



CURSO JUEZ DE PISTA NACIONAL DE PICKLEBALL

Tablas



Preguntas sobre Servidor / Receptor / Posición correctos

TABLA 1.- EJEMPLOS DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS

¿Soy el servidor correcto?	"Sí"
	"No"
¿Quién es el receptor?	"Tú"
	"Tu compañero"
¿Está mi compañero en la posición correcta?	"Sí"
	"No"
¿Dónde debería estar yo?	"En la derecha"
	"En la izquierda"
¿Estamos bien?	"Sí"
	"No, estás en la posición incorrecta"
	"No, tu compañero debería servir desde el lado izquierdo"

Preguntas sobre la Puntuación
Situaciones Clave y Violaciones: Servir y Recibir

TABLA 2.- PREGUNTAS Y DESAFÍOS EN RELACIÓN CON EL MARCADOR

SITUACIÓN	Antes del Servicio
Tanteo cantado correcto	Parar el Juego; cantar de nuevo el marcador
Tanteo cantado incorrecto	Parar el Juego; indicar “Corrección”, cantar de nuevo el marcador

ACCIONES QUE PUEDEN INTERRUPIR EL JUEGO

Si la acción del jugador ocurre dentro del límite de tiempo y la pelota está en juego (después del inicio de la marcación) detener el juego y responder.

TABLA 3.- ACCIONES QUE PUEDEN INTERRUPIR EL JUEGO

Las acciones diferentes a las faltas que pueden producir una parada del juego se resumen a continuación. Si la acción del jugador se realiza dentro del tiempo permitido y la bola está viva, pare el juego para responder.

ACCIÓN DEL JUGADOR	CUÁNDO ESTÁ PERMITIDA	REGLA
Interferencia	En el momento de ocurrencia	8.C
Señal de NO preparado	Antes de empezar a cantar el marcador	4.C
Solicitud de Tiempo Muerto	Antes de que el servidor golpee la bola para servir	4.M.8 - 4.N.2
Confirmación del marcador	Antes de que el servidor golpee la bola para servir	4.B.8
Preguntas sobre servidor y receptor correctos	Antes de que el servidor golpee la bola para servir	4.B.8
Preguntas sobre posición correcta	Antes de que el servidor golpee la bola para servir	4.B.8
Solicitud de corrección de tanteo	Antes de que el restador golpee el resto	4.K
Servidor o posición de servicio incorrecta	Antes de finalizar el rally	4.B.9.a
Apelación de canto de línea	Antes de que el servidor golpee la bola del siguiente servicio	6.D.5
Apelación de bola dañada	Antes de que el servidor golpee la bola del siguiente servicio	11.E

Si un jugador detiene el juego y solicita una corrección de puntuación antes de devolver el servicio, corrija una puntuación incorrecta y vuelva a reproducir el rally o marque una falta al jugador si la puntuación original era correcta

APÉNDICE C.- CANTOS Y ANUNCIOS ESTANDARIZADOS (I)

Revisar cada sección referenciada para ver el contexto en el que deben de ser usados



SITUACIÓN	REGLA	ANUNCIO
Inicio del primer juego en un partido a varios juegos	4.A.4- 4.B.5	"15 segundos. ... (nombres servicio/resto). Juego 1. Tiempo. 0-0-2"
Inicio de un partido a un juego, o juego con cambio de campo	4.A.4- 4.B.5- 4.J.7- 4.J.9- 4.J.10- 4.K.1	"15 segundos. ... (nombres servicio/resto). Juego 1 a (11, 15, 21). Cambio de campo a (6, 8, 11). Tiempo. 0-0-2"
Inicio de un juego con cambio de campo	4.A.4- 4.B.5- 4.J.7- 4.J.9- 4.J.10- 4.K.1	"15 segundos. ... Juego 3. Cambio de campo a (6, 8, 11). Tiempo. 0-0-2"
Inicio del siguiente juego sin cambio de campo	4.J.7, 4.J.9, 4.J.10	"15 segundos. ... Juego (nº). Tiempo. 0-0-2"
Tiempo Muerto estandar	4.H.1	"Tiempo muerto (sacadores/restadores). (Tanteo). 1 minuto". Ejemplo: "Tiempo Muerto restadores. 4-6-1. 1 minuto"
Reanudar el juego después de un TM	4.H.7, 4.H.9	"15 segundos. (Sacadores/restadores), (número) Tiempos Muertos restantes... Tiempo (marcador)". Ejemplo: "15 segundos. Restadores, ningún TM restante. Sacadores 1 TM restante. ... Tiempo 8-4-2"
Final de un juego con juegos a seguir	4.I.1	"Punto. Juego. (Tanteo). (Apellidos). Tiempo Muerto. Cambio de campo. 2 minutos" Ejemplo: "Punto. Juego. 11-9. Smith y Jones. Tiempo Muerto. Cambio de Campo. 2 minutos"
Final del Partido	4.L.1	"Punto. Juego. Partido. (Tanteo). (Apellidos)" Ejemplo: "Punto. Juego. Partido. 15-8. Pérez y García"
Tiempo Muerto de cambio de campo	4.K.2	"Tiempo Muerto. Cambio de Campo. (Tanteo). 1 minuto" Ejemplo: "Tiempo Muerto. Cambio de Campo. 6-4-2. 1 minuto"
Final de un TM de cambio de campo	4.K.2	"15 segundos. ...Tiempo. (Tanteo)" Ejemplo: "15 segundos.... Tiempo. 6-5-2"
Tiempo Muerto Médico	5.E.1.c	"Tiempo Muerto Médico requerido por (nombre). (Tanteo)"

APÉNDICE C.- CANTOS Y ANUNCIOS ESTANDARIZADOS (II)

Revisar cada sección referenciada para ver el contexto en el que deben de ser usados



SITUACIÓN	REGLA	ANUNCIO
Servicio de volea cuestionable	5.A.10	<p>“Paren el juego. Es cuestionable si (decir lo que corresponda). Servir de nuevo. Volveré a cantar el marcador”</p> <p>Ejemplos: “Paren el juego. Es cuestionable si la bola fue golpeada por encima de la cintura. Servir de nuevo. Volveré a cantar el marcador”</p> <p>“Paren el juego. Es cuestionable si la cabeza de la pala estaba por encima de la muñeca. Servir de nuevo. Volveré a cantar el marcador”</p> <p>“Paren el juego. Es cuestionable si el golpeo no fue hacia arriba. Servir de nuevo. Volveré a cantar el marcador”</p> <p>“Paren el juego. Es cuestionable si la bola fue girada al soltarla. Servir de nuevo. Volveré a cantar el marcador”</p>
Servicio con bote cuestionable	5.A.11.b	<p>“Paren el juego. Es cuestionable si (decir lo que corresponda). Servir de nuevo. Volveré a cantar el marcador”</p> <p>Ejemplos: “Paren el juego. Es cuestionable si se añadió fuerza a la bola al soltarla. Servir de nuevo. Volveré a cantar el marcador”</p> <p>“Paren el juego. Es cuestionable si se impartió efecto a la bola al soltarla. Servir de nuevo. Volveré a cantar el marcador”</p>
Lanzamiento de bola no visible (ambos servicios)	5.A.10.d, 5.A.11.c	<p>“Paren el juego. Lanzamiento de bola no visible. Servir de nuevo. Volveré a cantar el marcador”</p>
Apelación de canto de línea. Decisión definitiva	5.G.2.b.4	<p>“La bola fue dentro”</p> <p>“La bola fue fuera”</p>
Apelación de canto de línea. Sin decisión	5.G.2.b.5/6/8	<p>“Por regla, el canto se mantiene”</p> <p>“Por regla, la bola es dentro”</p>

ACCIONES DE APELACIÓN DE CANTO DE LÍNEA

APELACIONES AL CANTO DE LÍNEA DE JUGADORES	SIN JUECES DE LÍNEA	CON JUECES DE LÍNEA
El Juez de Pista (JP) hace el canto	El canto del JP prevalece	El canto del JP prevalece
El JP no puede hacer el canto	El canto del jugador prevalece	El canto del JL prevalece
El JP corrige un canto "dentro"	El canto del JP prevalece	El canto del JP prevalece
El JP corrige un canto "fuera"	Falta contra el jugador	Repetición *
Un jugador corrige un canto "dentro"	Los oponentes ganan el rally	Los oponentes ganan el rally
Un jugador corrige un canto "fuera"	Los oponentes ganan el rally	Repetición *
No hay canto de los jugadores, del JP ni del Juez de Línea (JL)	La bola es "dentro"	Repetición

*** Nota: Un error de arbitraje ocurre cuando el canto "fuera" de un oficial es corregido por el árbitro o los jugadores beneficiados, resultando en una repetición debido a que el rally terminó prematuramente pero un equipo puede conceder el rally a sus oponentes**

COMPORTAMIENTO DEL JUGADOR Y REMEDIOS

NIVEL	CASTIGO	EMITIDO POR
0	Advertencia Verbal	Juez de Pista
1	Advertencia Técnica	Juez de Pista
2	Falta Técnica	Juez de Pista
3	Pérdida de Juego	Juez de Pista
4	Pérdida de Partido	Juez de Pista o Juez Árbitro
5	Eliminación	Solo el Juez Árbitro
6	Expulsión	Solo el Juez Árbitro

Las advertencias y faltas pueden ser señaladas desde el momento en que los jugadores llegan a la pista hasta la finalización del partido.

PROGRESIÓN DE ACCIONES DISCIPLINARIAS- APÉNDICE B (I)

ACCIÓN	ADVERTENCIA VERBAL O TÉCNICA (AV) O (AT)	FALTA TÉCNICA (FT)	PÉRDIDA DE JUEGO (PJ)	PÉRDIDA DE PARTIDO (PP)	ELIMINACIÓN DE LA COMPETICIÓN O EXPULSIÓN DEL RECINTO (A discreción del JA)
	Regla 13.G.1	Regla 13.G.2	Regla 13.H	Regla 13.I	Regla 13.M
Lenguaje objetable	Lenguaje objetable dirigido a otra persona (AV o AT)	Lenguaje objetable extremo			Calumnias de carácter étnico, racial, religioso, sexista u homófobo
BLASFEMIAS	Blasfemia (Oral o Visual) (AV o AT)	Blasfemia Extrema (Oral o Visual)			
PELOTA	Dañar o golpear agresivamente una bola muerta- Sin daños (AV o AT)	Golpear o lanzar una bola muerta con negligencia- Persona golpeada		Golpear o lanzar una bola muerta con rabia y frustración- Persona golpeada o daño a la propiedad	Golpear o lanzar una bola muerta- Causando heridas
PALA	Lanzar la pala de manera ligeramente antideportiva (AV o AT)	Lanzar la pala de manera agresiva y negligente- Sin golpear a nadie y sin daños a la propiedad		Lanzar la pala de manera agresiva y negligente- Persona golpeada o daños a la propiedad.	Lanzar la pala de manera agresiva y negligente- Causando heridas
				Uso de pala no aprobada	

PROGRESIÓN DE ACCIONES DISCIPLINARIAS- APÉNDICE B (II)

ACCIÓN	ADVERTENCIA VERBAL O TÉCNICA (AV) O (AT)	FALTA TÉCNICA (FT)	PÉRDIDA DE JUEGO (PJ)	PÉRDIDA DE PARTIDO (PP)	ELIMINACIÓN DE LA COMPETICIÓN O EXPULSIÓN DEL RECINTO (A discreción del JA)
COMPORTAMIENTO AGRESIVO	Discutir de manera excesiva con un oficial, jugador o espectador (AV o AT)	Amenaza o confrontamiento con cualquier persona		Contacto físico agresivo y deliberado a cualquier oficial, jugador o espectador	Escupir o toser deliberadamente a cualquier persona
CHALLENGES, RECHAZOS	Pérdida de un challenge a la decisión del árbitro (+ pérdida de TM)	Pérdida de un challenge a la decisión del árbitro (sin TM disponible)		Negativa a portar la identificación de servidor inicial	
TIEMPO MÉDICO INVÁLIDO	Tiempo Médico inválido (+ pérdida de TM) (solo AT)	Tiempo Médico inválido (sin TM disponible)			
RETRASO AL INICIO DEL PARTIDO			10 min después de la llamada a un partido a 2 de 3 juegos	10 min después de la llamada a un partido de 1 juego	
				15 min después de la llamada a un partido a 2 de 3 juegos	

PROGRESIÓN DE ACCIONES DISCIPLINARIAS- APÉNDICE B (III)

ACCIÓN	ADVERTENCIA VERBAL O TÉCNICA (AV o AT)	FALTA TÉCNICA (FT)	PÉRDIDA DE JUEGO (PJ)	PÉRDIDA DE PARTIDO (PP)	ELIMINACIÓN DE LA COMPETICIÓN O EXPULSIÓN DEL RECINTO (A discreción del JA)
OTROS	Retrasar el juego (AV o AT)	Otras conductas antideportivas extremas			Comportamiento injurioso o flagrante que impacte en el torneo.
	Coaching ilegal (AV o AT)				No mostrar el mejor esfuerzo
EQUIVALENCIA DE PENAS	Otras conductas antideportivas menores (AV o AT)				
		AT + AT	AT + AT + AT	AT + AT + AT + AT	
			AT + FT	AT + AT + FT	
			FT + AT	FT + FT	