

Formulario de calificación de escala de arbitraje

Fecha Registro:

Nombre:

N. Árbitro AAP:

Fecha vto.:

Correo electrónico:

Comunidad Aut.:

Provincia:

Teléfono:

Nombre evaluador (o uno mismo):

Comunidad Aut.:

Provincia:

Formulario de agudeza visual: SÍ NO (REQUERIDO ANTES DE EMITIR CREDENCIALES. Emitido en los últimos 12 meses. Enviar con TRR completado)

Test árbitro

%

(Dentro de los 30 días posteriores a la evaluación. Nivel 1: 80%+ Nivel 2: 90%+)

Horas de entrenamiento de Árbitros (JP: 3+ JA: 6+):

Partidos completados arbitrados (JP: 10+):

Instrucciones: En las líneas de habilidad hacer un círculo sobre los pasos NO hechos. Para el nivel de Entrenado(T): Puede haber círculos en las líneas 1 a 10 y 16. Para el JUEZ DE PISTA: No puede haber círculos en las líneas del 1 al 10 y la 16; en las líneas del 11 al 35 se requiere un 80% de fiabilidad. Para JUEZ ÁRBITRO: NINGÚN CÍRCULO en las líneas de la 1 a la 25; 80% fiabilidad en las líneas de la 26 a la 35; si hay círculos marcar la columna “JP” o “T”; todas las marcas deben estar en la columna “JA” solamente. Hacer recomendaciones en el área de “Comentarios Adicionales” para indicar las mejoras necesarias. Completar el listado de chequeo del Asesor antes de firmar (ver nota<sup>1</sup>)

Sesión informativa previa al partido y calentamiento	✓CLASIFICACIÓN			COMENTARIOS / COMMENTS
	T	JP	JA	
1. Inspección de la pista: Altura de la red / Posición de la red / Riesgos de seguridad				
2. Sesión informativa previa al partido: Introducciones / Nombre de servidor inicial / Formato del partido / Verificación de la pala / Responsabilidad y apelaciones en el cante de línea / Preguntas / Lanzamiento de moneda o sorteo y selección.				
3. Pasos finales: Tiempo de calentamiento restante / Advertencia de 1 minuto / Tiempo - Selección de bola / Advertencia de 15 segundos / Comienza el partido a tiempo / Anuncia "Juego nº" (si es necesario) / "Tiempo 0-0-2".				
Configuración de la hoja de puntuación y gestión de la tablilla				
4. Confirma los equipos / Rodea con un círculo los nombres de los servidores iniciales.				
5. Marcar el orden de los servidores / Selección de lado de la cancha.				
6. Clip de la tablilla hacia el lado del servidor / Colocación correcta de la pinza del servidor.				
7. Tablilla a un lado o detrás de la espalda (no usar como apoyo*)				
Anuncio de puntuación, marcado de puntos y cambio de sacadores, pinza del servidor				
8. Anuncia: Puntuación / "Punto" / "Segundo Sacador" / "Cambio de sacador/es"				
9. Anuncia puntuación: Sincronizado con movimiento de brazo / Cadencia suave / Volumen suficiente				
10. Usa / \ y   correctamente / Mueve la pinza del sacador cuando es necesario				
Vigilancia				
11. Comprueba de que los jugadores estén preparados				
12. Corrige la posición incorrecta del jugador y del servidor incorrecto				
13. Identifica servicios ilegales: Servicio de volea/ Servicio con bote / Servicios cuestionables (sigue el guion)				
14. Faltas de pie en el servicio: Línea de fondo / Exterior del área del servicio / Contacto con el suelo.				
15. Enfoque en la Zona de No Volea: Pies del jugador / Falta de pie / Momentum de las faltas de pie.				
Gestión de partidos				
16. Mantiene una conducta profesional dentro y fuera de la pista.				

17. Controla el flujo y el ritmo del juego / Sigue el guion de las correcciones arbitrales				
18. Procedimiento de detención del juego: Levantar la mano / Explicación / Volver a anunciar la puntuación				
19. Apelaciones de cantes de línea: Vio la bola dentro / Vio la bola fuera / Bola no vista (sigue el guion)				
20. Responde a las preguntas de los jugadores: Servidor correcto / Receptor correcto / Posición				
21. Cante de faltas: Rápido / Definitivo / Proporciona una explicación				
22. Tiempo muerto estándar: Anuncia “tiempo muerto (receptores/servidores)” / Puntuación / “1 minuto” (sigue el guion) / Activa el temporizador / Anota en la hoja de puntuación / Advertencia de 15 segundos / Informa tiempos muertos restantes / Tiempo / Puntuación				
23. Tiempo muerto de cambio de lado: Anuncia “tiempo muerto, cambio de lado” / Puntuación / 1 minuto (sigue el guion) / Activa el temporizador / Anota en la hoja de puntuación / Realinea la tablilla y la hoja de puntuación / Advertencia de 15 segundos / Tiempo / Puntuación				
<b>Procedimiento del fin de juego y fin de partido</b>				
24. Fin de juego: Anuncia “Punto, juego” / Puntuación/ Apellidos / “Tiempo muerto, cambio de lado, 2 minutos” (sigue el guion) / Pone en marcha el temporizador/ Recoge la bola/ Alinea la hoja de puntuación / Advertencia de 15 segundos / Devuelve la bola / Anuncia “juego nº. Cambio de lado a 6 (si es el tercer juego). Tiempo. 0-0-2”				
25. Finalización del partido: Anuncia “Punto. Juego. Partido” / Puntuación/ Apellidos / Completa la hoja de puntuación / Confirma ganadores / Solicita firma/ Recoge la bola				

Tiempos muertos no estándar. (Puede ser evaluado oralmente)	T	JP	JA	COMENTARIOS
26. Tiempo médico muerto: Verifica que el TMM fue solicitado / Anuncia “Tiempo muerto médico” / Puntuación / Avisa a la asistencia médica / Avisa a los jugadores / Coge la bola / Activa el temporizador al llegar la asistencia / Marca la casilla TM / Validez / Anota en la parte posterior de la hoja de puntuación / Advertencia de 15 segundos / Devuelve la bola / Tiempo / Puntuación / Si Tiempo muerto medico inválido: Carga un tiempo muerto estándar / AT o FT ( si no quedaba tiempo muerto estándar) / Avisa al jugador				
27. Tiempo Muerto Arbitral: Levanta la mano para detener el juego / Anuncia “tiempo médico arbitral” / Advertencia de 15 segundos / Tiempo / Puntuación				
28. Tiempo Muerto de Equipamiento: Anuncia “Tiempo muerto de equipamiento” / Advertencia de 15 segundos / Tiempo / Puntuación.				
<b>Penalización por comportamiento inapropiado (Puede ser evaluado oralmente)</b>				
29. Advertencia Verbal: Anuncia infracción / Anota en el frontal de la hoja de puntuación / Anota detrás de la hoja de puntuación / Advertencia de 15 segundos / Tiempo / Puntuación				
30. Advertencia Técnica: Anuncia infracción / Anota en el frontal de la hoja de puntuación / Anota detrás de la hoja de puntuación / Advertencia de 15 segundos / Tiempo / Puntuación.				
31. Falta Técnica: Anuncia infracción / Anota en la hoja de puntuación el punto quitado y FT / Anota detrás de la hoja de puntuación / Informa al equipo “Su puntuación es ahora” (sigue el guion) / Advertencia de 15 segundos / Tiempo / Puntuación				
<b>Retirada y abandono de partidos (pueden ser evaluados verbalmente)</b>				
32. Retira del Partido: Confirmar la retirada (del partido o del cuadro) / Confirmar con los jugadores que se retiran y con la mesa del torneo / Hacer las anotaciones en la hoja de puntuación / Escribir "Retirada"				
33. Pérdida de Juego por regla: <u>En partido a varios juegos, 3 AT</u> . Hacer círculo en el 0 y en el tanteo del ganador / La PJ es a 0, rayar los tanteos existentes. <u>Llegada tardía</u> : La PJ es a 0 / Hacer círculo en el 0 y en el tanteo ganador / Verificar con el Director del Torneo				
34.- Partido perdido por regla: <u>4 AT</u> . Hacer círculo en el 0 y en el tanteo ganador / PP se gana por 0, anotar 11-0, 11-0 / Escribir Partido Perdido. <u>No presencia en partidos a 1 o varios juegos</u> -Anotar la hora y Partido Perdido por Regla /11-0 11-0 / Verificar con el Director del Torneo.				
35. Doble Árbitro: Sesión informativa del árbitro principal / Responsabilidades del segundo Árbitro / Apelaciones / Decisiones conflictivas y Desacuerdos / Reunión informativa previa al partido con los jugadores				

RESULTADO DE LA EVALUACIÓN		
(El Evaluador debe rodear con un CÍRCULO ya sea Aprendiz o Juez de Pista o Juez Árbitro)		
APRENDIZ	JUEZ DE PISTA	JUEZ ÁRBITRO
COMENTARIOS ADICIONALES:		

Firma Evaluador

Fecha de Evaluación

Correo electrónico del evaluador

Credenciales emitidas: SI NO. Si no se emiten y se cumplieron los requisitos, proporcione la dirección postal del estudiante/árbitro.

Dirección de envío \_\_\_\_\_

Evaluador: Envíe por correo electrónico un PDF escaneado o una foto móvil del TRR y del test de agudeza visual del árbitro que está siendo evaluado, al Coordinador Nacional de Árbitros y a la Base de Datos de Árbitros Nacionales en [arbitros.pickleball@gmail.com](mailto:arbitros.pickleball@gmail.com).

i

<sup>i</sup> Aplicación: En las líneas del 1 al 10 y la 16 si tienes algún círculo debes marcar la "T". Si no tienes círculos marcas la "1". En el resto de líneas hasta la 25 si consideras que tienes errores inferiores al 20% marcas la "1", si consideras que te equivocas en más del 20% debes marcar la "T". Y puedes poner el comentario que consideres oportuno. Del "2" mejor olvidarse.