

**TABLA 1 – PREGUNTAS Y DESAFÍOS SOBRE LA PUNTUACIÓN**

SITUACIÓN	Antes de realizar el saque	Antes de que la devolución del servicio o la bola quede muerta <sup>1</sup>	Después de la devolución del servicio	Al finalizar el mitin
Puntuación cantada correctamente	Detener el juego; volver a llamar la puntuación	Ignorar si el juego continúa, o fallar si el juego se detiene.	Ignorar si el juego continúa, o fallar si el juego se detiene.	anunciar el resultado del mitin y confirmar lo correcto puntaje
Puntuación cantada incorrectamente	Detener el juego; anunciar “Corrección” ; volver a llamar la puntuación	Detener el juego; anunciar “Corrección” ; volver a llamar la puntuación	Ignorar si el juego continúa, o fallar si el juego continúa. interrumpido	anunciar el resultado del mitin y confirmar lo correcto puntaje

<sup>1</sup>Lo que ocurra primero

**TABLA 2 – ACCIONES QUE PUEDEN INTERRUPIR EL JUEGO**

A continuación se resumen las acciones distintas de las faltas que pueden provocar la interrupción del juego. Si la acción de un jugador ocurre dentro del límite de tiempo permitido mientras el balón está vivo (es decir, después de iniciar la decisión del marcador), detenga el juego para responder.

Acción del jugador	Cuando se permite la acción	Regla
Señal no lista	Antes del inicio de la llamada de puntuación	4.C
obstaculizar la llamada	En el momento del suceso	8.C
Solicitud de tiempo de espera	Antes de que el servidor golpee la bola para servir	4.M.8, 4.N.2
Confirmación de puntuación	Antes de que el servidor golpee la bola para servir	4.B.8
Solicitud correcta del servidor o del receptor		
Solicitud de posición correcta del jugador		
Solicitud de corrección de puntuación	Antes de que el receptor realice la devolución del servicio	4.K
Apelación incorrecta al servidor, receptor o posición	Antes de que se complete el rally	4.B.9.a
Apelación de llamada de línea	Antes de que el servidor golpee la bola para comenzar la siguiente jugada	13.F.3
Apelación de pelota dañada	Antes de que el servidor golpee la bola para comenzar la siguiente jugada	11.E

**TABLA 3 – ACCIONES DE APELACIÓN DE LLAMADA DE LÍNEA**

<b>Resultados de la apelación de llamada de línea de jugador</b>	<b>Sin jueces de línea</b>	<b>Con jueces de línea</b>
El árbitro hace la llamada	Se mantiene la llamada del árbitro	Se mantiene la llamada del árbitro
El árbitro no puede realizar la llamada.	La llamada del jugador se mantiene	La decisión del juez de línea se mantiene
El árbitro anula la llamada "In"	Se mantiene la llamada del árbitro	Se mantiene la llamada del árbitro
El árbitro anula la decisión de "fuera"	Falta contra el jugador	Repetición*
El jugador anula la llamada "entrada"	El oponente gana el rally	El oponente gana el rally
El jugador anula la llamada "Fuera"	El oponente gana el rally	Repetición*
No hay llamadas por parte de jugadores, árbitros o jueces de línea.	La bola está "dentro"	Repetición

\* NOTA: Se produce un error de arbitraje cuando la decisión de "Fuera" de un árbitro es anulada o anulada, lo que resulta en una repetición debido a que la jugada terminó prematuramente por la decisión de "fuera".

Sin embargo, un equipo puede conceder la jugada a su oponente cuando de otro modo sería necesaria una repetición requerido. [Reglas 13.E.4, 13.E.5]

**TABLA 4 – SISTEMA DE PENALIZACIÓN**

<b>Nivel</b>	<b>Multa</b>	<b>Expedido por</b>
0	Advertencia verbal	Árbitro
1	Aviso Técnico	Árbitro
2	Falta técnica	Árbitro
3	Pérdida del juego	Árbitro
4	Perdida del partido	Árbitro o Director del Torneo
5	Expulsión	Solo director del torneo
6	Expulsión	Solo director del torneo

NOTA: Se proporciona una tabla que resume las acciones asociadas con las sanciones en apéndice B.

## Apéndice B: Sanciones por conducta antideportiva y Comportamiento inapropiado

Sujeto	Advertencia Verbal (VW) o Advertencia Técnica (TW)	Falta técnica (TF)	Pérdida del juego (GF)	Pérdida del partido (MF)	Expulsión de la Competición o Expulsión del Lugar (Discreción TD)
<b>LENGUAJE CENSURABLE</b>	Objetable  lenguaje dirigido a otra persona (VW o TW) [Regla 13.G.1.b]	Extremo  objetable idioma [Regla 13.G.2.b]			Utilizando elementos étnicos, religiosos, racial, sexista o insultos homofóbicos [Regla 13.M.1]
<b>BLASFEMIAS</b>	Blasfemias (audibles o visuales) (VW o TW) [Regla 13.G.1.b]	Blasfemia extrema (audible o visual) [Regla 13.G.2.b]			
<b>BOLA</b>	Dañino o golpear agresivamente bola muerta – no peligro (VW o TW) [Regla 13.G.1.d]	Golpear o lanzar pelota muerta con negligencia – persona golpear [Regla 13.G.2.g]		Golpear o tirar muerto pelota en frustración o ira – persona o bienes puestos en riesgo o en peligro [Regla 13.I.1.c.2]	Golpear o lanzar pelota muerta – lesión [Regla 13.M.2]
<b>PALA<sup>1</sup></b>	Lanzar la pala de forma antideportiva menor <sup>2</sup> (VW o TW) [Regla 13.G.1.i]	Lanzar remo de forma agresiva o imprudente: no se debe golpear a ninguna persona ni causar daños a la propiedad. [Regla 13.G.2.a]		Lanzar remo de forma agresiva o imprudente: persona o propiedad puesta en riesgo o en peligro [Regla 13.I.1.c.2] Uso de remo no conforme [Regla 2.F.1.a.2]	Lanzar pala de forma agresiva o imprudente – lesión [Regla 13.M.2]
<b>COMPORTAMIENTO AGRESIVO</b>	Discutir excesivamente con oficial, jugador, espectador (VW o TW) [Regla 13.G.1.c]	Amenaza o desafío a cualquier persona [Regla 13.G.2.c]		Deliberado, agresivo  contacto físico con oficial, jugador, espectador [Regla 13.I.1.c.1]	Escupir intencionalmente o toser en cualquier persona [Regla 13.M.3]
<b>DESAFÍOS/ RECHAZOS</b>	Pérdida de la impugnación del fallo del árbitro (más pérdida de TO) (solo TW) [Regla 13.G.1.g]	Pérdida de la impugnación del fallo del árbitro (no hay TO disponible) [Regla 13.G.2.d]		Negarse a usar la identificación del servidor inicial [Regla 13.A.2]	
<b>TIEMPO MÉDICO INVÁLIDO</b>	TO médico no válido (+pérdida de TO) (solo TW) [Regla 13.G.1.h]	TO médico no válido (no hay TO disponible) [Regla 13.G.2.f]			
<b>FALTA POR NO ESTAR A TIEMPO</b> [Regla 13.H.4]			10 minutos después de convocado el partido de 2/3 partidos	10 minutos después de convocar el partido de 1 partido. 15 minutos después de convocar el partido de 2/3 partidos	

Sujeto	Advertencia Verbal (VW) o Advertencia Técnica (TW)	Falta técnica (TF)	Pérdida del juego (GF)	Perdida del partido (MF)	Expulsión de la Competición o Expulsión del Lugar (Discreción TD)
OTROS	Retraso del juego (VW o TW) [Regla 13.G.1.e/f] Entrenamiento ilegal (VW o TW) [Regla 13.G.1.j] Otras conductas antideportivas menores (VW o TW) [Regla 13.G.1.i]	Otras conductas antideportivas extremas [Regla 13.G.2.e]		Incumplimiento de las reglas del lugar, conducta inapropiada, abuso de hospitalidad, otras reglas y procedimientos (Discreción TD) [Regla 13.I.2]	Comportamiento flagrante o injurioso que impacta el torneo [Regla 13.M] No exhibir el mejor esfuerzo [Regla 13.M.4]
SANCCIONES EQUIVALENTES		TW + TW	TW + TW + TW TW + TF TF + TW	TW + TW + TW + TW TW + TF + (TW o TF) TF + TW + (TW o TF) TF + TF	

1 (Ver también [Libro de casos oficial de árbitros](#), Caso 6-23.)

2Excluyendo prácticas comúnmente aceptadas (por ejemplo, dejar caer o lanzar la pala a una posición para solicitar un tiempo muerto).

## Apéndice C: Llamadas y anuncios estandarizados (guiones)

Revise las secciones referenciadas para el contexto en el que se requiere utilizar cada script.

Situación	Sección	Guion
Inicio del primer juego de una partida de juegos múltiples	4.A.4 4.B.5	"15 segundos. ... Juego 1. Tiempo de entrada. 0-0-2".
Inicio de partida de un solo juego o juego con cambio de final	4.A.4 4.B.5 4.J.7 4.J.9 4.J.10 4.K.1	"15 segundos. ... 1 juego a 15. El cambio termina a las 8. Tiempo de entrada. 0-0-2". "15 segundos. ... 1 juego a 21. El cambio termina a las 11. Tiempo de entrada. 0-0-2". "15 segundos. ... Juego 3. El cambio termina a las 6. Tiempo de entrada. 0-0-2". (partido de 2 de 3 juegos) "15 segundos. ... Juego 5. El cambio termina a las 6. Tiempo de entrada. 0-0-2". (partido de 3 de 5 juegos)
Iniciar el próximo juego de Partida multijuego (sin cambio de final)	4.J.7 4.J.9 4.J.10	"Juego [número]. Tiempo transcurrido. [Puntuación]". Ejemplo: "15 segundos. ... Juego 2, tiempo de entrada. 0-0-2".
Tiempo de espera estándar	4.H.1	"Tiempo de espera [receptores/servidores]. [Puntaje]. Un minuto." Ejemplo: "Receptores de tiempo muerto. 4-6-1. Un minuto."
Tiempos muertos restantes	4.H.7	"[Receptores/Servidores], quedan [número] tiempos de espera. [Servidores/Receptores], [número] tiempos de espera". Ejemplo: "Receptores, no quedan tiempos de espera. Servidores, un tiempo de espera".
Reanudar el juego después del tiempo muerto	4.H.6 4.H.9 4.H.10	"Tiempo transcurrido. [Puntuación]". Ejemplo: "15 segundos. ... Hora de entrada. 9-8-1"
Tiempo muerto médico	5.E.1.c	"Tiempo de espera médico solicitado por [nombre]. [Puntaje]."
Fin del juego con juego a seguir	4.I.1	"Punto. Juego. [Puntaje]. [Apellidos]. (Pausa) Tiempo muerto. El cambio termina. Dos minutos." Ejemplo: "Punto. Juego. 11-9. Smith y Jones. Se acabó el tiempo. El cambio termina. Dos minutos."
Fin del partido	4.L.1	"Punto. Juego. Fósforo. [Puntaje]. [Apellidos]." Ejemplo: "Punto. Juego. Fósforo. 15-8. Johnson y Adams".
Fin del tiempo de espera de cambio	4.K.2	"Punto. Se acabó el tiempo. El cambio termina. [Puntaje]. Un minuto." Ejemplo: "Tiempo de espera. El cambio termina. 6-4-2. Un minuto."
Finalizar el tiempo de entrada del cambio	4.K.9 4.K.11	"Tiempo transcurrido. [Puntuación]". Ejemplos: "Tiempo dentro. 8-7-1". "15 segundos. Tiempo transcurrido. 6-5-2". (cuando quedan 15 segundos)

Situación	Sección	Guion
Servicio de volea cuestionable	5.A.9.b	<p>“Detén el juego. Es cuestionable si [exponga el tema]. Recordaré la partitura”.</p> <p>Ejemplos:</p> <p>“Detén el juego. Es cuestionable si golpeas la pelota por encima de tucintura. Recordaré la partitura”.</p> <p>“Detén el juego. Es cuestionable si su cabeza de remo estaba encima de la muñeca. Recordaré la partitura”.</p> <p>“Detén el juego. Es cuestionable si su swing fue hacia arriba. Irecordará la partitura”.</p> <p>“Deja de jugar. Es cuestionable si hiciste girar la pelota liberar. Recordaré la partitura”.</p>
Servicio de caída cuestionable	5.A.10.b	“Detén el juego. Es cuestionable si agregaste fuerza al liberar. Recordaré la partitura”.
Lanzamiento de bola no Visible, saque de volea o saque de caída	5.A.9.d 5.A.10.c	“Detén el juego. Liberación de la bola no visible. voy a recordar el puntaje.”
Advertencia de 15 segundos	5.E.1.l 5.E.2.h 5.E.5.d 5.F.3 6.B.1.d 6.B.2.f	"15 segundos. ... Tiempo transcurrido. [Puntuación]”.
Apelación de llamada de línea, puede realizar llamada definitiva	5.G.2.b.5	"La pelota estaba dentro". “La pelota estaba fuera”.
Apelación de llamada de línea, no se puede realizar la llamada	5.G.2.b.5 5.G.2.b.6	<p>"Por regla general, la decisión se mantiene". (si el jugador o el juez de línea hizo la llamada)</p> <p>"Por regla general, la pelota está dentro". (si el jugador no hizo call)</p>

## Apéndice D: Ejemplos de sesiones informativas previas al partido

Cada guión presenta los elementos requeridos en una secuencia ligeramente diferente y utiliza un lenguaje ligeramente diferente.)

**Ejemplo de informe 1** (Secuencia – Intros, formato, paletas, llamadas de línea, anomalías, lanzamiento de moneda, preguntas, calentamiento):

- "Mi nombre es \_\_\_\_\_; ¿Quiénes son mis jugadores/equipos?"
- "¿Quién es el servidor inicial?"
- "Este partido es [insertar formato]".
- "¿Puedo revisar tus remos? ¿Está su remo en la lista de remo aprobado por USA Pickleball?"
- "Señalaré faltas en zonas de servicio corto, servicio y no volea".
- "Usted es responsable de todas las demás llamadas de línea, incluida la línea central del servicio. Por favor, haga sus llamadas de salida inmediatamente y en voz alta".
- "Puedes apelar cualquier llamada ante mí".
- [Avisar a los jugadores sobre anomalías en la cancha, condiciones no estándar, modificaciones de reglas aprobadas.]
- "Elija un número, 1 o 2".
- "¿Le gustaría servir, recibir, elegir finalizar [identificar] o diferir?"
- "¿Hay alguna pregunta? Tienes \_\_\_\_\_ Quedan minutos para el calentamiento".

**Ejemplo de informe 2** Partido por la medalla de oro (Secuencia: introducción del árbitro, formato, presentaciones de los jugadores, paletas, llamadas de línea, anomalías, preguntas, lanzamiento de moneda, calentamiento):

- "Hola, mi nombre es \_\_\_\_\_ Yo arbitraré este partido".
- "Este partido es [insertar formato]".
- ¿Quiénes son mis equipos? [Confirmar con los nombres impresos. Si es un partido por la medalla de oro, identifique el equipo ganador del grupo y el equipo del grupo de oportunidad]
- "¿Quién será tu servidor inicial?" [Encierre en un círculo el nombre/indique el ID del servidor inicial.]
- "¿Puedo ver tus remos?" [Compruebe con la vista y el tacto.] "¿Están sus palas en la lista de palas aprobadas por USA Pickleball?"
- "Solicitaré cualquier servicio corto. Llamaré faltas de servicio así como faltas de zona sin volea".
- "Usted es responsable de todas las demás líneas, incluida la línea central del servicio. Haga sus llamadas inmediatas, fuertes y claras. Puedes apelar cualquier llamada ante mí".
- [Avisar a los jugadores sobre anomalías en la cancha, condiciones no estándar, modificaciones de reglas aprobadas.]
- "¿Hay alguna pregunta?"
- [A cualquier jugador:] "Por favor, elige un número, 1 o 2". [Muestre el número en el reverso de su hoja de puntuación a todos los jugadores.]
- [Al equipo/jugador ganador:] "¿Le gustaría sacar, recibir, elegir finalizar o aplazar?" [Si se elige servir/recibir, pida al equipo restante que elija un lado. Si se elige el final, pídale al equipo restante que elija servir o recibir.]
- "Tienes \_\_\_\_\_ minutos para calentar".

**Ejemplo de informe 3** (Secuencia – Intros, paletas, llamadas de línea, anomalías, preguntas, formato, lanzamiento de moneda, calentamiento):

- "Hola yo soy\_\_\_\_\_."
- "¿Quién es [nombres del equipo 1?&\_\_\_\_]? ¿Quién es tu servidor inicial?"
- "¿Quién es [nombres del equipo 2?&\_\_\_\_]? ¿Quién es tu servidor inicial? [Distribuya los ID del servidor inicial, si es necesario, y verifique que sean visibles.]
- "¿Ha confirmado que su pala está en la lista de palas aprobadas por Pickleball de EE. UU.?"
- "Por favor, sostengan sus remos mientras hago una revisión de los remos".
- "Mencionaré faltas de servicio, faltas de NVZ y saques cortos". [Señale cada línea que mencione]. "Usted es responsable de todas las demás llamadas de línea en su lado de la cancha. Por favor haga sus llamadas de salida inmediatamente y con prontitud. Puede apelar cualquier llamada de línea ante mí una vez finalizada la manifestación".
- [Avisar a los jugadores sobre cualquier anomalía en la cancha, condiciones no estándar de la cancha y modificaciones de las reglas aprobadas. Si no hay ninguna Modificación de Reglas aprobada, no mencione este punto.]
- "¿Tiene alguna pregunta sobre las instrucciones o reglas del jugador?" O (si se enviaron instrucciones previas al partido) "Todos habéis recibido el correo electrónico con las instrucciones del torneo. ¿Tiene usted alguna pregunta?"
- "Este partido es [formato de partido]".
- [Seleccione un jugador y diga:] "Por favor, elija 1 o 2. ¿Le gustaría servir, recibir, elegir un lado o aplazar?"
- [Si se elige servir/recibir, pida al equipo restante que elija un lado.]
- [Si se elige el final, pida al equipo restante que elija servir o recibir.]
- "Tienes\_\_\_\_\_Faltan minutos para calentar. Te avisaré cuando te quede 1 minuto".

**Ejemplo de informe 4** (Secuencia – Intros, paletas, formato, llamadas de línea, anomalías, lanzamiento de moneda, preguntas, calentamiento):

- [Preséntate y pregunta a los jugadores por sus nombres.] "Hola, soy\_. Seré tu árbitro".
- [Identifique los servidores iniciales y encierre en un círculo sus nombres en la planilla.] "¿Quién será su servidor inicial?" "Por favor, asegúrese de que la identificación de su servidor inicial sea visible para mí y su oponente".
- [Pregunte a cada jugador si sus paletas están en la lista de paletas aprobadas por USA Pickleball.]
- [Compruebe ambas superficies de cada pala.]
- [Indique el formato del partido.] "Este es un partido de Dobles Mixtos 3.5, al mejor 2 de 3 juegos, gana por 2".
- [Establezca las responsabilidades de las llamadas de línea y fallas.] "Estaré llamando fallas de servicio, fallas de zonas sin volea y servicios cortos. Usted hará todas las llamadas de las líneas perimetrales y fallas de la línea de servicio central. Por favor haga sus llamadas en voz alta".
- [Recuerde a los jugadores su derecho a apelar.] "Pueden apelar ante mí y tomaré una decisión".
- [Señale cualquier condición no estándar de la superficie de juego, anomalías en la cancha y modificaciones de las reglas aprobadas, si corresponde.]
- [Pídale a cualquier jugador que elija un 1 o un 2 (escrito en el reverso del acta).]



- [Pregunte a los ganadores de la elección si les gustaría servir, recibir, elegir un lado de la cancha o diferir la elección al oponente.] "¿Le gustaría servir, recibir, elegir un lado o diferir?"
- [Si se elige servir/recibir, pida al equipo restante que elija un lado.]
- [Si se elige el final, pida al equipo restante que elija servir o recibir.]
- [Pregunte si tiene alguna pregunta.]
- [Anuncie la cantidad de minutos aprobados que quedan para completar el calentamiento.]
- [Anuncie cuando quede 1 minuto.]