

PICKLEBALL PUEBLO





¿ PREPARADOS PARA UNA EXPERIENCIA INOLVIDABLE ?



ÍNDICE

NORMAS DE ORO PARA JUGAR AL PICKLEBALL

- 1. La puntuación. ¿cómo se ganan los puntos?**
- 2. El servicio**
- 3. Regla del 2do bote**
- 4. La zona de no volea "ZNV" y "el momento"**
- 5. Cantar el tanteo**
- 6. El juego del singles**
- 7. El juego del dobles**





I. LA PUNTUACIÓN. ¿CÓMO SE GANAN LOS PUNTOS?

Para puntuar has de tener el saque en tu poder. Si es mi oponente el que saca y yo gano la jugada, no puntuaré pero si recupero el saque y la oportunidad de puntuar.

ACP

Los partidos se juegan al ganador de 2 juegos o 3 juegos a 11 puntos con diferencia de dos. Hay otras modalidades que pueden ser a 15 o a 21 puntos.



2. EL SERVICIO

Se puede sacar de dos maneras.

A. De volea, que es la más común, siempre se ha de golpear la bola por debajo de la cintura y la bola ha de hacer el dibujo de un "arco" , es decir, la bola sale de la raqueta ascendiendo para, una vez que sobrevuelo la red, empiece a bajar.

B. Dropando: dropando significa "dajar caer". No es lo mismo botar la pelota (aquí hay un lanzamiento en el gesto) que dejarla caer (no hay movimiento). Después de dropar la pelota, ésta puede dar todos los botes que sea hasta ser golpeada, no es el saque común ya que la pelota de Pickleball al dejarla caer no bota mucho.





3. REGLA DEL 2DO BOTE

Se elimina la ventaja que tiene servir. El que saca ha de esperar a que la bola bote de regreso en su campo para poder subir a la volea.

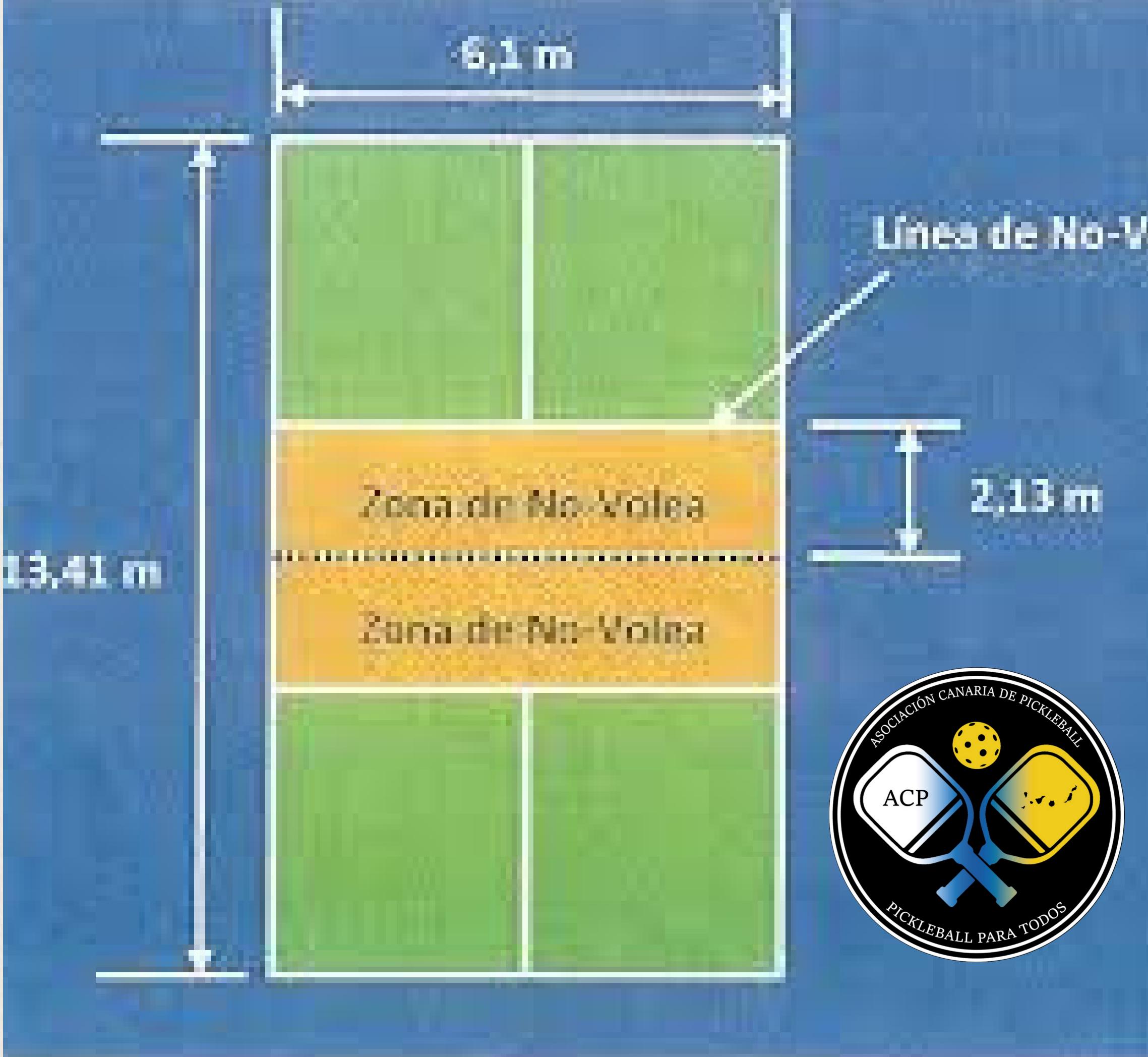
Es en la volea dónde se ganan los partidos de Pickleball. Los que restan son los que suelen ir a la volea justo después de devolver el saque.

4. LA ZONA DE NO VOLEA "ZNV" Y "EL MOMENTO"

Es la zona que suele estar dibujada de otro color o que está marcada justo a cada lado de la red a una distancia de 2,13 metros.

En la Zona de No Volea, no se puede volear dentro de ella o no se puede pisar ni caer en ella si mi cuerpo viene de haber hecho una volea, aunque haya ganado el punto. esto se llama "El Momento", es decir, si he voleado, he ganado el punto incluso y he caido en la ZNV sin haber recuperado el equilibrio, el punto pasa a ser de la otra pareja

¿Se puede pisar? SÍ, siempre que quieras pero, no se puede volear. Así que, si estás en esta zona, sal antes de que te tiren la pelota para que no pierdas el punto.





5. CANTAR EL TANTEO

Es siempre obligatorio. Se dice primero el número del que saca, después el del resto y en el caso del dobles, ese 3er número al final que indica quién es el que está sacando de la pareja.



6. EL JUEGO DEL SINGLES

En esta modalidad de juego solamente hay que tener en cuenta el resultado propio. Los puntos pares se sirven desde el lado derecho de la pista al lado derecho del contrario y los puntos impares se servirán desde el lado izquierdo de mi pista al lado izquierdo del contrario.



Sí mi resultado es 5 y mi rival va 6 y es el que saca, el me tendrá que sacar desde su lado derecho de la pista, si gana el punto, entonces irá 7 y le tocará sacar en su lado izquierdo. Si en la siguiente jugada el pierde el punto, yo no puntuaré pero recuperó el saque y, como voy 5, me tocará servir desde mi lado izquierdo.

El número 0 se considera un número par, por consiguiente, tocará servir desde el lado derecho.

7. EL JUEGO DEL DOBLES

1. En el juego del dobles, al contrario que en el individual, siempre que un equipo empieza sacando en un juego o cuando recupera el saque, el 1er servicio se hace desde el lado derecho al lado derecho del equipo contrario. Después se va alternando de lados hasta que el equipo que sirve pierda su o sus servicios y le toque sacar al otro equipo, el cual, su 1er servicio será desde el lado derecho al lado derecho del equipo contrario.



2. En el individual, si el resultado es par, y me toca servir, debo sacar desde mi derecha a la derecha del rival y, si mi resultado es impar y soy el que saco, mi servicio irá desde mi lado izquierdo al lado izquierdo del rival. Pues en el dobles esto no pasa, el resultado de cada pareja va a condicionar su posición en la pista.

Si la pareja tiene el servicio en su poder, según sea su resultado, par o impar, esto hará que empiece sirviendo un jugador o el otro y, lo mismo pasa en el resto, según sea el resultado que tiene el equipo que resta, si es par o impar, esto va a colocar a los restadores en un lado u otro de su campo, cosa que no se ve en otros deportes como el tenis o el pádel.

Es por este motivo que cada pareja debe ponerse de acuerdo al principio de cada juego para elegir quien del equipo será **EL JUGADOR PAR** quien será **EL JUGADOR IMPAR**.

Ej: vamos a suponer que en una pareja los jugadores están situados de la siguiente manera: el jugador blanco en el lado de la derecha de la pista y el jugador negro, su compañero, en el lado izquierdo de la misma. El jugador blanco será el jugador par, eso quiere decir que el negro será el jugador impar. Esto servirá para saber a quién le tocará sacar. Si nuestro resultado es “par” empezará sacando el jugador blanco, y cuando sea impar, será el jugador negro quien comience sacando.

Cada jugador dentro de la pareja tiene derecho a sacar y continuará sacando mientras no pierda el saque o el punto, una vez pierde el saque o el punto, le tocará a su compañero. Una vez perdido los dos servicios, será turno de la pareja contraria.

Al Resto: Al igual que antes con los que sirven, también debe de ponerse de acuerdo los jugadores al resto antes de empezar el juego para decidir quién será el jugador par o el impar.

- Si el resultado de ellos es par restará el jugador par que en este caso es el “blanco”, y su compañero será quien suba a la volea en cualquier lado de su pista.
- Si el resultado es impar, el jugador impar, el negro, restará en el lado derecho y su compañero será es que se coloque en la volea en cualquier lado de la pista. Recuerda que el 1er saque es siempre desde el lado derecho al lado derecho del contrario

3. ¿QUÉ ES EL TERCER NÚMERO?

Simplemente es para indicar el orden del saque. No tiene nada que ver con el par o el impar.

Siempre que se recupera el saque, por lógica, deberá de empezar alguien sacando. Si nuestro resultado por ejemplo es "2 - 5" , empezaría sacando el jugador par, y como es el primero que saca se le adjudica el nº1, nuestro resultado ahora es 2-5-1. Ese número "1" que hemos añadido equivale a decir: 1er sacador, pero para no alargar tanto a la hora de cantar el tanteo, solo se dice "1". Si ganamos el punto del saque, pasaría a 3-5-1, y seguiría sacando el mismo jugador ya que no ha perdido su saque aún.

Si el siguiente punto lo perdemos, nuestro compañero continúa el saque donde lo hemos perdido pero sacando en el lugar que le corresponde, recuerda que nunca se repite el lado dónde se ha sacado, hay que ir alternando y el resultado, en este caso, sería 3-5-2. ese número "2" equivale a decir "2do sacador" pero, como dijimos antes, para no alargar tanto el canto del tanteo, se dice solo "2"

Si nuestro compañero pierde el saque o el punto le tocaría a la pareja contraria, y empezaría sacando el impar, ya que el resultado sería: 5-3-1 (han cambiado el orden los números porque siempre se dice primero a la persona o equipo que saca, y si este equipo pierde el punto, le tocaría sacar al jugador "par" y el resultado se cantaría 5-3-2.

Siempre se dice primero el tanteo del que sirve, después el 2do número es el tanteo de los que restan y el 3er número es el servicio 1ro o 2do de la pareja que sirve.

Cuando un partido o un juego comienza el resultado es 0-0.2 o 0-0,start, ¿por qué? Se considera que ya ha sacado un jugador de la pareja, y de esta manera se elimina la ventaja del que empieza sacando. Al igual que en un Tie-Break de tenis o pádel, el equipo o jugador que empieza sacando un tie solo tiene un servicio. Después cada pareja tiene sus "2 saques"