

CURSO JUEZ DE PISTA NACIONAL DE PICKLEBALL

Área de Docencia e Investigación



RELACIÓN COMPLETA DE POSIBLES ACCIONES A REALIZAR DURANTE UN PARTIDO

Antes del partido

1. Inspección de la pista	Altura de la red
	Posición de la red
	Riesgos en la Pista
2. Sesión informativa	Introducción
	Identificar servidores
	Formato del partido
	Verificación de la pala
	Responsabilidad y Apelaciones en cantos de
	Sorteo y elecciones
3. Pasos finales:	Tiempo de calentamiento restante
	Advertencia de 1 minuto
	Advertencia de 15 segundos
	Selección de pelota
	Guion de anuncio de inicio de juego

Gestión de la tablilla

4. Marcar el orden de los servidores	Selección del lado de la pista
5. Clip de la tablilla hacia el lado del servidor	Colocación correcta de la pinza del servidor
6. Tablilla a un lado o detrás de la espalda	

Puntuación

7. Anunciar:	Marcador
	Punto
	Segundo Servidor
	Side-Out
8. Canto del Marcador:	Mirar al receptor
	Volumen suficiente
	Marcador correcto
9. Uso correcto de marcas /\ v I.	Mover la pinza del servidor correctamente

Atención

10. Verificar que los Jugadores están Preparados	Ver que no hay señales de NO preparado
11. Corregir Posiciones Incorrectas de Jugadores	y/o de Servidor Incorrecto
12. Identificar Servicios Ilegales:	Servicio de volea
	Servicio con bote
	Servicio cuestionable
13. Faltas de Pie de Servicio:	Línea de base
	Fuera del Área de Servicio
	Contacto con el suelo
14. ZNV:	Vigilar servicios cortos
	Enfocarse en los pies del Jugador
	Marcar las Faltas (aunque sea algún golpe)

CURSO JUEZ DE PISTA NACIONAL DE PICKLEBALL

Área de Docencia e Investigación



RELACIÓN COMPLETA DE POSIBLES ACCIONES A REALIZAR DURANTE UN PARTIDO

Manejo del partido	
15. Control de la Fluidez del Juego	Mostrar Confianza Responder Preguntas Correctamente
16. Canto de Faltas:	Rapidez Seguridad Proporcionar explicación
17. Procedimiento para Parar el Juego:	Mano arriba Paso al frente Explicación Cantar de nuevo el Marcador
18. Apelación de Canto de Lineas:	Guion si se ha visto el bote Guion si No se ha visto el bote
19. Tiempo Muerto Estándar (TME):	Anunciar: "Tiempo Muerto (Receptores/Sevidores)"; Marcador; "1 Minuto" Iniciar crono, localizar la pelota y moverse al centro de la pista Marcar la Hoja de Arbitraje Anunciar: "15 segundos"; TM restantes; "Tiempo"; Marcador
20. Tiempo Muerto Cambio de Campo:	Anunciar: "Tiempo Muerto, Cambio de Campo"; Marcador; "1 Minuto" Iniciar Crono; Moverse al Centro; Localizar la Pelota; Marcar la Hoja Realinear la tablilla y la Hoja Anunciar: "15 segundos"; ...; "Tiempo"; Marcador
Procedimientos de Final de Juego y de Partido	
21. Final de Juego:	Anunciar: "Punto, Juego"; Marcador; "Tiempo Muerto, Cambio de Campo, 2 Minutos" Iniciar Crono; Recuperar la Pelota; Realinear la Hoja de Marcadores Confirmar los servidores iniciales 15 Segundos; Devolver la Pelota Anunciar: "Juego #, Cambio de Campo a los seis (si aplica); "Tiempo, 0-0-2"
22. Final del Partido:	Anunciar: "Punto, Juego, Partido"; Marcador Completar Hoja; Recuperar la pelota Confirmar Ganadores; conseguir iniciales

CURSO JUEZ DE PISTA NACIONAL DE PICKLEBALL

Área de Docencia e Investigación



RELACIÓN COMPLETA DE POSIBLES ACCIONES A REALIZAR DURANTE UN PARTIDO

Tiempos Muertos No Estándar

23. Tiempo Muerto Médico (TMM):	Verificar la solicitud de TMM y Anunciar: "Tiempo Muerto Médico Solicitado por (Nombre); Marcador"
	Llamar a los Equipos Médicos
	Advertir a los Jugadores; Controlar la Pelota
	Manejar el Crono
	Marcar la casilla de TMM
24. Tiempo Muerto Arbitral (TMA):	Validez y Anotar en la parte posterior de la Hoja
	Anunciar: "15 Segundos"; Devolver la Pelota; "Tiempo"; Marcador
	Si TMM Inválido Cargar un TME; Advertencia Técnica (AT) o Falta Técnica (FT) (si no hay TM disponible)
	Mano en Alto
	Anunciar: "Tiempo Muerto Arbitral" / Marcador
25. Tiempo Muerto Equipamiento (TME):	Completar la Hoja
	Anunciar: "15 Segundos; "Tiempo"; Marcador
	Identificar cuándo usarlo
	Mano en Alto
	Anunciar: "Tiempo Muerto de Equipamiento"; Marcador
26. Advertencia Verbal (AV):	Completar la Hoja
	Anunciar: "15 Segundos"; "Tiempo"; Marcador
	Identificar cuándo usarlo
	Anunciar la infracción
	Marcar el frente de la Hoja
27. Advertencia Técnica (AT):	Marcar el reverso de la Hoja
	Procedimiento de "15 segundos"
	Anunciar la infracción
	Marcar el frente de la Hoja
	Marcar el reverso de la Hoja
28. Falta Técnica (FT):	Procedimiento de "15 segundos"
	Anunciar la infracción
	Marcar el frente de la Hoja y punto negativo
	Marcar el reverso de la Hoja
	Informar a Ambos Equipos de su Marcador
	Procedimiento de "15 segundos"

Sanciones por Código de Conducta.

26. Advertencia Verbal (AV):	Anunciar la infracción
	Marcar el frente de la Hoja
	Marcar el reverso de la Hoja
	Procedimiento de "15 segundos"
27. Advertencia Técnica (AT):	Anunciar la infracción
	Marcar el frente de la Hoja
	Marcar el reverso de la Hoja
	Procedimiento de "15 segundos"
28. Falta Técnica (FT):	Anunciar la infracción
	Marcar el frente de la Hoja y punto negativo
	Marcar el reverso de la Hoja
	Informar a Ambos Equipos de su Marcador
	Procedimiento de "15 segundos"

CURSO JUEZ DE PISTA NACIONAL DE PICKLEBALL

Área de Docencia e Investigación



RELACIÓN COMPLETA DE POSIBLES ACCIONES A REALIZAR DURANTE UN PARTIDO

Retirada de Partido, Abandono (Withdrawal), v Pérdidas por Regla (Forfeit)

29. Retirada de Partido:	Confirmar Retirada o Abandono Advertir a los Jugadores - Mesa del Torneo Anunciar el Guión de Fin de Partido Marcar "Retirada" debajo del Marcador Completar la Hoja de Arbitraje
30. Abandono de Partido (Withdrawal):	Confirmar el Abandono Advertir a los Jugadores - Mesa del Torneo Marcar la Hoja 0-0 para cada juego Escribir "Abandono" debajo del Marcador Completar la Hoja de Arbitraje
31. Juego Perdido por Regla (JPR):	3 ATs redondear 0 y el Tanteo Ganador
Comportamiento:	"JPR" junto al 0 Anunciar el Guión de Final de Juego Dibujar las Líneas sobre cuadros de marcador Completar la Hoja
Retraso en Inicio:	Verificar con el JA si hay razones para el retraso "JPR" y Hora junto al 0 Redondear 0 y el Tanteo Ganador Seguir el Procedimiento de Final de Juego Completar la Hoja
32 Partido Perdido por Regla (PPR):	4 ATs Anunciar el Guión de Final de Juego "PPR" junto al 0 Anotar "11-0, 11-0" Escribir "Partido Perdido por Regla o Forfeit" Completar la Hoja
Retraso en Inicio:	Verificar con el JA "PPR" y Hora junto al 0 Anotar tanteo ganador a 0 Seguir el Procedimiento de Final de Juego Completar la Hoja