The Pickle Codex

RESUMEN PARA IMPRIMIR · REGLAMENTO DE USA PICKLEBALL 2026

Reglas del pickleball 2026

Lo que necesitas en un partido, ordenado como se juega y con el número de cada regla.

Revisado el 16 de octubre de 2026

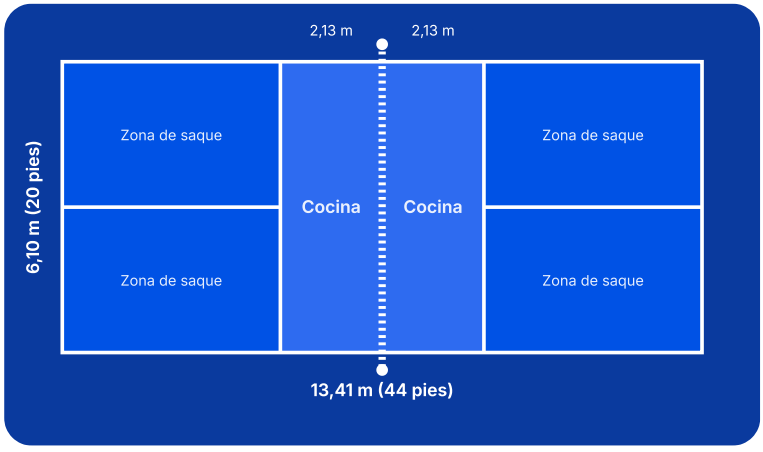
Versión completa y actualizada: **picklecodex.com/reglas/**

EN RESUMEN

- Pista de 6,10 × 13,41 m (20 × 44 pies) para individuales y dobles; red de 91,44 cm en los postes y 86,36 cm en el centro.
- Saque por abajo, cruzado y más allá de la cocina. Un solo intento y sin let.
- Doble bote: el saque y el resto botan antes de golpearse.
- Nunca voleas tocando la cocina, la franja de 2,13 m junto a la red, ni su línea.
- Con el tanteo tradicional solo puntúa quien saca; en dobles se cantan tres números y se empieza con «0-0-2».

1. La pista y la red

- **Pista:** 6,10 × 13,41 m (20 × 44 pies), igual en individuales y en dobles (regla 3.A.1).
- **Cocina o zona de no volea** (*kitchen*): 2,13 m (7 pies) a cada lado de la red. Sus líneas forman parte de ella y no se extiende hacia arriba (regla 3.A.4.c).
- **Red:** 91,44 cm (36 pulgadas) en los postes y 86,36 cm (34 pulgadas) en el centro (reglas 3.B.6 y 3.B.7).



Red: 86,4 cm (34 pulgadas) en el centro y 91,4 cm (36 pulgadas) en los postes. La misma pista sirve para dobles e individuales.

2. El saque

- **Por abajo y cruzado,** desde detrás de la línea de fondo. La pelota tiene que pasar toda la cocina rival, línea incluida, y botar en el cuadro correcto (regla 7.E). Si bota en la línea de la cocina, es falta (regla 8.C).
- **Los pies:** al golpear, al menos uno apoyado detrás de la línea de fondo y ninguno tocando la pista ni la línea (reglas 7.A.1 y 7.A.2).
- **Saque de volea:** la pala sube en un arco claro, su cabeza no supera la muñeca y el golpe va por debajo de la cintura (regla 7.C).
- **Saque de bote:** sueltas la pelota desde una altura natural, sin lanzarla ni empujarla, y la golpeas tras el bote (regla 7.D).
- **Un solo intento y sin let:** si toca la red y cae bien, se juega (regla 7.E).
- **Primero el tanteo:** se canta entero antes de sacar (regla 6.C) y luego tienes 10 segundos (regla 6.D).

3. Quién saca y desde dónde

- **Dobles:** sacan los dos jugadores de la pareja antes de que el saque pase al rival, salvo en el primer turno del juego, en el que solo saca uno (regla 5.B).
- **Tras cada cambio de saque,** empieza el jugador que está en el lado derecho (regla 5.B.2).
- **Si el que saca gana el punto,** cambia de lado con su compañero y vuelve a sacar. Los que restan no se mueven.
- **Posiciones:** el servidor inicial de cada pareja está a la derecha con cero o tanteo par, y a la izquierda con impar (regla 5.B.3).
- **Individuales:** sacas desde la derecha con cero o par y desde la izquierda con impar (regla 5.A.1).
- **Si alguien estaba mal colocado** y nadie paró el punto, el resultado vale y se corrige para el siguiente (regla 5.C.2).

4. El doble bote

- El saque tiene que botar antes de que lo devuelva el receptor (regla 10.A.1).
- El resto tiene que botar antes de que lo golpee el que sacó o su compañero (regla 10.A.2).
- Desde el tercer golpe, se puede volear o jugar tras bote.
- En tu campo la pelota solo puede botar una vez: dos botes son falta (regla 10.B.1).

5. La cocina

- **Prohibido volear** si tú, o cualquier cosa en contacto contigo, tocáis la cocina o su línea (regla 11.A.1).
- **La inercia cuenta:** si tras volear el impulso te lleva a la cocina, es falta, aunque la pelota ya esté muerta (regla 11.A.2).
- **Para volear tras haber estado dentro,** primero apoya los dos pies fuera (regla 11.A.3).
- **Puedes entrar cuando quieras** para golpear pelotas que han botado (regla 11.A).

6. Las faltas más frecuentes

Una falta deja la pelota muerta y hace perder el peloteo. Si la comete el que saca, pierde el saque; si la comete el que resta, el que saca gana el punto. Solo hay falta con la pelota viva, salvo la inercia hacia la cocina (regla 9.B.1). Y al rival solo puedes cantarle faltas de cocina y de pie en el saque (regla 9.B.3).

Falta	Ejemplo	Regla
Bola fuera	Tu golpe bota más allá de la línea de fondo	10.C.1
No pasa la red	Tu *dink* se queda en la red	10.C.2
Dos botes	No llegas a una pelota corta	10.B.1
Volear el saque	Paras en el aire un saque que iba largo	10.A.1
Volear el resto	El compañero del que saca volea el resto	10.A.2
Volear tocando la cocina	Voleas con la punta en la línea	11.A.1
Inercia hacia la cocina	Tras volear, pisas la línea al frenar	11.A.2
La pelota te toca	Te da en el hombro, aunque fuera a salir	10.C.3
Tocar la red	Tu pala roza la red al rematar	13.G.1
Pisar al sacar	La puntera toca la línea de fondo	7.A.2
Saque en la cocina	El saque bota en la línea de la cocina	7.E.2
Saque fuera del cuadro	Bota en el cuadro que no es	7.E.1
Sacar mientras se canta	Golpeas a mitad de «cuatro, dos...»	6.C.1
Restar quien no toca	Resta tu compañero el saque que iba a tu cuadro	5.C.1.c

Las líneas: una bola que toca la línea es buena, salvo la línea de la cocina en el saque. Solo se canta «fuera» si se ve espacio entre la línea y el bote (regla 8.E), y si los compañeros discrepan, la bola es buena (regla 8.H).

7. La puntuación: cantar «0-0-2»

- **Solo puntúa quien saca** con el tanteo tradicional (regla 4.A). Si ganas restando, recuperas el saque, pero no sumas.
- **Dobles, tres números:** puntos del que saca, puntos del que resta y número de sacador. Cada juego empieza con «cero, cero, dos» (regla 6.B.2).
- **Individuales, dos números:** los del que saca y los del que resta (regla 6.B.1).
- **Rally scoring:** en esta modalidad provisional, puntúa quien gana cada peloteo, saque o no (regla 14.A.2).

8. Cambio de lado y fin del partido

- **A cuánto:** juegos a 11 con dos puntos de diferencia; en torneos, lo habitual es al mejor de tres. También hay juegos a 15 o 21 y, solo en competiciones por equipos, se puede ganar por uno (regla 15.C).
- **Entre juegos:** se cambia de lado, con dos minutos como máximo (regla 21.F.1).
- **Partido a un solo juego:** se cambia a mitad, cuando alguien llega a 6 en un juego a 11, a 8 en uno a 15 y a 11 en uno a 21 (reglas 21.B.1 a 21.B.3). Sigue sacando el mismo (regla 21.B.4).

- **Si se os olvida el cambio,** se hace al daros cuenta, sin falta y sin tocar el marcador (regla 21.B.7).
- **Tiempos muertos:** dos por jugador o pareja en juegos a 11 o 15 y tres en juegos a 21, de un minuto como máximo (regla 21.A). Pedirlo con el saque ya golpeado es falta. Con las Reglas RFET 2026, uno por juego a 11 o 15 y dos en juegos a 21.

Para llevar a la pista: si solo puedes recordar tres cosas, que sean estas. Saque por abajo y cruzado. Dos botes antes de volear. Nunca voleas con un pie en la cocina. Las novedades de este año están en cambios del reglamento de 2026.

Fuentes: USA Pickleball, *2026 USA Pickleball Official Rulebook* (en vigor desde el 1 de enero de 2026), y Real Federación Española de Tenis, *Reglas del Pickleball RFET 2026*. Este documento es un resumen orientativo: en competición manda el reglamento que fije cada torneo.

© 2026 The Pickle Codex · picklecodex.com. Puedes imprimirlo y compartirlo gratis, sin modificarlo.