

CHECK LIST ARBITRAJE PICKLEBALL. MANEJO DE TABLILLA.

PUNTUACIÓN POR JUGADA (RALLY POINT)

Solo son tres los cantos a realizar al finalizar un rally (si no han existido Faltas, ni situaciones especiales de Tiempos Muertos, Final de Juego o final de Partido): “Side-Out, Punto, (tanteo nuevo sacador)” ; “Side-Out, (tanteo nuevo sacador)” ; o “Punto”.

SECUENCIA DE SAQUE. -

- Memorizar el nombre del jugador al servicio: Mentalmente “Pepe desde la derecha saca a...”
- Memorizar el nombre del jugador al resto: “Pepe desde la derecha saca a Manuel- 4-3-1” (repetirlo en la cabeza).
- Levantar la vista de la tablilla:
 - Confirmar que Pepe está al saque y Manuel al resto y están preparados.
 - Bajar la tablilla al costado.
 - Levantar el brazo con un paso adelante.
 - Mirar a Manuel (restador) e iniciar el canto “4-...”.
 - Cambiar la vista al sacador y terminar el canto: “...-3”.
 - Bajar el brazo y vigilar que el servicio se haga legalmente.

SIDE-OUT, PUNTO, (Tanteo nuevo sacador). - Si el rally lo ganan los restadores y NO es punto de juego.

- Cantar “SIDE-OUT, Punto, (Tanteo nuevo sacador)”.
- Cantar el marcador del equipo que va a sacar para que se coloquen correctamente.
- Dibujar una línea vertical a la derecha del cuadro con el último punto conseguido: “T”
- Dar la vuelta a la tablilla para que el “clip” apunte al nuevo equipo al servicio.
- Marcar el punto conseguido con barra invertida (\).
- Mirar la puntuación del equipo al servicio:
 - Si es “par” deberá servir el jugador “par”, el “servidor inicial” (con nombre redondeado).
 - Si es “impar” deberá servir el jugador “impar”, sin nombre redondeado.
- Mirar la puntuación del equipo al resto:
 - Si es “par” debe restar el jugador “par”, el “servidor inicial” (con nombre redondeado).
 - Si es “impar” debe restar el jugador “impar”, sin nombre redondeado.
- Completar la [SECUENCIA DE SAQUE](#).

SIDE-OUT, (Tanteo nuevo sacador). - Si el rally termina a favor de los restadores y es punto de juego.

- Cantar “SIDE-OUT, (Tanteo nuevo sacador)”.
- Se canta el marcador del equipo que va a sacar para que se puedan colocar correctamente.
- Dibujar una línea vertical a la derecha del cuadro con el último punto conseguido: “T”
- Dar la vuelta a la tablilla para que el “clip” apunte al nuevo equipo al servicio.
- Completar la [SECUENCIA DE SAQUE](#).

PUNTO. - Si termina el rally a favor del equipo al servicio.

- Cantar: “PUNTO”.
- Dibujar una barra inclinada en la casilla de puntuación: “/”.

- Continúa al servicio el mismo jugador que estaba a la derecha después del último side-out.
- Verificar sacador (inicial o compañero), puntuación del equipo, desde dónde debe hacer el servicio.
- Verificar restador (inicial o compañero) dependiendo de la puntuación del equipo.
- Completar la [SECUENCIA DE SAQUE](#).