, el equipo sacador ha de cantar la puntuación antes de sacar.

Por ejemplo, Juan se dispone a sacar y canta: “¡3 – 1 – 2!” para que le oiga su rival y así poder recordar mejor el marcador e indicar dónde hay que posicionarse en la pista.

- 3: porque el equipo de Juan lleva anotados 3 puntos.
- 1: porque el equipo contrario lleva 1 punto.
- 2: porque Juan es el segundo sacador de la pareja en esta ronda de saques en su campo.

Si Juan olvida cantar el resultado, el equipo rival podrá parar la pelota o dejarla pasar para que el saque se repita o seguir jugando con normalidad.

Zona de No-Volea

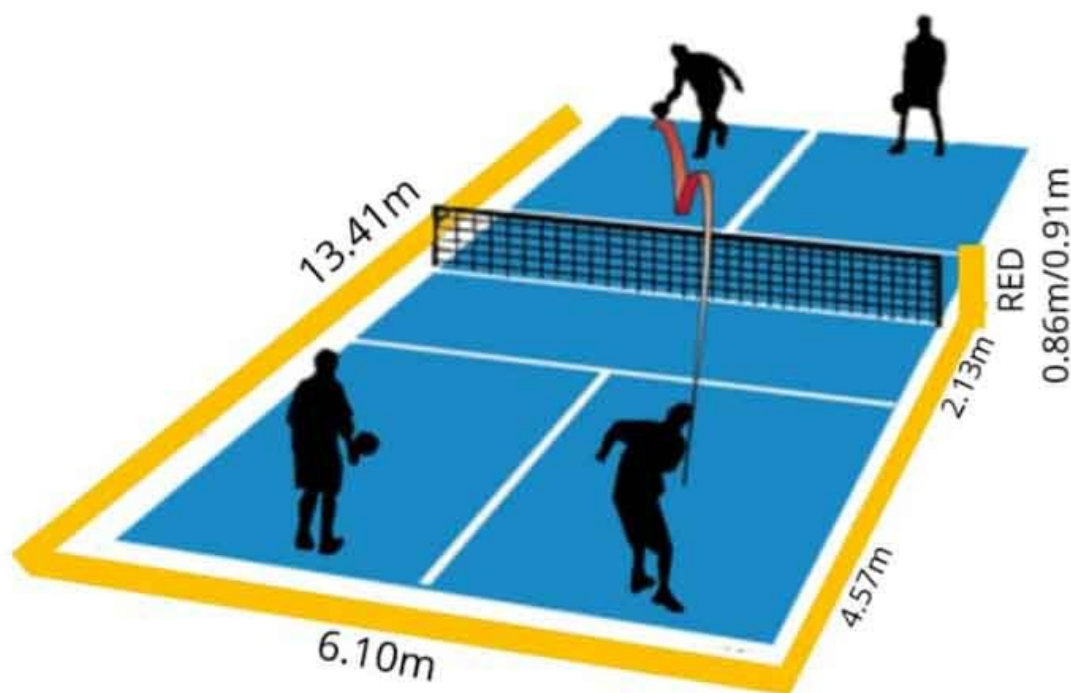
Todas las voleas se tienen que iniciar fuera de la zona de no-volea. Durante el acto completo de la volea (swing, continuación del golpe e inercia o impulso), no se podrá tocar el suelo de la zona de no-volea ni sus líneas delimitadoras, con ninguna parte del cuerpo o equipación. Esta norma aplica a antes, durante y después del golpe.

Una silla de ruedas podrá pisar la zona de no-volea con las ruedas delanteras.

La norma de los dos botes

Una vez se ha realizado el servicio, cada equipo debe dejar botar la pelota en su campo al menos una vez antes de poder volearla.

LA PISTA DE PICKLEBALL



Dimensiones

La cancha o pista de juego (espacio delimitado por las líneas de fondo y banda) tiene una dimensión de 6,10m de ancho por 13.41m de largo. Se usará toda la cancha para partidos tanto dobles como individuales; además se recomienda que se encuentre en una superficie mínima de 10.40m x 19.50m para que los participantes en el juego se puedan mover con seguridad.

En el caso de que haya jugadores o jugadoras en silla de ruedas, la superficie total donde estará ubicada la cancha tendrá un tamaño mínimo recomendado de 13.41m por 22.55m.

Las líneas que delimitan las zonas de no-volea de cada campo están a 2,13m de la red. El resto de la pista está dividida en dos zonas de servicio.

Altura de la red

La altura de la red es de 92cm en cada extremo de la red y de 86cm en el centro y tiene una extensión de 6,63m.

EQUIPACIÓN

Palas

Por norma general, las palas de pickleball suelen estar recubiertas por tres tipos de compuestos fibra de vidrio, grafito o fibra de carbón.

La combinación de longitud y anchura no deben de superar los 60,96cm. Normalmente mide 20,32cm de ancho y 40cm de largo.

Pelotas

Son de plástico de 6,99 a 7,62cm de diámetro, con perforaciones redondas. Tendrán un mínimo de 26 agujeros y un máximo de 40. Habitualmente las pelotas con menos agujeros se usarán para partidos *in door* y las de más agujeros en partidos en el exterior.

REGLAS ADICIONALES

Golpear la pelota con la mano. Siempre que la pelota golpee la mano que sostiene la pala por debajo de su muñeca no será considerado falta.

Cambio de manos. La pala se puede cambiar de mano durante el desarrollo de los puntos.

Doble toque. El doble toque, fruto de un solo movimiento, no será considerado falta.

Los postes de la red. Si una pelota golpea alguno de los postes que sostiene la red se considerará falta.

Golpear la pelota alrededor de los postes o la red. Si una pelota traza un recorrido cuyo ángulo queda fuera de las líneas del campo habiendo botado en la pista, un jugador puede devolver la pelota alrededor de la parte exterior del poste de la red. La pelota no necesita ir de vuelta por encima de la red.

Doble bote en participantes con silla de ruedas. Los participantes en silla de ruedas podrán dejar botar dos veces la pelota antes de golpearla. El segundo bote podrá ocurrir en cualquier lugar de la superficie de juego.