

GUIONES EN ESPAÑOL

El vocabulario del árbitro es limitado. Por ejemplo, el resultado de un rally tiene 3 posibilidades: *punto, segundo servidor o side-out*. Del mismo modo, para que los jugadores tengan una experiencia consistente en el torneo, todos los árbitros deben *decir las mismas cosas* durante un partido.

¡¡¡ES NECESARIO APRENDERSE LOS GUIONES!!!

GUION DE LA REUNIÓN INFORMATIVA PREVIA AL PARTIDO:

La reunión debe ser rápida, incluye el tiempo de calentamiento de los jugadores.

Revisión de la hoja de anotación antes de la reunión, identificar: ¿vienen los nombres?; ¿conflicto de intereses con los jugadores?; ¿Hay un número en la parte posterior?; ¿está la marca de cambio de campo?; ¿viene el formato del partido?

- "Hola, mi nombre es _____".
- "¿Quiénes son mis equipos?" Confirme/identifique a los equipos con los nombres impresos en la hoja de puntuación.
- "¿Quién será su servidor *inicial*?" (encierre en un círculo los nombres y dé pulseras)
- "Este partido es (2/3 juegos o 1 juego al 21/15), ganando por 2".
- "¿Puedo ver sus palas? (Usar 2 manos para palpar y verificar AMBOS LADOS). "¿Ha verificado que su pala está en la lista de palas aprobadas por USA Pickleball?" (Pon la [lista de palas aprobadas](#) en tu teléfono).
- "Cantaré saques cortos, faltas de servicio y faltas en la zona de no volea". (*Si tiene jugadores *Nuevos* en torneos: puede agregar información según sea necesario, p.ej. el árbitro canta el marcador, hay que esperar en el saque, cantar levantando la mano). Informar a los jugadores sobre anomalías en la pista, condiciones no estándar, modificaciones de reglas aprobadas.
- "Ustedes son responsable de todas las demás líneas, incluida la línea central en el servicio. Por favor, hagan sus cantos "out" INMEDIATAMENTE y EN VOZ ALTA. Pueden apelar cualquier canto. Si he visto claramente el bote de la pelota, tomaré una decisión, de lo contrario, por regla, la decisión en la pista se mantiene. Si no se canta, por regla la pelota es dentro".

Ejemplos:

"Árbitro, ¿viste la pelota?"

- "Sí, el canto en la pista se mantiene".
- "Sí, la pelota ha sido *dentro/fuera*, (punto, segundo servicio, side-out)".
- "No, por regla el canto en la pista se mantiene".
- A cualquier jugador: "Por favor, elige un número, 1 o 2". (MUESTRA el número a TODOS los jugadores). (También se puede hacer el sorteo con moneda u otro medio)
- Al equipo/jugador ganador: "¿Le gustaría *servir, recibir, elegir campo* (identificar cada campo) o *diferir*?" (REGISTRAR lo seleccionado)
 - Si se elige *servir/recibir*, pídale al equipo contrario que *elija campo*.
 - Si se elige *el campo*, pida al otro equipo que *elija servir o recibir*.
- "¿Hay alguna pregunta? Quedan _____ minutos para el calentamiento".

Consejos para árbitros: utilice el tiempo restante para verificar la seguridad del sistema de red / pista y oriente su hoja de puntuación.

- Anotar características de identificación de los jugadores.
- Anotar la orientación del campo elegido para el caso de retraso por lluvia. (Norte/Sur, etc.)

Avisar con 1 minuto de antelación; al final del calentamiento, pedir las pelotas y dirigir a los jugadores a sus respectivos campos. Pida al equipo al saque que seleccione la pelota de juego. Anuncie "15 segundos" solo si los jugadores NO se están moviendo a su posición. Confirme a los jugadores por APELLIDOS y campo. —Al servicio Smith y Jones a mi derecha, al resto ...

COMIENZO DEL PARTIDO: (¿Están los jugadores en las posiciones correctas?)

- "Juego #
- "Tiempo"
- "0-0-2 (o 0-0 en individuales)."

RESPONDER A LAS PREGUNTAS DE LOS JUGADORES DESPUÉS DE QUE SE CANTA LA PUNTUACIÓN

pero *antes* del saque:

Levante la mano y dé un paso adelante para detener el juego.

- Anuncie: "Cantaré de nuevo el marcador".
- MIRE su hoja de puntuación ANTES de responder a la(s) pregunta(s).
- Use palabras cuando se le pida una *confirmación de puntuación*. "Tiene ____." Etc. (NO decir la puntuación como el canto inicial x-x-x)
- Comprobar la preparación de los jugadores; "X - X - X". [Se reinicia la cuenta de 10 segundos]

GUIÓN DE SERVICIO CUESTIONABLE: (Detener el juego/volver a servir) "Cuestionable si (indique la razón); volver a servir; cantaré de nuevo el marcador".

GUIÓN DE FALTAS DE LA ZNV: [Todavía no es requerido pero lo será, son buenas prácticas]

- "Falta de pie, identificar Derecho/Izquierdo, *en la volea*".
- "Falta de momentum, *en la volea*".
- "Falta de salida, *en la volea*".
- "Falta, toque de la pala *antes/después de la volea*".

GUIÓN DE TIEMPO MUERTO:

- "Tiempo muerto de Servidor(es)/Receptor(es); X - X - X; un minuto". (NO diga: "La puntuación es"). Poner en marcha el cronometro.
- (Muévase hasta el centro de la red y complete su documentación).
- "15 segundos"
- "Servidor(es) __ tiempos muertos restantes; receptor(es) __ tiempos muertos restantes".
- (¿Están los jugadores en las posiciones correctas?) "Tiempo; X - X - X".

AL FINAL DEL JUEGO:X

"Punto; Juego; X - X; nombre(s) del jugador/equipo ganador"; (pausa) "TIEMPO MUERTO, CAMBIO DE CAMPO, 2 minutos". Poner en marcha el cronometro.

ENTRE JUEGOS: (CONTROLAR LA PELOTA DEL JUEGO)

- Camine hacia el centro de la red y reoriente la hoja de anotación.
- "15 segundos"
- **(¿Están los jugadores en las posiciones correctas?)** "Juego 2 (si es el 3, cambio de campo a los seis); Tiempo; 0-0-2".

GUIÓN DE CAMBIO DE CAMPO: (en 6,8,11)

- "Punto. Tiempo muerto, cambio de campo. (6,8 u 11) – X - X; 1 minuto." **NO diga** "La puntuación es". Poner en marcha el cronómetro.
- (Controle la pelota, camine hasta la red central y complete su documentación).
- "15 segundos".
- **(¿Están los jugadores en las posiciones correctas?)** "Tiempo; (6,8 u 11) - X - X."

AL FINAL DEL PARTIDO: "Punto; Juego; Partido; X - X; APELLIDO(s) del jugador/equipo ganador".

AL FINAL DE UN RALLY. Lo que corresponda de:

- "Punto". Si el jugador/equipo al servicio gana el rally.
- "Segundo servidor" o "segundo sacador". Si el primer sacador pierde el rally.
- "Side Out". (*pronunciación: said aut*), si hay cambio de saque al jugador/equipo contrario.

SCRIPTS IN ENGLISH

PRE-MATCH BRIEFING SCRIPT:

- “Hello, my name is _____.”
- “Who are my teams?” Confirm/identify teams with names printed on the scoresheet.
- “Who will be your *starting* server?” (circle names/give wristbands)
- “This match is (2/3 games or 1 game to 15/21), win by 2.”
- “May I see your paddles? (Use 2 hands to feel and check BOTH SIDES.) “Have you verified your paddle on the USA Pickleball approved paddle list?” (Put [approved paddle list](#) on your phone.)
- “I will be calling short serves, service faults and no volley zone faults.” (*If you have *new* tournament players you may add information as necessary.) Advise players of court abnormalities, non-standard conditions, approved rule modifications.
- “You are responsible for all other lines including the center line on the serve. Please make your ‘out’ calls IMMEDIATELY and LOUDLY. You may appeal any call. IF I saw the ball clearly land, I will make a ruling, otherwise by rule, the call on the court stands. If no call is made, by rule the ball is in.” Examples:
 - “Ref, did you see the ball?”
 - “Yes, call on the court stands.”
 - “Yes, the ball was *in/out*, [point, second serve, side out].”
 - “No, by rule call on the court stands.”
- To any player: “Please choose a number, 1 or 2.” (SHOW the number to ALL players.)
- To the *winning* team/player: “Would you like to *serve, receive, choose end* (identify each end) or *defer*?” (RECORD selections)
 - If *serve/receive* is chosen, ask the remaining team to *pick an end*.
 - If *end* is chosen, ask the remaining team to *choose serve or receive*.
- “Are there any questions? You have _____ minutes remaining for warm up.”

Referee Hints: use time remaining for net system/court safety check and orient your score sheet.

- Note identifying characteristics for players.
- Note END orientation in case of a rain delay. (North/South etc.)
- **I-M-P-A-L-A-S** = Intro/Identify; Match Format; Paddles; Advise; Ref duties/Line Calls; Appeals; Selection/?s

Give 1 minute warning; at end of warm up; ask for balls and direct players to their respective ends. Ask serving team to select the game ball. Announce, “15 seconds” only if players are NOT moving into position. Confirm players by LAST names and end. “Smith and Jones on my right . . .”

BEGINNING THE MATCH: (Are players in the correct positions?)

- “Game #
- “Time In,”
- “0-0-2 (or 0-0).”

ANSWERING PLAYER QUESTIONS AFTER SCORE IS CALLED but *before* the serve:

Raise hand and step forward to stop play.

- Announce, “I will recall the score.”
- LOOK at your scoresheet BEFORE answering the question(s).
- Use words when asked for a *score confirmation*. “You have ____.” Etc.
- Check for player readiness; “X - X - X.” [10 second count is restarted]

RE-SERVE SCRIPT: (Stop play/re-serve) “Questionable whether (state reason); re-serve; I will recall the score.”

NVZ FAULT SCRIPT: [Not yet required but I think it’s coming!]

- “Foot fault, – identify RT/LF – *on the volley*.”
- “Momentum fault, *on the volley*.”
- “Push off fault, *on the volley*.”
- Fault, paddle touch *before/after the volley*.”

TIME OUT SCRIPT:

- “Time-Out Server(s)/Receiver(s); X - X - X; one minute.” (Do NOT say, “The score is.”), Start the timer.
- (Walk to center net and complete your paperwork.)
- “15 seconds”
- “Server(s) __ timeouts remaining; receiver(s) __ timeouts remaining.”
- **(Are players in the correct positions?)** “Time-In; X - X - X.”

AT GAME END:X

“Point; Game; X - X; state winning player/team LAST name(s); TIME OUT, CHANGE ENDS, 2 minutes”. Start the timer.

BETWEEN GAMES: (CONTROL GAME BALL)

- Walk to center and re-orient Scoresheet.
- “15 Seconds”
- **(Are players in the correct positions?)** “Game 2(3); Time In; 0-0-2.”

END CHANGE SCRIPT: (at 6,8,11)

- “Time out, change ends. (at 6,8 or 11) – X - X; 1 minute.” Do NOT say “The score is.”
- (Walk to center net and complete your paperwork.)
- “15 seconds.”
- **(Are players in the correct positions?)** “Time-In; (6,8 or 11) - X - X.”

AT MATCH END: “Point; Game; Match; X - X; winning player/team LAST name(s).”

AT THE END OF THE RALLY. Whatever applies:

- “Point”. If the player/team with the serve wins the rally.
- “Second serve” or “second server”. If the first server of the team loses the rally.
- “Side Out”. If there a change of the serve to the opposite player/team.