



2023 USA PICKLEBALL OFFICIATING HANDBOOK

Manual de arbitraje de Pickleball de EE. UU. 2023

Fecha de publicación: 1 de enero de 2023

Revisado: 1 de febrero de 2023

1. 1.B.10.b: Árbitro aclarando pidiendo ayuda a otro árbitro.
2. 3.L: Se agregaron mini-sencillos.
3. 4.B.5: Señal de mano/brazo opcional añadida.
4. 5.A.4.a.2: Eliminada la Nota.
5. 5.A.4.b y c: Se agregó orientación sobre las preguntas que se hacen después de que se realiza el servicio.
6. 5.A.5, 5.A.5.c.1 y Tabla 2: Se aclaró el período de tiempo para detener el juego.
7. 5.A.5.b.2 y 5.A.5.c.2: Aclarado tipo de pregunta o comentario a ignorar.
8. 5.E.1.h: Referencia añadida al Libro de Casos.
9. 5.E.3.b: Aclarada la baja del jugador tras un retiro.
10. 5.E: Jugador agregado que detiene verbalmente el juego.
11. 5.G.4 y 4.a: Aclaración de la autoridad del árbitro con respecto al balón degradado.
12. 5.G.4.d: Aclaración de la aplicabilidad de una advertencia verbal.
13. 6.B.2.e: Se agregó informar a ambos equipos de un ajuste de puntuación.
14. 7.B: Se aclararon las responsabilidades del árbitro principal durante el saque.
15. 7.C.1.a: Se agregaron dos llamadas a la lista.
16. 7.C.1.b: Se agregaron dos problemas a la lista.
17. 7.C.2: Agregado a las posiciones de Segundo Árbitro.
18. Apéndice B: Se agregaron referencias de reglas en toda la tabla; nota al pie 1 revisada.
19. Apéndice D: responsabilidades de llamada de árbitro corregidas en los informes de muestra 1 y 2; formato de coincidencia agregado a Ejemplo de resumen 2.

DERECHOS DE AUTOR® 2023
POR
ASOCIACIÓN DE PICKLEBALL DE EE. UU.

Diseño de portada cortesía de Steve Taylor de Digital Spatula

RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS. Este Manual de Arbitraje de Pickleball de EE. UU. 2023 es un trabajo con derechos de autor propiedad de la Asociación de Pickleball de EE. UU. Sin el permiso previo por escrito del propietario de los derechos de autor, ninguna parte de este libro puede reproducirse, distribuirse o transmitirse de ninguna forma ni por ningún medio, incluidos, entre otros, medios electrónicos, ópticos o mecánicos (a modo de ejemplo y sin limitación), fotocopia o grabación por o en un sistema de recuperación de almacenamiento de información). Para obtener información sobre el permiso para copiar material que excede el uso justo (el uso justo incluye el uso exclusivo por parte de miembros de EE. UU. Pickleball con buena reputación y reproducción con fines de capacitación y referencia), comuníquese con: Asociación de EE. UU. Pickleball, PO Box 7354, Surprise, AZ 85374.



Pickleball de EE. UU. 2023

Manual de arbitraje

Introducción y Propósito

El Manual de arbitraje de pickleball de EE. UU. 2023 pretende ser una guía para árbitros y jueces de línea en todos los niveles de eventos de pickleball oficiados y aborda el juego de individuales y dobles. Los procedimientos, técnicas y consejos en este Manual representan las mejores prácticas de arbitraje de USA Pickleball, basadas en el [Libro de reglas oficial de USA Pickleball de 2023](#).

Las mejores prácticas presentadas en este Manual también se basan en el Libro de [casos de árbitros oficiales de Pickleball de EE. UU.](#), así como las experiencias de árbitros experimentados que ofician regularmente torneos sancionados por USA Pickleball. El libro de casos contiene decisiones oficiales relativas a ciertas situaciones que pueden encontrarse durante los partidos de pickleball. Este Manual, el Libro de Reglas y el Libro de Casos se pueden descargar en la [Página de Arbitraje](#) en el sitio [web de Pickleball](#) de EE. UU.

Este Manual no entra en una explicación detallada de cada regla, sino que se centra en procedimientos y técnicas de arbitraje estandarizados. Se supone que los lectores ya tienen un conocimiento básico del juego, una buena comprensión de las reglas y al menos algo de experiencia en el arbitraje, incluso si esa experiencia es solo arbitrar o juzgar en línea juegos recreativos para practicar.

Seguir estas mejores prácticas permite a los árbitros interpretar las reglas de manera uniforme, aplicarlas de manera consistente y estandarizar la forma en que se arbitran los torneos de pickleball. Esto ayuda a fomentar una experiencia positiva y placentera tanto para los jugadores como para los oficiales del juego durante la competencia oficial.

Este manual también sirve como recurso oficial para su uso durante los cursos de capacitación para árbitros y jueces de línea de Pickleball de EE. UU. Los árbitros y jueces de línea de Pickleball de EE. UU. deben utilizar las mejores prácticas establecidas en este Manual.

NOTA: El sombreado azul claro utilizado en este Manual indica cambios para 2023 o aclaraciones sustanciales de procedimientos o reglas de mejores prácticas.

Los elementos que aparecen en cursiva son procedimientos opcionales. Todos los demás elementos son mejores prácticas obligatorias. El símbolo de cabeza parlante indica palabras estandarizadas que se utilizarán para llamadas y anuncios específicos. NOTA: En el Apéndice C se incluye una compilación de llamadas y anuncios estandarizados.

Cómo usar este manual

Los árbitros deben estudiar todo este Manual. La Sección 8 de este Manual es la guía de estudio para los jueces de línea.

Junto con el estudio de este Manual, debe revisar el Libro de reglas oficial de [Pickleball de EE. UU. 2023](#). Debe trabajar para comprender no solo el idioma, sino también cómo se deben aplicar las reglas al arbitrar o juzgar en línea un partido. Además, tome la [prueba de árbitro](#), la [prueba de juez de línea](#), y la [prueba del jugador](#) proporcionado en el sitio [web de EE. UU. Pickleball](#). Puede realizar estas pruebas tantas veces y con la frecuencia que desee. Dado que aparecen nuevas preguntas cada vez que se toman, se recomienda encarecidamente que realice las pruebas al menos dos veces al año y antes de arbitrar en un próximo torneo.

Capacitación

Puede encontrar los requisitos detallados del programa en la [página de Arbitraje](#) en el sitio web de EE. UU. Pickleball. Completar un curso de capacitación para árbitros de Pickleball de EE. UU., incluida la capacitación para jueces de línea, lo ayudará a aprender los procedimientos estándar del torneo y completar correctamente la hoja de puntaje. Sin embargo, conocer las reglas del torneo y aprender las mejores prácticas de árbitros y jueces de línea son solo el comienzo de un arbitraje efectivo. Lo más importante es que debe salir a la cancha y practicar el uso de estos procedimientos.

Práctica

Comience a arbitrar en un entorno que no sea de torneo para generar confianza y avanzar hacia partidos más competitivos. Si no hay una disposición para la práctica programada en sus canchas locales, considere preguntar a los jugadores recreativos si les importaría que usted sea árbitro o juez de línea en uno o dos de sus juegos. Además, solicite a un entrenador de árbitros local, si está disponible, que observe y critique su desempeño. Los partidos individuales son, en general, más fáciles de arbitrar, ya que no es necesario llevar la cuenta del primer y segundo saudor, lo que hace que estos partidos sean una buena opción para la práctica inicial del árbitro.

Las hojas de puntaje en blanco de USA Pickleball/PickleballTournaments.com para usar en la práctica se pueden descargar desde la [página de Arbitraje](#). Cuando se sienta cómodo usando la planilla, cantando el puntaje correcto, observando las faltas de pie y manteniendo el juego en movimiento a un ritmo uniforme y uniforme, ofrézcase como voluntario para arbitrar en un torneo local. Aquellos interesados en juzgar en línea también deben practicar y ganar confianza antes de ser voluntarios en un torneo local.

Las oportunidades de entrenamiento y práctica están disponibles en torneos sancionados donde los árbitros y los jueces de línea pueden acompañar a los oficiales experimentados y discutir las mejores prácticas con ellos. El coordinador de árbitros también puede hacer arreglos para que un oficial experimentado lo siga durante los primeros partidos que oficie; esto proporciona un recurso inmediato en caso de que surja una pregunta y garantiza un partido bien arbitrado. Continúe trabajando con un árbitro experimentado y desarrolle su confianza dirigiendo una variedad de eventos en los torneos.

Terminología

Este Manual está escrito utilizando ciertos términos que debe tener en cuenta para comprender completamente la información presentada.

“Servidor inicial” y “primer servidor”: El término “servidor inicial” se usa de manera consistente a lo largo de este Manual para referirse al jugador que comienza a servir para su equipo al comienzo del juego (es decir, el jugador que usa la identificación del servidor inicial). El término “primer servidor” se refiere únicamente al jugador que sirve primero después de un saque lateral (que puede ser o no el jugador que lleva la identificación del servidor inicial).

“Equipo”: Este Manual está escrito en el contexto del juego de dobles, utilizando el término “equipo”. Sin embargo, gran parte de la información es igualmente aplicable al juego de individuales, por lo que en el contexto de individuales el término “equipo” significa “jugador”.

Navegando por este Manual

Se proporcionan hipervínculos para facilitar la navegación en línea en este Manual. Cada entrada en la Tabla de contenido es un hipervínculo. Haga clic en cualquier lugar de un título y saltará al principio de esa sección. Se proporciona un hipervínculo al final de cada subsección con letras para volver a la Tabla de contenido.

Tabla de contenido

Sección 1: Responsabilidades y Código de Conducta de los Árbitros	1 A. Responsabilidades principales	1
B. Código de conducta.....	1	
Sección 2: Herramientas del árbitro	4	
A. El acta de puntuación	4	
B. Información de la hoja de puntuación	4	
C. Otras herramientas	5	
Sección 3: Procedimientos de preparación de partidos de árbitros y registro de puntajes	6	
A. Antes de un Torneo.....	6	
B. Antes de que lo llamen para un partido	6	
C. Cuando su nombre es llamado para el árbitro	7	
D. Lista de verificación en la cancha antes del partido	7	
E. Sesión informativa previa al partido y calentamiento	8 F.	
Preparación del acta antes del comienzo de un partido	10 G. Preparación del acta y del portapapeles antes del comienzo de cada juego	
servidor	11 H. Seguimiento del primer y segundo	
marcados	12 I. Marcado de puntos	
afuera	13 J. Marcado de lados hacia	
jugadores (juego de dobles)	14 K. Posiciones de los	
jugadores (juego individual)	15 L. Posiciones de los dieciséis	
Sección 4: Arbitraje de un partido (jugada de dobles)	17	
A. Comenzar un partido	17 B.	
Comenzar un juego	17 C. Cantar la	
partitura	18 D. Vigilancia del	
saque.....	18 E. Durante el	
juego	19 F. Al final de cada	
rally.....	19	
G. De un lado hacia afuera	20	
H. Tiempo fuera estándar.....	20	
I. Al final de un juego	23	
J. Entre juegos	24	
K. Tiempo de espera para finalizar el cambio	24	
L. Al finalizar un partido	26 M. Puntos	
importantes a recordar	27	

Sección 5: Situaciones Clave y Violaciones de Reglas	28 A. Servir y recibir	28 B. Problemas con el reproductor	28 C. La Zona de no volea (NVZ)	35
D. La Red.....	36			
E. Tiempos fuera no estándar	38			
F. Interrupción del juego	42 G.			
Llamadas de juicio	42 H.			
Cuestiones de aplicación con jugadores y espectadores	46 I. Error en el rally ganador del partido	48		
Sección 6: Comportamiento del jugador y soluciones	49			
A. Tratar con jugadores rebeldes	49 B.			
Sanciones por comportamiento inapropiado del jugador	49			
Sección 7: Opción de doble árbitro	60			
A. Metas	60			
B. Responsabilidades del árbitro principal	60 C.			
Responsabilidades del segundo árbitro	60 D.			
Apelaciones	61 E.			
Conflictos de llamadas y Desacuerdos.....	61 F. Sesiones informativas previas al partido	61		
Sección 8: Partidos por medallas con jueces de línea	62			
A. Responsabilidades del árbitro	62 B.			
Juez de línea Responsabilidades y Código de Conducta	62C.			
Opciones de juez de línea	63 D.			
Posicionamiento de los jueces de línea	63			
E. Juez de línea Instrucciones del árbitro	64 F. Juzgar Bolas Dentro y Fuera	64 g Comunicar la llamada	65 H. Otra línea	
Responsabilidades del juez	68 I. Anulación o anulación de la llamada de un juez de línea	69 J. Partido de desempate	69	
Sección 9: Resumen	70			
Apéndice A: Programa de Certificación y Capacitación de Árbitros de Pickleball de EE. UU	71 Apéndice B:			
Sanciones por conducta antideportiva y comportamiento inapropiado	72 Apéndice C – Llamadas y anuncios estandarizados			
estandarizados	74 Apéndice D: Ejemplos de sesiones informativas previas al partido	76		

Lista de Figuras

Figura 1 – Hojas de puntuación de Pickleball/PickleballTournaments.com de EE. UU.	4
Figura 2 – Estilos de clip de servidor numerados	
5 Figura 3 – Preparación del acta.....	11
Figura 4 – Configuración de la hoja de puntuación y el portapapeles.	
12 Figura 5 – Clip de servidor numerado y puntos de marcación – Primer servidor	13 Figura
6 – Clip de servidor numerado y puntos de marcado – Segundo servidor....	14 Figura 7 –
Marcado de lados hacia afuera	15 Figura
8 – Jugador correcto Posiciones al comienzo del juego	16 Figura 9 –
Marcado estándar de tiempo muerto – Equipo que saca....	22 Figura 10 –
Marcado estándar de tiempo muerto – Equipo receptor	22 Figura 11 –
Resaltado de la puntuación final	23 Figura 12:
Marcar el servidor y el número de servidor correctos al finalizar el cambio de tiempo de espera	25 Figura 13 –
Marcado del Ganador y Puntajes	26 Figura 14 –
Marcado de tiempo muerto médico	39
Figura 15 – Documentación de un Retiro de un Partido	41
Figura 16: Documentación de una advertencia verbal	
51 Figura 17 – Documentación a Advertencia técnica (frente)	52
Figura 18 – Documentación de un Advertencia técnica (atrás).....	53
Figura 19 – Deducción de un Punto por una falta técnica	54
Figura 20: Marcar un punto anotado después de una evaluación de falta técnica.....	54 Figura 21 –
Adición de un punto por una falta técnica (delantera y trasera)	55 Figura 22 –
Documentación de un Game Forfeit	56 Figura
23 – Documentación de la pérdida de un partido Por Sanciones	58 Figura 24:
Documentación de la pérdida de un partido debido a la ausencia de un jugador...	58
Figura 25 – Ilustraciones de entrada y salida	
sesenta y cinco Figura 26 – Ilustración de salida	
65 Figura 27 – Llamada "Salida"	66
Figura 28 – Llamada "Entrada"	66
Figura 29 – Vista bloqueada.....	
67 Figura 30 – Servidor incorrecto, fuera de posición o receptor incorrecto	68
Figura 31 – Coaching por parte de un espectador....	68

Lista de tablas

Tabla 1 – Ejemplos de preguntas y respuestas	29 Tabla 2 –
Preguntas y Desafíos sobre el Puntaje	31 Tabla 3 – Acciones que
pueden interrumpir el juego	42 Tabla 4: Acciones de
apelación de llamadas de línea	44 Tabla
5 – Sistema Sancionador.....	50

Sección 1: Responsabilidades y Código de Conducta de los Árbitros

La principal responsabilidad del árbitro es garantizar que las reglas de USA Pickleball establecidas en el [Libro de reglas oficial de USA Pickleball 2023](#) son seguidos. El Rulebook proporciona las reglas necesarias para el juego social y organizado y "preserva la naturaleza y el carácter tradicionales del deporte y las habilidades tradicionalmente requeridas para practicar el deporte".

Las reglas se actualizan según sea necesario, pero no menos de una vez al año. Es su responsabilidad mantenerse al día con las reglas. Los cambios a las reglas para 2023 se explican en el [Documento de cambio de reglas de 2023](#) en el sitio web de EE. UU. [Pickleball](#). Conocer las reglas a fondo protege la integridad del deporte y garantiza que los partidos se desarrollen de manera justa.

A. Responsabilidades principales [Regla 13.C]

Durante un partido arbitrado, sus principales responsabilidades son:

1. Interpretar y hacer cumplir las normas.
2. Mantenga y anuncie la puntuación correcta.
3. Hablar clara y audiblemente. Utilice una cadencia clara, distinta y mesurada al realizar llamadas y anuncios.
4. Reconocer si el servidor y el receptor son los jugadores correctos en las posiciones correctas.
5. Servicio de llamada, zona sin volea (NVZ), servicio corto y otras faltas.
6. Mantenga el control y mantenga el partido en movimiento de manera eficiente.
7. Resolver disputas.
8. Hacer cumplir el juego limpio y la deportividad emitiendo advertencias verbales, advertencias técnicas y faltas técnicas, según corresponda.
9. Regla en llamadas de línea cuando esapelada por un jugador o no vista por un juez de línea.
10. Asegúrese de que el ambiente de la cancha sea seguro para jugar.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

B. Código de Conducta

Los árbitros desarrollan su propio estilo de arbitraje, pero todos deben adherirse a las mejores prácticas presentadas en este Manual. Los árbitros también deben cumplir con la [Política y el Procedimiento de Cumplimiento de Pickleball de EE. UU. para Oficiales Credenciales](#), y el siguiente Código de Conducta. Es importante que usted:

1. SIEMPRE haga cumplir todas las reglas de manera imparcial, justa y consistente, incluso si no está de acuerdo con una regla en particular o si tu decisión se toma en un momento crítico (por ejemplo, una falta sancionada en el punto de partido).
2. Utilizar el sentido común y el buen juicio para abordar situaciones no previstas expresamente en el Rulebook, el Casebook o este Manual. Debido a que el Libro de Reglas y este Manual no predicen todas las circunstancias que puede encontrar en la cancha, su "mejor amigo" en estas situaciones puede ser la Regla 13.C.

[Sección 1.B Responsabilidades de los árbitros: Código de conducta - continuación]

3. Utilice una conducta profesional y agradable en todo momento.
 - a. Mantener el control sin ser dictatorial.
 - b. Muestre confianza en sus acciones y decisiones.
 - C. Trate a los jugadores, jueces de línea, otros árbitros y espectadores con respeto.
 - d. Evite el exceso de amistad con los jugadores y espectadores mientras esté en la cancha.
 - mi. Evite comentarios y reacciones emocionales, ya sean positivas o negativas, respecto al juego de cualquier jugador.
 - F. Reconocer y cumplir con las solicitudes razonables de los jugadores (p. ej., hablar más fuerte, dejar de moverse, ralentizar el ritmo del juego, etc.)
 4. No se deje distraer. Dedique toda su atención al partido que se está arbitrando.
 5. Asegúrese de que sus dispositivos electrónicos personales estén en silencio o apagados.
 6. Use ropa prolíja y limpia que sea cómoda y adecuada para las condiciones climáticas y cumple con los requisitos para la indumentaria de los árbitros en los torneos.
 7. Mantenga una postura erguida para una apariencia profesional (es decir, evite apoyarse en una cerca o contra una pared).
 8. Evite el uso de cualquier dispositivo que pueda interferir con el juego (p. ej., paraguas como parasol). NOTA: Los directores de torneo pueden autorizar el uso de una silla si es necesario por razones médicas y según lo permita el espacio. También pueden autorizar el uso de una colchoneta pequeña (de aproximadamente dos pies por dos pies) para mayor comodidad y para reducir la fatiga corporal, si el espacio lo permite.
 9. Excusarse de arbitrar a un familiar, amigo cercano, compañero de dobles o cualquier partido en el que tenga un conflicto de intereses.
 10. Abstenerse de intervenir en un partido en curso durante un torneo (incluso durante tiempos muertos y entre juegos), excepto en las siguientes circunstancias:
 - a. Usted responde a un problema de seguridad inmediato.
 - b. El árbitro asignado solicita su ayuda, por ejemplo, para responder una pregunta, observar un servicio o hacerse cargo del partido. De lo contrario, no se involucre en el arbitraje del partido.
 - C. Usted es el árbitro asignado y brinda la asistencia necesaria a un aprendiz a quien le permite arbitrar su partido.
 - d. El Director del Torneo solicita que ayudes al árbitro asignado.
 - mi. En un partido no arbitrado, el Director del Torneo solicita que ayudes a los jugadores o te asigna para arbitrar el partido.
- NOTA: Al observar un partido, si ve que un árbitro comete un error claro y significativo o una interpretación incorrecta de las reglas, especialmente repetidamente, puede discutirlo discretamente con el árbitro después de que termine el partido.
11. No haga comentarios despectivos ni critique ningún asunto en la cancha, decisiones, o la actuación de otro árbitro en público, incluso en las redes sociales.

12. Abstenerse de comentar sobre cualquier jugador en público, incluso en las redes sociales. Semejante los comentarios, positivos o negativos, pueden verse como carentes de imparcialidad y pueden darle a un jugador una razón para pedirle que no arbitre un partido suyo en el futuro. Además, otros pueden tomar el comentario de un árbitro fuera de contexto.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

[El resto de esta página está intencionalmente en blanco]

Sección 2: Herramientas de árbitro

A. El acta

El acta es el documento oficial utilizado para registrar la actividad del juego y transmitir los resultados de los partidos a la mesa de eventos. Las hojas de puntuación pueden diseñarse para adaptarse a un formato de partido o a todos los formatos (es decir, 2 de 3 juegos a 11 puntos, 3 de 5 juegos a 11 puntos, 1 juego a 11 puntos [solo todos contra todos], 1 juego a 15 puntos, o 1 juego a 21 puntos). El diseño de la hoja de puntuación utilizada en su área puede diferir de las hojas de puntuación oficiales de [USA Pickleball](#) utilizadas en este Manual, que están disponibles en el sitio web de USA Pickleball.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

Figura 1 - Hojas de puntuación de Pickleball/PickleballTournaments.com de EE. UU.

Planilla – 2 de 3 a 11 Puntos

Event:		Match:		Court:		Referee:		Assistant:	
Team A:		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>					
Team B:		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>					
Score:		11		11		11		11	
Game:		1	2	3	4	5	6	7	8
Set:		1	2	3	4	5	6	7	8
Total:		11	11	11	11	11	11	11	11
Tie Breaker:									
Doubles:									

Hoja de puntuación: de 1 a 15 puntos Hoja de puntuación: de 1 a 21 puntos

Event:		Match:		Court:		Referee:		Assistant:	
Team A:		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>					
Team B:		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>					
Score:		15		15		15		15	
Game:		1	2	3	4	5	6	7	8
Set:		1	2	3	4	5	6	7	8
Total:		15	15	15	15	15	15	15	15
Tie Breaker:									
Doubles:									

B. Información de la hoja de puntuación

- La información ingresada por el escritorio del evento o el coordinador de árbitros, o preimpresa en el acta, antes de que el árbitro reciba el acta, incluye lo siguiente:

a. Fecha y hora

b. Etiquetas de identificación de computadora (es decir, SYSID, código de barras)

C. Tipo de evento

d. Nombres de los jugadores ("W") precederá a los nombres del equipo invicto por una medalla de oro fósforo]

[Sección 2.B Herramientas del árbitro: Información de la hoja de puntuación – continuación]

mi. Número de coincidencia

F. Número de tribunal asignado g.

Nombre del arbitro

H. formato de partido

i. Partido previo a la medalla, medalla (bronce) o medalla de oro (si corresponde) j. Número escrito a mano en la parte de atrás ("1" o "2") k. Marcas de referencia para cambiar extremos

2. La información ingresada por el árbitro antes, durante y después del partido incluye la siguiente un.

Encierre en un círculo el nombre del servidor inicial de cada equipo b. Notas para ayudar a distinguir a los jugadores unos de otros c. Una marca para indicar el equipo que sirve primero en cada juego d. Marcas de referencia () para extremos cambiantes (si no están preimpresos)

mi. Puntos anotados y marcas laterales

F. Tiempos de espera estándar

gramo. Tiempos de espera

médicos h. Advertencias verbales, advertencias técnicas y faltas técnicas i.

Puntuaciones finales del juego y encierre en un círculo los nombres de los ganadores con la palabra "GANADORES" dentro del círculo

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

C. Otras herramientas

1. Temporizador (para procedimientos cronometrados)

2. Lápices (al menos uno con borrador)

3. Portapapeles (para sujetar el acta)

4. Clips de servidor numerados (para realizar un seguimiento del primer y segundo servidor en partidos de dobles)
(Figura 2)

5. Dispositivo de medición para medir la altura de la red.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

Figura 2 – Estilos de clip de servidor numerados



Sección 3: Preparación de partidos de árbitros y procedimientos de registro de puntajes

Los procedimientos de este Manual son métodos probados para garantizar que esté mejor preparado para llevar a cabo los pasos necesarios para arbitrar partidos. Estos procedimientos se denominan "mejores prácticas". Debe conocer a fondo los procedimientos y técnicas estandarizados en la cancha para evitar errores en la cancha que retrasen el juego, frustren a los jugadores y les hagan perder la confianza en su capacidad para arbitrar. NOTA: Los procedimientos en la cancha que se muestran aquí pueden ser modificados por el Director del Torneo o el Director de Arbitraje de USA Pickleball para adaptarse a las preocupaciones de salud pública.

A. Antes de un Torneo

1. Revisa las ediciones más recientes del [Reglamento Oficial y libro de casos](#).
2. Vuelva a leer este Manual.
3. Repita las pruebas en línea para árbitros, jueces de línea y jugadores.
[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

B. Antes de que lo llamen para un partido

1. Cuida tus necesidades de aseo e hidratación.
2. Vistase con ropa adecuada.
3. Use sus credenciales de árbitro.
4. Estírese para preparar los músculos para estar de pie durante el partido.
5. Reúna artículos personales como agua, protección labial y anteojos de sol, según sea necesario.
6. Recoger herramientas y suministros:
 - a. Lápices (2)
 - b. Clips de servidor numerados (2)
- C. Balones de juego, incluido un repuesto (si no se proporciona en las canchas)
- d. Temporizador
- mi. Inicio de elementos de identificación del servidor (p. ej., pulseras)
- F. Tiritas (si están disponibles) para que los primeros auxilios puedan proporcionarse rápidamente para cortes menores y raspaduras
7. Saber dónde se puede acceder fácilmente a un libro de reglas y una lista de pádel aprobada por Pickleball de EE. UU.
Considere guardar una copia de ambos en su teléfono inteligente.
8. Conozca el diseño del lugar, incluido dónde entrar/salir de las canchas, los obstáculos de las canchas y posibles problemas de seguridad.
9. Considere cómo el clima, la iluminación, las condiciones de la cancha, etc., pueden afectar el juego.
10. Tenga en cuenta los procedimientos especiales aplicables a este torneo (por ejemplo, tiempo de calentamiento, sin bolsas en corte).

[Sección 3.B Preparación para el partido: antes de ser convocado para un partido - continuación]

11. Conocer la cantidad de minutos establecidos para iniciar el partido después de que el partido sea convocado y/o la cantidad específica de minutos establecida por el Director del Torneo para el tiempo de calentamiento.
12. Saber qué instrucciones escritas previas al partido fueron dadas a los jugadores por el Director del Torneo. Esto determinará qué información enumerada en la Sección 3.E debe cubrirse en su sesión informativa previa al partido.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

C. Cuando su nombre es llamado al árbitro

1. Diríjase inmediatamente al escritorio del árbitro para recoger el acta y el portapapeles del partido.
2. Inicie su cronómetro después de que se anuncie el partido para que los jugadores se presenten en su cancha.
3. Revise rápidamente la información en el acta para asegurarse de que se le haya asignado el partido y muestre toda la información pertinente para el partido (es decir, tipo de evento, formato del partido, número de partido, número de cancha).
4. Anote el número de partido en el acta. Un número de coincidencia bajo indica el comienzo de una nueva evento, así que asegúrese de tener la identificación del servidor inicial para los jugadores si el número de partido es bajo (por ejemplo, 1, 2, 3), ya que probablemente será el primer partido del evento de los jugadores.
5. Si es necesario, compruebe la pronunciación correcta de los nombres de los jugadores.
6. Verifique que se haya escrito "1" o "2" en el reverso de la hoja de puntaje. Si no, escriba un "1" o un "2" antes de llegar a la corte. El número se utilizará para determinar qué equipo tendrá la primera opción para servir o recibir, para seleccionar en qué extremo de la cancha comenzar el partido o para delegar estas opciones al oponente.
7. Intenta llegar a la cancha antes que los jugadores. Espera a todos los jugadores en la entrada de la cancha si el lugar del torneo requiere que crucen un partido en curso para llegar a tu cancha. Entrar y salir de la cancha en grupo.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

D. Lista de verificación en la cancha previa al partido [Reglas 13.C.3.a, 13.C.3.b]

1. Confirme la altura y el posicionamiento de la red, especialmente para sistemas de red temporales. (La altura de la red debe ser revisada por el equipo del torneo al comienzo de cada día).
2. Busque peligros para la seguridad, como escombros o líquidos en la cancha. Asegúrese de que los jugadores cumplan con las restricciones del lugar del torneo aplicables, como no permitir bolsas de equipo dentro del área de juego. No permita que los recipientes de bebidas se coloquen demasiado cerca de la cancha.
3. Si se guardan pelotas de torneo en la cancha para los jugadores, asegúrese de que haya dos o más pelotas para el partido.
4. Para determinar de qué lado de la cancha debe pararse, considere el sol, la iluminación, las sombras, las posiciones de los jueces de línea, los espectadores, etc. También considere la proximidad a otras canchas, paredes, reflejos, etc.
 - a. Si hay jueces de línea, es preferible que se pare frente a los dos jueces de línea.
 - b. Si hay espectadores, es preferible pararse frente a la mayoría para que puedan escucharlo mejor a menos que esté usando un micrófono. Sin embargo, la ubicación para ver a los jueces de línea tiene prioridad.

[Sección 3.D Preparación para el partido: Lista de control en la cancha antes del partido - continuación]

- C. Si debe pararse donde su sombra sea visible en la superficie de juego, muévase lo menos posible durante los peloteos para evitar que la sombra distraiga a los jugadores.
- d. Si un partido está en progreso en una cancha contigua, solo considere pararse espalda con espalda con el árbitro en la cancha contigua si otras condiciones justifican su posición allí y sus voces son lo suficientemente distintivas para que los jugadores no se confundan en cuanto a quién está haciendo sus llamadas.
5. Si tiene uno o más jugadores en silla de ruedas, asegúrese de estar familiarizado con las modificaciones de las reglas aplicables a los jugadores en silla de ruedas. [Reglas 3.A.45, 4.A.4.d, 7.E, 9.A – 9.D, 12.A.3]
- NOTA: No diga ni haga nada durante la sesión informativa previa al partido para resaltar o reconocer la discapacidad de un jugador. Puede responder cualquier pregunta relevante que los jugadores hagan sobre las reglas de la silla de ruedas, pero debe tratar a los jugadores en silla de ruedas de la misma manera que a cualquier otro jugador.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

E. Sesión informativa previa al partido y calentamiento

Comience la siguiente sesión informativa previa al partido cuando todos los jugadores estén presentes en la cancha. Los elementos requeridos no tienen que llevarse a cabo necesariamente en el orden que se indica aquí, pero debe desarrollar una presentación lógica y coherente. No incluya información adicional a menos que lo indique el Director del Torneo o el Director de Arbitraje de USA Pickleball o lo solicite un jugador.

OPCIÓN: Si un jugador se demorará en llegar a la cancha, puede continuar con la sesión informativa en la medida de lo posible para no privar a los jugadores en la cancha del tiempo de calentamiento. NOTA: Mantenga la conversación con los jugadores al mínimo. No participe en conversaciones innecesarias o casuales, especialmente con jugadores que conoce personalmente. Abstenerse de hacer comentarios a jugadores individuales que puedan interpretarse como entrenamiento.

1. Preséntate.
 2. Confirme la identidad de cada jugador. Tenga en cuenta las características distintivas junto a los nombres de los jugadores si es útil para la identificación (por ejemplo, barba, gorra roja, camisa azul). Si un jugador indica una discapacidad auditiva, determine qué nivel de apoyo se necesita (p. ej., lectura de labios, interpretación de lenguaje de señas, traducción de voz a texto) (Consulte la Sección 5.B.2).
 3. Si nota que algún jugador está usando audífonos u otro dispositivo de escucha, que no sea un audífono, infórmelle al jugador que tales dispositivos no están permitidos durante el juego y deben quitarse.
 4. Para los partidos de dobles, identifique al servidor inicial en cada equipo y asegúrese de que cada uno use la identificación prescrita para el servidor inicial. Encierre en un círculo los nombres de los jugadores que llevan la identificación del servidor inicial.
 - a. Solo un jugador de cada equipo puede usar la identificación del servidor inicial prescrita por el Director del Torneo. [Regla 5.A.3]
 - b. Asegúrese de que la identificación del servidor inicial sea visible tanto para usted como para los oponentes.
- C. Para evitar confusiones, no permita que el compañero del servidor inicial use nada similar en color o diseño a la identificación del servidor inicial que dificulte distinguirlo.

5. Confirme con los jugadores que sus palas se encuentran en la lista [de palas aprobadas de Pickleball de EE. UU.](#)

Inspeccione la paleta de cada jugador para determinar que cumpla con las especificaciones actuales de paletas y que haya sido aprobada por USA Pickleball. [Regla 13.C.4.a] (NOTA: si un jugador cambia las paletas en cualquier momento durante el partido, inspeccione la nueva paleta antes de jugar). Busque visualmente lo siguiente:

- a. El nombre del fabricante y el nombre o número del modelo aplicado por el fabricante. [Regla 2.E.7] La información del nombre del fabricante se puede ubicar en cualquier lugar de la paleta, incluso en la cinta de agarre, la tapa del extremo o el protector de borde. Algunos fabricantes de palas utilizan etiquetas adhesivas aplicadas de fábrica para indicar la marca y el nombre/número del modelo. Si cualquiera de los dos está ausente, no permita la paleta para el juego sancionado. No se aceptan etiquetas hechas en casa con información del fabricante.
- b. Marca aplicada por el fabricante "Aprobado por Pickleball de EE. UU." (o similar). Si no está, consulte la [lista de paletas aprobadas de Pickleball de EE. UU.](#) para comprobar si la pala está homologada. Si no está en la lista, no permite el pádel para jugada sancionada.

Si se cumplen las condiciones anteriores, tome cada paleta entre ambas manos y observe y sienta lo siguiente:

C. Alteraciones distintas del mercado de accesorios además del mango. Se pueden usar cintas o decoraciones adhesivas como protector de bordes, siempre que las dimensiones de la paleta, incluido el protector de bordes aplicado, sean compatibles. [Reglas 2.E.3, 2.E.5.a]

d. Cualquier cosa adherida a la cara de la paleta, como etiquetas de identificación, que se extienda hacia adentro más de $\frac{1}{2}$ " desde el borde (o $\frac{1}{2}$ " dentro del protector de borde si está instalado) o 1" por encima del mango de la paleta. [Regla 2.E.5.b] Cualquier adición que se extienda más allá de estos límites debe eliminarse antes del juego sancionado. Sin embargo, se aceptan autógrafos y otras marcas que no afecten la textura de la superficie de las paletas. [Regla 2.E.5.c]

mi. Hendiduras, agujeros, grietas y delaminación (visibilidad de una o más capas inferiores), que están prohibidos.

F. Sustancias extrañas y textura inusual.

Si su inspección identifica una violación de cualquier requisito de paleta, no permita la paleta para el juego sancionado. Si la superficie está en duda, haga que el árbitro principal o el director del torneo tomen la decisión final sobre si la paleta se puede usar para jugar.

Si una paleta no aparece en la lista aprobada o tiene características prohibidas, solicite al jugador que cambie a una paleta aprobada, que también debe inspeccionarse como se indicó anteriormente.

De lo contrario, el jugador debe perder el partido. [Reglas 2.F.1.a.1, 2.F.1.a.2]

6. Informar a los jugadores del formato del partido (p. ej., 2 de 3 juegos a 11 puntos, ganar por 2 puntos).

Para los partidos por medalla de oro de doble eliminación, explique el procedimiento para el partido de desempate.

7. Seleccione un jugador para elegir el número "1" o "2" (escrito en el reverso de la hoja de puntaje). El ganador de esa elección será el primero en seleccionar "servir, recibir, finalizar o diferir". Despues de hacer la primera elección, el otro equipo no puede aplazar y debe elegir entre las opciones restantes.

Una vez que un equipo hace su elección, no se puede cambiar. Marque el equipo que sacará primero en cada juego (ver Sección 3.F.2). OPCIÓN: También puede anotar en la hoja de puntaje el final de la cancha seleccionado (p. ej., "valla baja", dirección de la brújula u otro identificador único). Este

La anotación documentará el final en el que cada equipo comenzará el partido. La documentación del final también es útil en caso de retraso por lluvia u otra suspensión del juego para saber en qué lados los equipos reanudarán el juego.
[Regla 5.A.1]

8. Informar a los jugadores sobre cualquier anomalía en la cancha, condiciones de la cancha no estándar y modificaciones de reglas. [Regla 13.C.4.b]
9. Revisar las responsabilidades de llamada de línea del árbitro, los jugadores y (cuando corresponda) la línea jueces, incluidos los procedimientos de apelación. NOTA: Este paso puede omitirse si el director del torneo proporciona esta información a los jugadores con anticipación.
10. Recuerde a los jugadores que hagan sus llamadas en voz alta, clara y rápida.
11. Pregunte a los jugadores si tienen alguna duda sobre las instrucciones para los jugadores o las reglas. NOTA: Cuando se publiquen nuevas reglas, los directores de torneo pueden ordenar a los árbitros que revisen rápidamente los cambios significativos en las reglas durante la sesión informativa previa al partido.
12. No permita que los jugadores lleven balones de repuesto durante el juego.
13. Permitir que los jugadores entren en calor durante el tiempo de calentamiento designado o el resto del tiempo. tiempo establecido para comenzar el partido, recordando dejar tiempo para elegir la pelota y colocar a los jugadores para comenzar el juego. Si los jugadores están listos para jugar antes de la hora de inicio establecida, comience a jugar temprano. Si circunstancias fuera del control de un jugador impiden que el jugador se presente de inmediato a la cancha (p. ej., la falta de recepción del mensaje de texto de asignación de partido debido a problemas de wi-fi), puede permitir el tiempo de calentamiento completo designado, incluso si eso extiende el hora de inicio establecida ligeramente. Notifique a los jugadores cuando quede un minuto de tiempo de calentamiento para que puedan practicar el saque si lo desean.
- a. El saque no es obligatorio durante el calentamiento.
- b. Si se realizan servicios de práctica, observe los servicios de los jugadores en busca de posibles movimientos de servicio ilegales, pero no des ninguna advertencia.
14. Si algún jugador no ha llegado a la cancha a la mitad del tiempo asignado para comenzar el partido, pídale que lo vuelva a llamar.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

F. Preparación del acta antes del inicio de un partido (Figura 3)

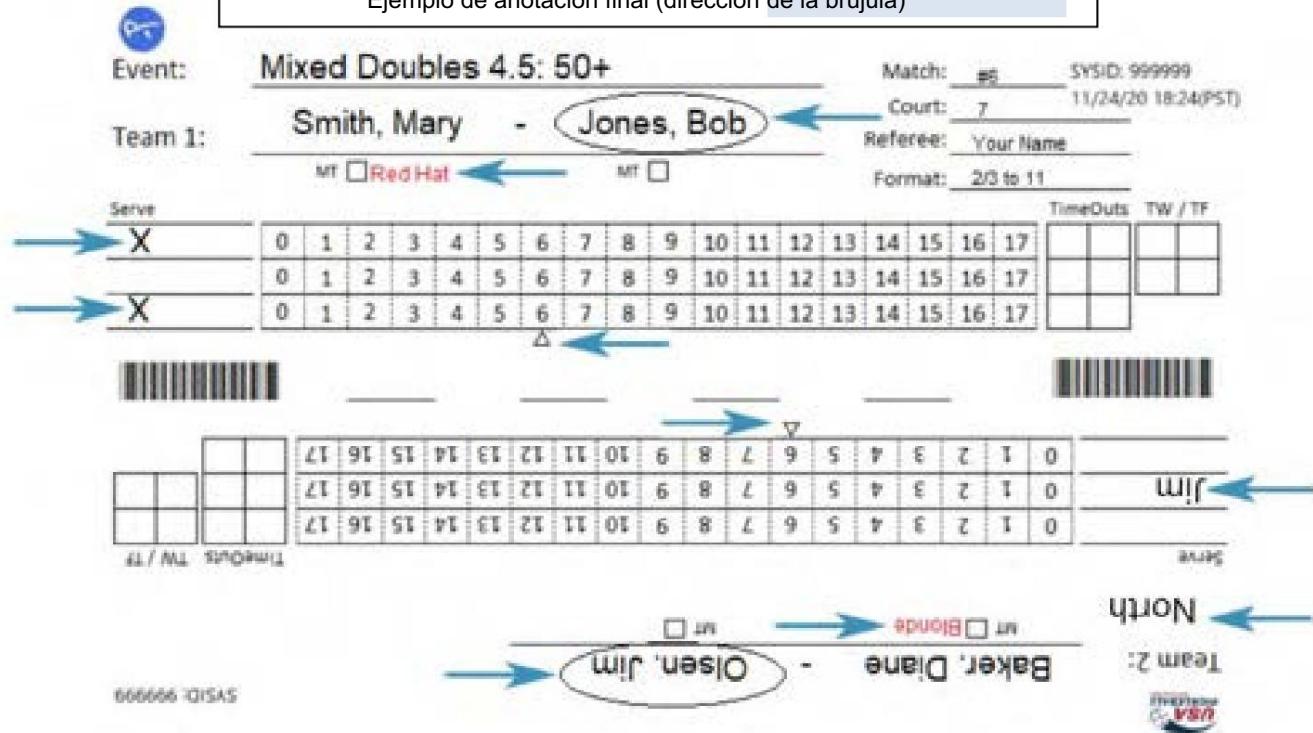
1. Verifica que hayas encerrado en un círculo los nombres de los jugadores que usan el servidor inicial identificación.
2. Verifique que haya colocado una marca (por ejemplo, "X" o el nombre del servidor de inicio) en los espacios provista en el acta para indicar qué equipo está sirviendo primero en cada juego. OPCIÓN: También puede usar "L" o "R" o una flecha direccional para indicar si el servicio comenzará a su izquierda o derecha.
3. Si no está preimpreso en la hoja de puntaje, agregue marcas de cambio final (Δ) debajo de la correspondiente número de puntuación:
 - a. A las 6 del último partido a 11 puntos, b. A las 8
 - por juegos a 15 puntos, c. A las 11 por juegos a 21
 - puntos.

Marcar esto al inicio del partido evita perderse el cambio de extremos posterior.

[Sección 3.F Preparación para el partido; Preparación del Acta – continuación]

Figura 3 – Preparación de la hoja de puntuación

- Equipo 1: Ejemplo de uso de “X” para Servicio
 Equipo 2: Ejemplo de uso de un nombre de servidor para Servir
 Ejemplo de anotación final (dirección de la brújula)



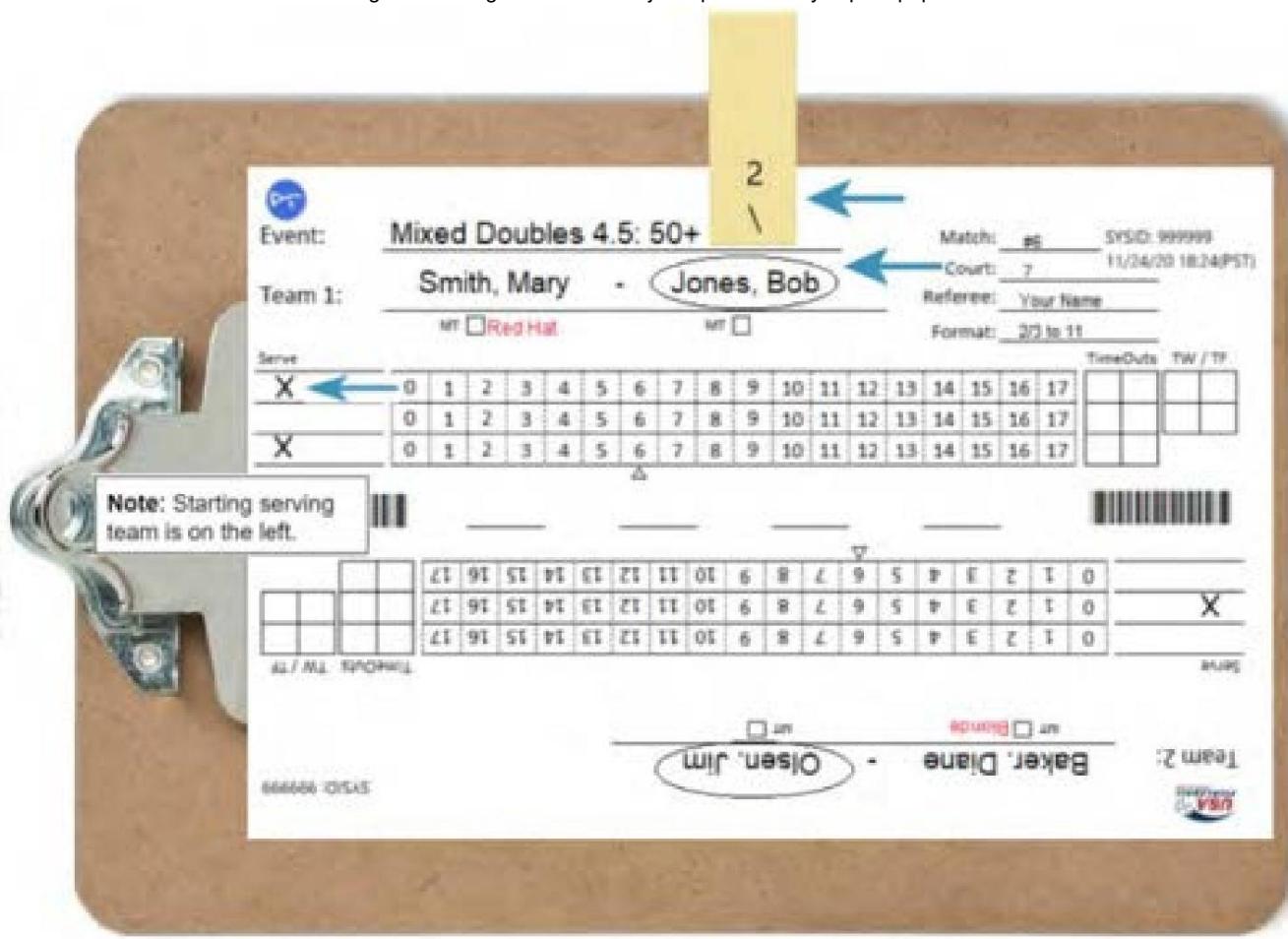
G. Configuración del acta y del portapapeles antes del comienzo de cada juego (Figura 4)

- Coloque la hoja de puntuaje en el portapapeles, asegurándose de que la abrazadera del portapapeles apunte hacia el extremo de servicio cuando el nombre del servidor inicial esté en la parte superior de la hoja de puntuaje. Cuando ocurren situaciones fuera de lo común, tener la abrazadera del portapapeles apuntando hacia el equipo que saca es un medio adicional para confirmar rápidamente qué equipo debe estar sacando.
- Para los partidos de dobles, coloque el clip del servidor numerado sobre el nombre del servidor inicial del juego con el número 2 hacia arriba. Este será el nombre dentro de un círculo para el equipo que sacará primero. NOTA: El servidor inicial del primer equipo que sirve comienza el juego como el segundo servidor ya que solo un servidor sirve antes de que el servicio pase al oponente.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

[El resto de esta página está intencionalmente en blanco]

Figura 4: configuración de la hoja de puntuación y el portapapeles



H. Seguimiento del primer y segundo servidor

En los partidos de dobles, hacer un seguimiento del primer y segundo servidor y qué jugador es el servidor correcto son obstáculos comunes para los árbitros. Con el sistema que se describe aquí, hará un seguimiento rápido y preciso de los servidores sin interrumpir el flujo del juego.

1. Antes del primer saque de un equipo, coloque el clip de servidor numerado sobre el nombre de ese jugador con el "1" hacia arriba (Figura 5).
2. Antes del servicio del segundo servidor, coloque el clip del servidor numerado sobre el nombre de ese jugador con el "2" hacia arriba (Figura 6).
3. Cuando el equipo pierda su servicio ante el oponente, primero marque el lado hacia afuera y luego gire el portapapeles para apuntar la abrazadera hacia el nuevo equipo que saca. Coloque el clip de servidor numerado sobre el nombre del nuevo primer servidor con "1" hacia arriba.

Para partidos individuales, no se requiere seguimiento del servidor. Solo se rastrea la posición del servidor, que está determinada por la puntuación del servidor.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

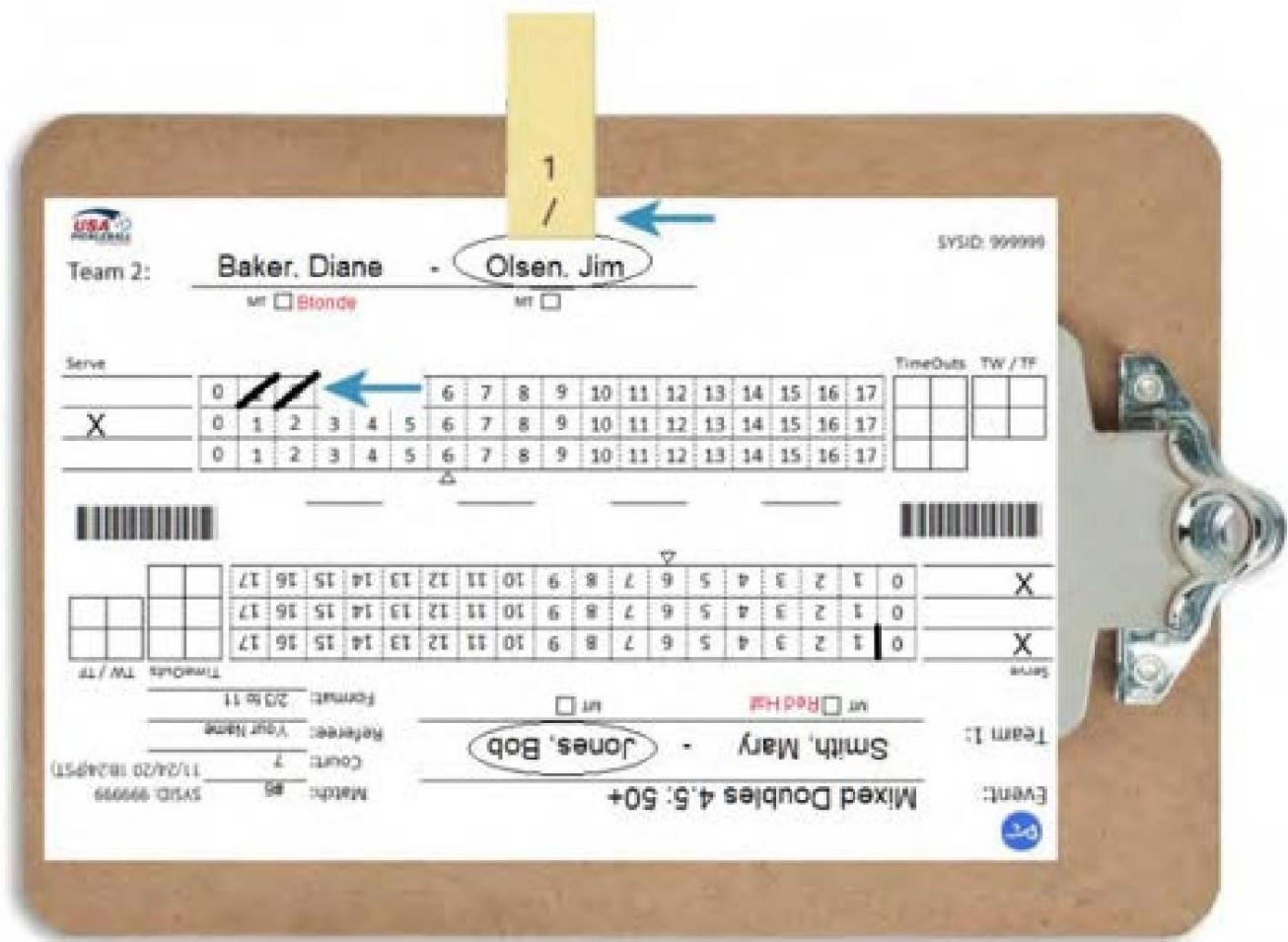
[Sección 3.I Registro de puntos: Marcado de puntos anotados]

I. Marcado de puntos anotados

1. Usa diagonales para marcar cada punto anotado. Marque la diagonal apropiada sobre la casilla numerada del punto anotado, de la siguiente manera para los partidos de dobles:
 - a. Marque los puntos anotados cuando el primer servidor está sirviendo con una línea diagonal de arriba a la derecha hacia abajo a la izquierda (barra inclinada /) (Figura 5).
 - b. Marque los puntos anotados cuando el segundo servidor está sirviendo con una línea diagonal superior izquierda a inferior derecha (barra invertida \) (Figura 6).
2. Para partidos individuales, marque todos los puntos con la barra inclinada (/).

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

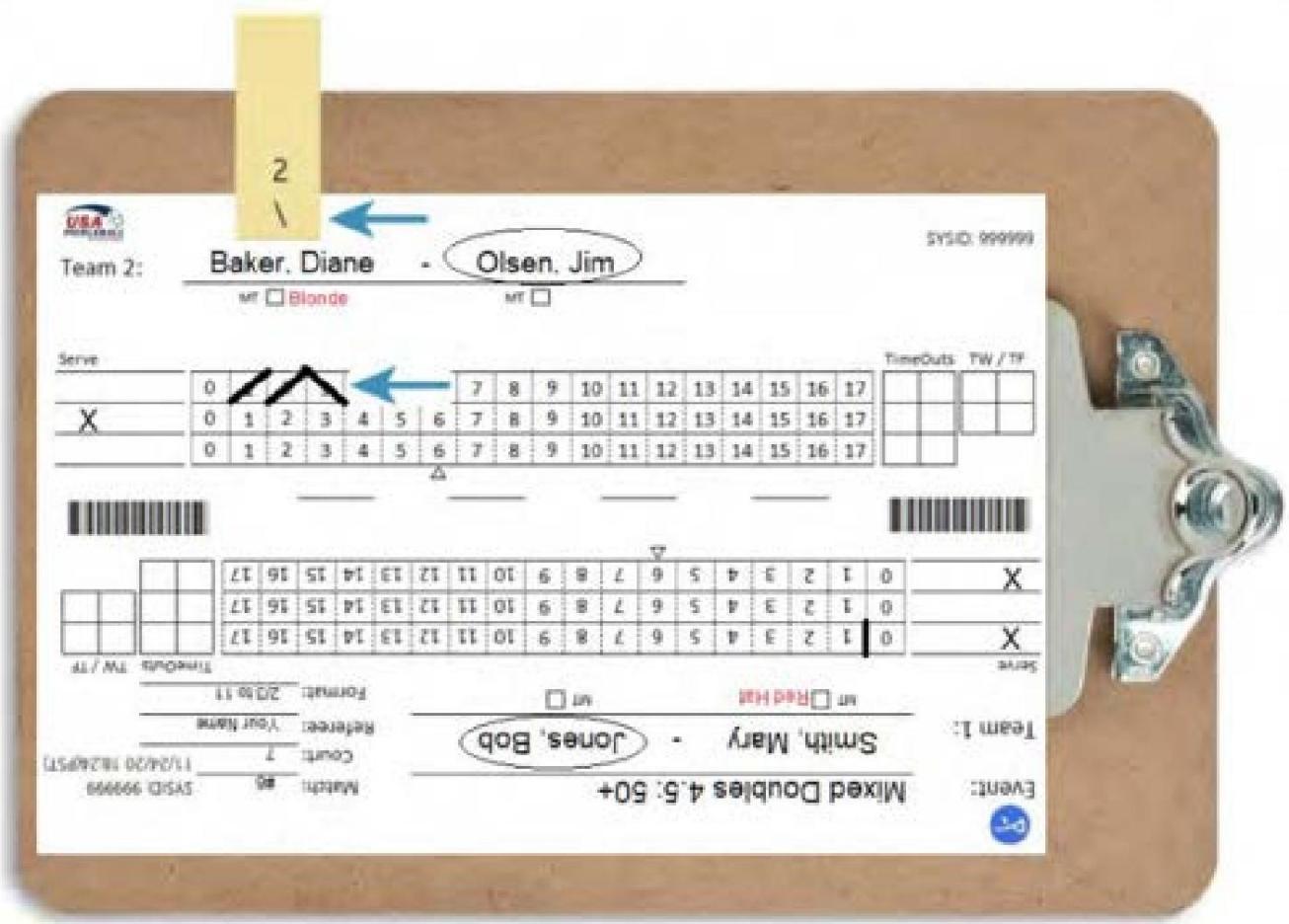
Figura 5 – Clip de servidor numerado y puntos de marcado – Primer servidor



[El resto de esta página está intencionalmente en blanco]

[Sección 3.I Registro de puntuajes: Marcar puntos anotados - continuación]

Figura 6 – Clip de servidor numerado y puntos de marcado – Segundo servidor



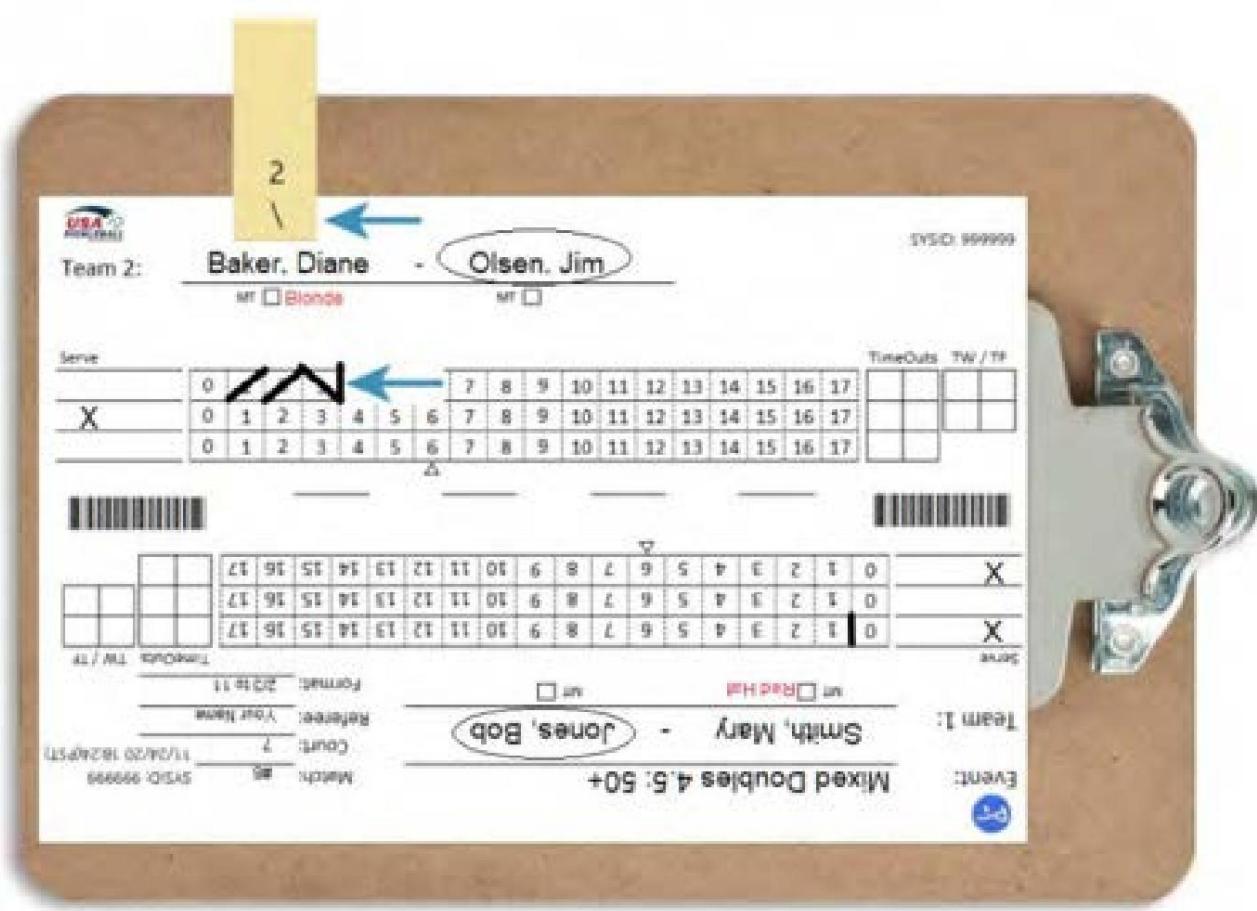
J. Marcado de lados hacia afuera

- Después de que un equipo pierde el servicio ante el equipo contrario, registre el lado out en el acta marcando una línea vertical en el lado derecho del último punto anotado (Figura 7). NOTA: Si no se anota un punto en la primera rotación de servicio del juego, coloque la marca vertical entre el punto "0" y "1" (ver Equipo 1, Figuras 5 - 7).
- Esta técnica crítica de marcado documenta cuál fue la puntuación al lado y le permite reconstruir la secuencia de puntos y lados en caso de que surja una duda más adelante con respecto al servidor correcto o la posición correcta.
- El primer servidor correcto se determina por la puntuación del equipo (par o impar) después de un saque.
El servidor inicial (es decir, el jugador que comenzó a servir al comienzo del juego y que lleva la identificación del servidor inicial) no siempre es el primer servidor después de un saque, solo cuando el marcador del equipo está parejo. Cuando el puntaje del equipo es impar en un lado, el jugador sin la identificación del servidor inicial es el primer servidor para la próxima rotación de servicio.
[Reglas 4.B.6.a-4.B.6.c] (Consulte también la Sección 3.K sobre las posiciones de los jugadores).

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

[El resto de esta página está intencionalmente en blanco]

Figura 7 – Marcado de lados hacia afuera



K. Posiciones de los jugadores (juego de dobles)

Como árbitro, debe comprender la correlación entre la identificación del servidor inicial y el puntaje para determinar la posición correcta en la cancha de un jugador.

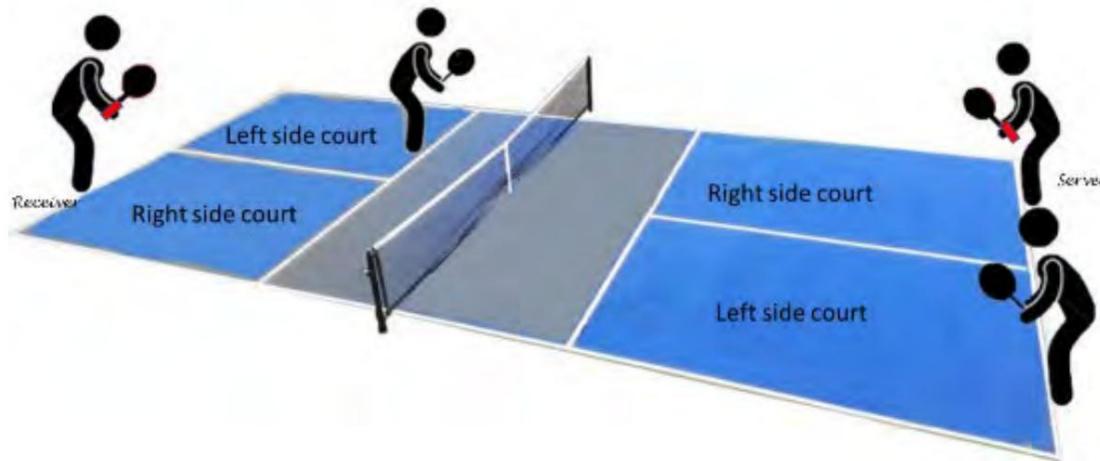
1. El servidor inicial de cada equipo al comienzo de cada juego usa el servidor inicial identificación.
2. La cancha tiene un lado derecho/par y un lado izquierdo/impar cuando los jugadores miran hacia la red. (Figura 8.)
3. El servidor y el receptor correctos y sus posiciones están determinados por la puntuación y las posiciones iniciales de los jugadores en el juego.
4. Al comienzo de cada juego (0-0-2), la posición correcta de los jugadores con el titular la identificación del servidor es el lado derecho/par de la cancha en sus respectivos extremos de la cancha.
[Reglas 4.B.1, 4.B.2, 4.B.6.b] Estos jugadores son el servidor correcto y el receptor correcto para comenzar el juego (Figura 8).
5. Cuando el marcador de un equipo es par (es decir, 0, 2, 4...), la posición correcta para el jugador del equipo usar la identificación del servidor inicial es la cancha derecha/par. Cuando el marcador de un equipo es impar (es decir, 1, 3, 5...), la posición correcta para el jugador que lleva la identificación del servidor titular es la cancha izquierda/impar.
[Regla 4.B.6.b]

6. Si bien el servidor y el receptor correctos deben estar en sus posiciones adecuadas para iniciar cada punto, sus compañeros pueden pararse en cualquier lugar dentro o fuera de la cancha siempre que permanezcan en sus respectivos extremos. [Regla 4.B.7] Después de la devolución del servicio, cualquiera de los jugadores de los equipos puede golpear la pelota desde cualquier posición.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

Figura 8: Posiciones correctas de los jugadores al comienzo del juego

Los jugadores en las canchas pares llevan la identificación del servidor inicial (pulsera roja), lo que indica que son el servidor inicial y el receptor inicial. El marcador es 0-0-2.



L. Posiciones de los jugadores (jugada individual)

1. Individuales estándar

- La posición correcta del servidor está determinada por la puntuación (es decir, par o impar).
- Al comienzo de cada juego (es decir, puntuación 0-0), la posición correcta para el servidor es el lado derecho/par de la cancha.
- Cuando el puntaje del servidor es par (es decir, 0, 2, 4...), la posición correcta es la derecha/par corte. [Regla 4.B.5.a] Cuando el resultado del servidor es impar (es decir, 1, 3, 5...), la posición correcta es la izquierda/cancha impar. [Regla 4.B.5.b]
- El receptor reflejará la posición del servidor en diagonal para devolver el servicio.

2. Minisencillos

a. Minisencillos es un formato único para juegos individuales donde solo la mitad de la cancha a cada lado de la red se utiliza para cada jugada.

b. La posición correcta de cada jugador está determinada por su puntuación (es decir, derecha/par o izquierda/impar), y solo los lados respectivos de la cancha en cada extremo están en juego durante cada jugada. Como tal, el receptor no siempre se coloca en diagonal frente al servidor para comenzar cada jugada.

c. Para conocer las reglas detalladas que rigen los mini-sencillos, consulte [las Instrucciones de formato de mini-sencillos](#) en la página de arbitraje de EE. UU. Pickleball.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

Sección 4: Arbitraje de un partido (jugada de dobles)

Las mejores prácticas en la Sección 4 se presentan de manera directa sin complicaciones por violaciones de reglas o situaciones inusuales. La Sección 5 aborda el manejo de violaciones de reglas y otras situaciones en la cancha.

A. Comienzo de un partido 1.

- Comenzar el juego cuando lo especifique el director del torneo o a más tardar 10 minutos después el partido fue llamado.
2. Todos los jugadores deben estar presentes en la cancha para comenzar a jugar un partido. Los jugadores no pueden usar los tiempos muertos para retrasar el inicio del partido (por ejemplo, si su compañero aún no ha llegado). [Regla 10.H.1]
 3. Permita que el equipo que saca seleccione la pelota de juego de las pelotas de torneo provistas, usando cualquier técnica que desee, y retire todas las demás pelotas de la superficie de juego. Este paso también le permite confirmar las identidades de los jugadores y asegurarse de que los haya registrado correctamente en el acta.
 4. Anuncie una advertencia de 15 segundos para preparar a los jugadores para comenzar el partido. NOTA: El 15-
La segunda advertencia se usa en una variedad de situaciones para alertar a los jugadores que el juego se está preparando para comenzar o reanudarse. El anuncio de "Tiempo de entrada" es el procedimiento establecido para finalizar el período cronometrado de 15 segundos y comenzar la jugada.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

B. Comenzar un juego

1. El juego comienza con el segundo servicio en 0-0-2 ya que solo un jugador sacará para el equipo de saque inicial. Los nombres de los jugadores del equipo que saca deben estar en la parte superior del portapapeles y la abrazadera del portapapeles debe apuntar hacia el equipo que saca. El servidor inicial será el jugador del primer equipo de servicio cuyo nombre esté en un círculo. Coloque el clip del servidor numerado con el número "2" hacia arriba sobre el nombre del servidor de inicio en un círculo (Figura 4). El receptor correcto será el jugador del equipo contrario cuyo nombre está en un círculo. Estos dos jugadores deben llevar la identificación del servidor inicial.
2. Para comenzar cada juego y antes de anunciar el marcador, confirme visual y mentalmente si el servidor y el receptor correctos están en las posiciones correctas o no. Esto se indica mediante la puntuación, el clip del servidor numerado y la identificación del servidor inicial.
3. OPCIÓN: Al comienzo del primer juego del partido, puede anunciar los nombres de todos los jugadores para verificar que tiene los equipos correctamente indicados en el acta y la abrazadera del portapapeles apuntando hacia el equipo que saca. NOTA: No identifique el servidor inicial o el receptor inicial por su nombre.
4. Párese alineado con el plano de la red y mantenga una posición estacionaria en la red. Manténgase a una buena distancia visual de la NVZ en ambos lados, generalmente de dos a seis pies del poste de la red.
Deje suficiente espacio alrededor de los tiros del poste.
5. Cuando todos los jugadores estén en posición y listos para jugar, comience el juego: "Tiempo de entrada. 0-0-2".
Permita segundos adicionales, si es necesario, para que los jugadores se coloquen en posición antes de anunciar el tiempo de entrada. Si está arbitrando un partido de varios juegos, también anuncie el número del juego antes de pedir el tiempo de entrada: "Juego [número]. Tiempo de entrada. 0-0-2". El juego puede comenzar antes de que expiren los 15 segundos si todos los jugadores están listos para continuar. NOTA: Se recomienda el uso de una señal con el brazo o la mano al llamar a la puntuación (consulte la Sección 5.B.2).

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

C. Llamando a la partitura

1. Antes de llamar a la puntuación para comenzar cada jugada, mire rápidamente la hoja de puntuación, según sea necesario, para asegurarse de conocer la puntuación correcta, el servidor correcto y el receptor correcto. Luego sostenga el portapapeles a su lado o detrás de usted para que no se sienta tentado a mirarlo durante el juego o dé la apariencia de no estar concentrado en el juego.
2. Decir el marcador después de determinar que todos los jugadores están en posición, o deberían estar en posición, y todos los jugadores están listos, o deberían estar listos para jugar, y que: [Regla 4.D]
 - a. Ningún jugador está usando una de las señales de "no listo", [Reglas 4.C, 4.C.1] que son:
 - 1) Levantar la pala por encima de la cabeza.
 - 2) Levantar la mano que no está remando por encima de la cabeza.
 - 3) Dar la espalda completamente a la red.
 - b. Un jugador tiene la pelota en la mano y está en posición de sacar o debería estar en posición de sacar.
- C. El jugador en diagonal al otro lado de la cancha del jugador en posición de servicio está listo, o debería estar listo, para recibir.
3. Anuncie el puntaje como tres números, enunciando cada número claramente con una cadencia, (p. ej., "Cero, cero, dos"). No utilice "Cero, cero, inicio", "Cero, cero, segundo servidor" "Oh-Oh-dos", o cualquier otra variación no estándar para comenzar el juego. Es una buena práctica mirar al receptor cuando comience a cantar el puntaje para asegurarse de que el receptor esté listo, luego gire la cabeza a medida que continúa anunciando el puntaje para que cuando diga el último número esté mirando al servidor.
4. No varíe su cadencia o volumen ni dé ninguna otra indicación cuando un servicio potencial o la falla del receptor es inminente.
5. No diga "Posible punto de juego" cuando el equipo que saca ganará si anota el siguiente punto.
[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

D. Observando el Saque

1. El servidor puede usar el servicio de volea o el servicio de caída indistintamente. El servidor no está obligado a declarar qué servicio se utilizará; por lo tanto, no lo sabrás de antemano. Mira cómo el servidor suelta la pelota para cada saque. Si el servidor no golpea la pelota en el primer lanzamiento, el servidor puede recuperar la pelota y comenzar el servicio nuevamente dentro de la cuenta de 10 segundos.

Es importante entender las reglas de cada servicio para determinar efectivamente si el servicio es legal.

- a. Para un saque de volea [Regla 4.A.7] (Véase también la Sección 5.A.10.):

- 1) La pelota debe lanzarse con una sola mano. NOTA: Un jugador que tiene el uso de una sola mano puede usar su paleta para soltar la pelota para realizar el servicio.
- 2) El servidor no puede impartir giro a la pelota antes de golpearla para realizar el servicio. [Regla 4.A.5]
- 3) El lanzamiento de la pelota debe ser visible para el receptor y el árbitro. [Regla 4.A.6]

[Sección 4.D Arbitraje de un partido: Observar el saque – continuación]

- 4) La pelota debe ser golpeada antes de que rebote en la superficie de juego.
 - 5) Se deben cumplir los tres componentes de movimiento de servicio. (Reglas 4.A.7.a – 4.A.7.c)
- b. Para un servicio dropado [Regla 4.A.8] (Véase también la Sección 5.A.11.):
- 1) La pelota debe dejarse caer con una mano o dejarse caer desde la cara de la paleta.
 - 2) El servidor no puede aplicar ninguna fuerza a la pelota antes de golpearla para realizar el servicio. La pelota no puede ser propulsada o girada de ninguna manera durante su lanzamiento.
 - 3) El lanzamiento de la pelota debe ser visible para el receptor y el árbitro. [Regla 4.A.6]
 - 4) No hay restricción en el número de veces que la pelota puede rebotar antes que el servidor golpea la pelota para hacer el servicio.
 - 5) El servidor puede usar cualquier movimiento de servicio para golpear la pelota.
2. Vigile el servidor por fallas en el pie de servicio. (Consulte las Secciones 5.A.12.)
3. Mire la pelota servida para ver dónde cae. La pelota debe caer más allá de la línea NVZ en el Corte de servicio correcto para ser legal.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

E. Durante el juego

1. Despues de que comience a anunciar la puntuación, ignore todas las señales de "no listo" realizadas, a menos que ocurra un impedimento. [Regla 4.C.2]
2. Cuando sea necesario detener el juego, inmediatamente levante la mano y dé un paso adelante para anunciar la situación (p. ej., "Detener el juego", "Falta", "Balón encendido") y explicar según sea necesario. Reanude el juego lo más rápido posible llamando a la puntuación.
3. Cuando los jugadores están en cualquier lugar cerca de la NVZ o se ha producido una volea desde cualquier lugar dentro o fuera de la cancha, su enfoque principal es observar las faltas de pie y otras faltas de la NVZ, no mirar la pelota para hacer llamadas de línea en apelación. La decisión sobre las llamadas de línea apeladas es de baja prioridad.
4. No hacer ningún canto o indicación física de que una bola está dentro o fuera de los límites, a menos que sea apelado por un jugador.
5. Evite mirar el acta durante los peloteos; concentrarse en la acción en la cancha, particularmente con respecto a la NVZ.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

F. Al Final de Cada Rally

1. Al final de cada jugada, indique inmediatamente el resultado de forma clara y audible: "Punto", "Segundo servidor" (o "Segundo servicio") o "Lado afuera".
2. Si no escucha una llamada de línea o nota cualquier otra indicación de los jugadores de que la pelota está fuera de los límites, considere la pelota dentro, a menos que la pelota sea obviamente fuera para usted y los jugadores. No pida a los jugadores que canten una línea ni pregunte si la pelota estaba dentro o fuera, posiblemente sugiriendo qué canto se debe hacer. Si los jugadores indican inmediatamente que la pelota está fuera después de que usted anuncie el resultado en base a que la pelota está dentro, recuérdelos que hagan sus llamadas de "Fuera" en voz alta, clara y rápida para que pueda escucharlos y ver sus señales. Si es necesario, corrija su hoja de puntaje antes de continuar.

[Sección Partido Arbitraje de un partido: Al final de cada rally – cont – cont 'd.]d]

3. Si una jugada termina debido a una falta que no sea que la pelota haya sido golpeada fuera de los límites o dentro de la red, anunciar "Falta" o el tipo de falta antes de anunciar el resultado (p. ej., "Falta de pie, pie derecho, punto"; "Falta de servicio, lateral"). Explicar la falta si lo pide un jugador. (Consulte la Sección 5.)
4. Marque cada punto en el acta a medida que ocurra. Utilice una línea diagonal correspondiente a la número de servidor en el clip de servidor numerado. (Consulte la Sección 3.I.)
5. Realice un seguimiento de cuándo el juego va al segundo servidor girando el clip del servidor numerado a "2" y moviéndolo sobre el nombre del segundo servidor.
6. Después de cada jugada, recuerde los puntajes y verifique las posiciones correctas de los jugadores y el servidor y el receptor correctos.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

G. A un lado

1. Indique el lado hacia afuera en el acta dibujando una línea vertical en el lado derecho del último punto anotado. No es necesario marcar salidas laterales sucesivas en el mismo lugar cuando no se anotan puntos.
2. Si aún no se han anotado puntos en el juego, coloque la marca de lado a la izquierda del "1". punto.
3. Gire el portapapeles para que la abrazadera apunte hacia el nuevo equipo de servicio.
4. Vuelva a colocar el clip del servidor numerado sobre el nombre del primer servidor correcto en función de la puntuación del equipo que saca, volteando simultáneamente el clip del servidor para que el número "1" quede hacia arriba.
5. En cada lado hacia afuera, gire el portapapeles y el clip del servidor de manera eficiente para evitar retrasar el juego.
6. Asegúrese de que el equipo correcto tome posesión de la pelota para el próximo saque.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

H. Tiempo muerto estándar [Regla 10.A]

Los jugadores pueden pedir tiempos muertos estándar después de que comience el partido. Los tiempos muertos generalmente se piden entre jugadas, pero también se pueden pedir entre juegos. Se debe pedir un tiempo muerto antes de que se golpee la pelota para hacer el siguiente servicio. Si no se utiliza ninguna parte del tiempo muerto, no lo registre; el equipo puede retener el tiempo muerto para su uso posterior.

Cuando un jugador solicita un tiempo muerto estándar:

1. Anunciar el tiempo muerto, indicar qué equipo pidió el tiempo muerto, indicar el marcador y la duración del tiempo muerto: "Tiempo muerto [receptores/servidores]. [Puntaje]. Un minuto."
2. Inicie la cuenta de un minuto en su temporizador.
3. Muévase al centro de la cancha para evitar la interacción con los jugadores.

NOTA: No aconseje a los jugadores que bajen las paletas o coloquen la pelota debajo de la paleta del servidor.

4. Marque la puntuación actual en la casilla de tiempo muerto correspondiente a ese partido en el acta. separando los puntajes del equipo con la línea diagonal apropiada que refleja la diagonal en el clip del servidor que indica el primer o segundo servidor (Figura 9). Si se pide un tiempo muerto entre

juegos, registre el tiempo muerto para el próximo juego con el marcador como 0-0-2. Escriba siempre el puntaje del equipo que saca sobre la diagonal y el puntaje del equipo que recibe debajo de la diagonal (p. ej., 6/4 para 6-4-1, 7\8 para 8-7-2). No es necesario registrar el número del servidor ya que esa información se indica en la dirección de la diagonal. NOTA: Para evitar posibles errores, cuando el equipo receptor pide un tiempo muerto, no gire el acta.

Ingrese el puntaje del tiempo fuera con el lado derecho hacia arriba aunque la parte del acta del receptor esté al revés (Figura 10).

5. Si un jugador abandona el área de juego inmediata con su paleta, vuelva a inspeccionar la paleta antes de que se reanude el juego.
6. El juego puede comenzar antes de que expire el tiempo muerto si todos los jugadores están listos. De lo contrario, avise a los jugadores cuando el tiempo restante sea de 15 segundos y muévase a su posición de árbitro.
7. Antes de regresar a su posición, avise a cada equipo del número restante de tiempos muertos: “[Receptores/Servidores], [número] tiempos muertos restantes. [Servidores/Receptores], [número] tiempos de espera restantes”. (p. ej., “Receptores, quedan dos tiempos muertos. Servidores, queda un tiempo muerto”). NOTA: Los jugadores pueden estar más atentos si este paso se realiza más cerca de la reanudación del juego que cuando se solicita el tiempo muerto.
8. Verificar la preparación del equipo de árbitros (si corresponde).
9. En o antes de un minuto, según corresponda, anuncie rápidamente “Tiempo de entrada” y cante el marcador si los jugadores están en posición y listos para jugar: “Tiempo de entrada. [Puntuación]”. Después de pedir “Tiempo de entrada”, si los jugadores no están listos en un minuto pero están haciendo un esfuerzo para ponerse en posición, espere una cantidad razonable de segundos adicionales para que los jugadores se coloquen en posición antes de anunciar el marcador.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

[El resto de esta página está intencionalmente en blanco]

[Sección 4.H Arbitraje de un partido: Tiempo muerto estándar – continuación]

Figura 9 – Marcado estándar de tiempo muerto – Equipo que saca
(Puntuación 6-4-1)



Figura 10 – Marcado estándar de tiempo muerto – Equipo receptor
(Puntuación 8-7-2)



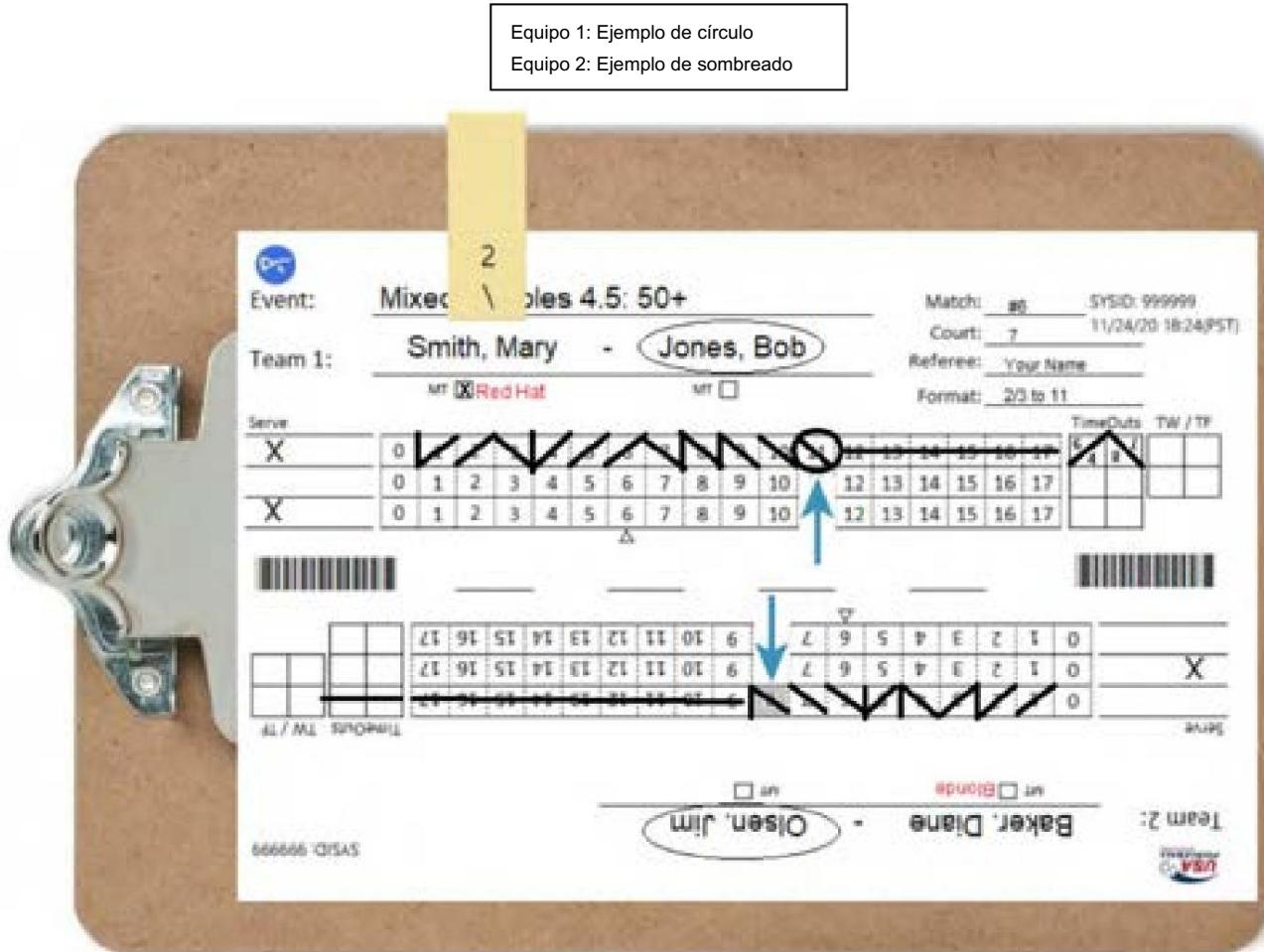
[Sección 4.I Arbitraje de un Partido: Fin de un Juego]

I. Al final de un juego

- Después del punto final, anuncie el final del juego, el puntaje y los apellidos de los ganadores. Luego pide el tiempo muerto entre juegos y comienza tu cronómetro: "Punto. Juego. [Puntaje]. [Apellidos]. Se acabó el tiempo. Cambiar termina. Dos minutos." NOTA: Consulte la Sección 4.L para conocer el procedimiento de finalización del partido.
- Encierre en un círculo o sombree ligeramente el puntaje final de ambos equipos para que sea más fácil para los jugadores y la mesa de eventos verificar los puntajes correctos (Figura 11). Si no se anotan puntos para el juego, encierre en un círculo/sombree "0" para el puntaje.
- Si se jugará un juego adicional, dibuje una línea a través de todos los puntos no utilizados y casillas de tiempo muerto del juego completado para evitar usar las casillas sin marcar durante el próximo juego (Figura 11). NOTA: Las casillas "TW/TF" se aplican a todo el partido; no los alinee afuera.
- Recoja la pelota o guárdela para facilitar un comienzo rápido del próximo juego con la misma pelota.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

Figura 11 – Resaltado de la puntuación final



J. Entre juegos [Regla 10.E]

Hay varios pasos importantes a seguir entre juegos:

1. Despues de anunciar el final del juego anterior (ver Sección 4.I.1), muévase al centro de la cancha. Esta posición ayuda a alertar a los espectadores y jugadores de que el partido aún está en curso y le ayuda a evitar interacciones innecesarias con los jugadores y espectadores.
2. Retire el clip del servidor numerado, luego gire la hoja de puntuación (NO el portapapeles) 180 grados y vuelva a colocar la hoja de puntuación en el portapapeles.
3. Si es necesario, gire el portapapeles para que el equipo que saque del próximo juego esté boca arriba con la abrazadera apuntando hacia su extremo de la cancha.
4. Coloque el clip de servidor numerado, con el número 2 hacia arriba, sobre el nombre en un círculo del equipo que servirá primero en el próximo juego.
5. Si los jugadores le notifican un cambio en el servidor inicial o nota que la identificación del servidor inicial se ha cambiado entre compañeros, cambie el servidor inicial en el acta borrando el círculo alrededor del nombre del servidor inicial anterior y encerrando en un círculo el nombre del nuevo servidor de inicio.
6. Si un jugador abandona el área de juego inmediata con su paleta, vuelva a inspeccionar la paleta antes de que se reanude el juego.
7. Notifique a los jugadores cuando el tiempo restante sea de 15 segundos, muévase a su posición de árbitro y proporcione la pelota al equipo que saca sin identificar al servidor correcto, a menos que se lo soliciten.
8. Verificar la preparación del equipo de árbitros (si corresponde).
9. A los dos minutos o antes, según corresponda, comience inmediatamente el próximo juego si los jugadores están en posición y listos para jugar: "Juego [número]. Tiempo de entrada. [Puntuación]". Después de pedir "Tiempo de entrada", si los jugadores no están listos en dos minutos pero están haciendo un esfuerzo para ponerse en posición, espere una cantidad razonable de segundos adicionales para que los jugadores se coloquen en posición antes de anunciar el marcador.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

K. Terminar el tiempo muerto para cambiar [Regla 5.B]

Se produce un cambio de extremo a los 6 puntos en el último juego a 11 puntos, a los 8 puntos en los juegos a 15 puntos y a los 11 puntos en los juegos a 21 puntos. NOTA: En el tercer juego de un partido de 2 de 3, no se produce ningún cambio de final si el primer juego se perdió debido a una llegada tardía.

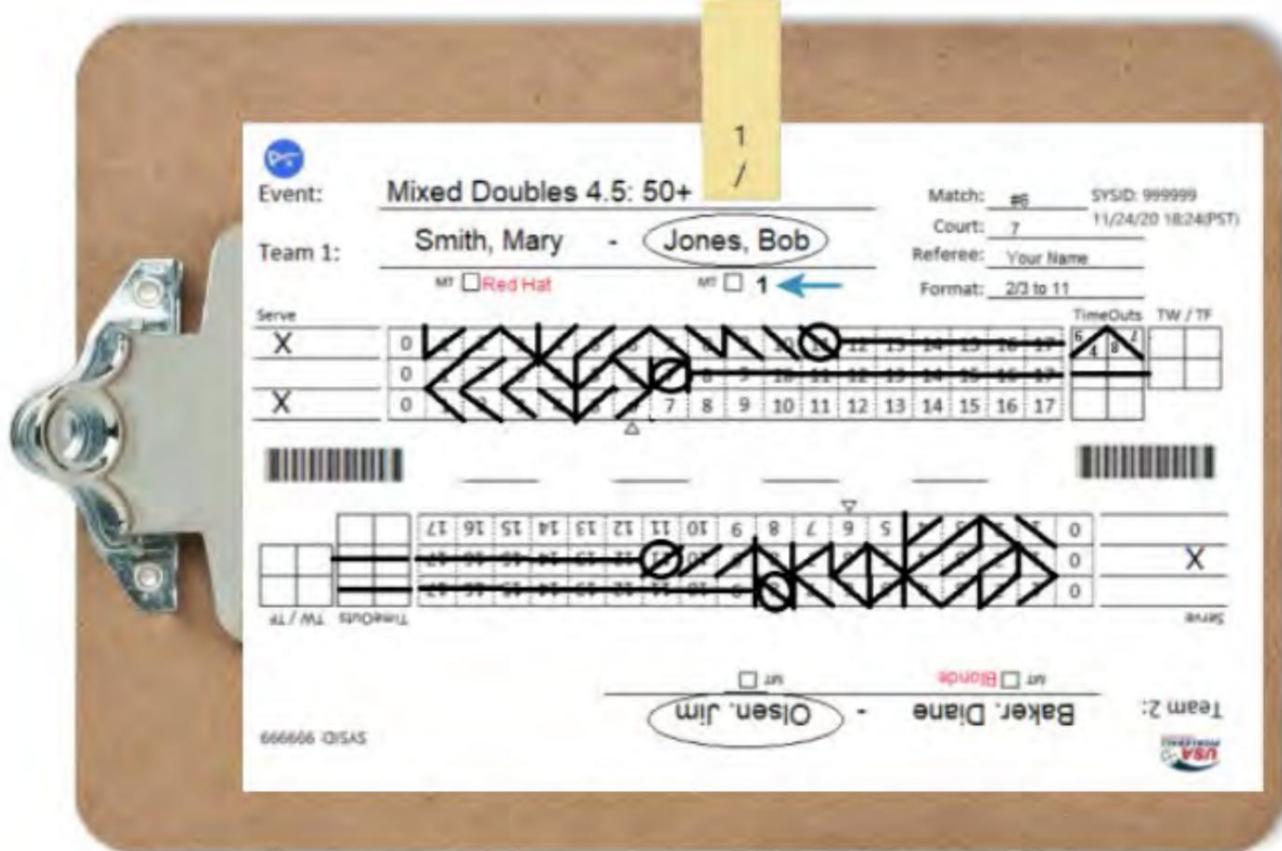
1. Antes de comenzar un juego con un cambio de final, recuerde a los jugadores cuándo se producirá el cambio de final. ocurrir.
2. Cuando el primer equipo anota el punto de cambio de final, llamar al tiempo muerto de cambio final e indicar la puntuación y la duración: "Tiempo muerto. Cambiar termina. [Puntaje]. Un minuto."
3. Inicie su cronómetro y anuncie "Un minuto" para el tiempo fuera.
4. Muévase al centro de la cancha.

[Sección 4.K Arbitraje de un partido: fin del cambio de tiempo muerto – continuación]

5. Antes de quitar el clip del servidor numerado para rotar la hoja de puntuación, escriba el número del servidor ("1" o "2") encima o debajo del nombre del servidor correcto (Figura 12). Esta notación le permite reemplazar con precisión el clip del servidor numerado sobre el nombre del servidor correcto con el número correcto que se muestra después de rotar la hoja de puntuación en el portapapeles.
6. OPCIÓN: Puede sombrear la marca de cambio de final del equipo que anotó el punto de cambio de final y registre la puntuación debajo de la marca de cambio final.
7. Gire la hoja de puntuaje y luego el portapapeles para que estén correctamente orientados después los equipos cambian de lado. Los nombres del equipo que saca estarán con el lado derecho hacia arriba en la parte superior del acta y la abrazadera estará de frente al equipo que saca.
8. Coloque el clip del servidor numerado sobre el nombre del servidor que anotó con el número apropiado (1 o 2) hacia arriba.
9. Avisa a los jugadores cuando el tiempo restante sea de 15 segundos y pasa a tu árbitro posición.
10. Verificar la preparación del equipo de árbitros (si corresponde).
11. En o antes de un minuto, según corresponda, anuncie rápidamente "Tiempo de entrada" y cante el marcador si los jugadores están en posición y listos para jugar: "Tiempo de entrada. [Puntuación]". Después de pedir "Tiempo de entrada", si los jugadores no están listos en un minuto pero están haciendo un esfuerzo para ponerse en posición, espere una cantidad razonable de segundos adicionales para que los jugadores se coloquen en posición antes de anunciar el marcador.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

Figura 12: marcar el servidor y el número de servidor correctos al finalizar el cambio de tiempo de espera



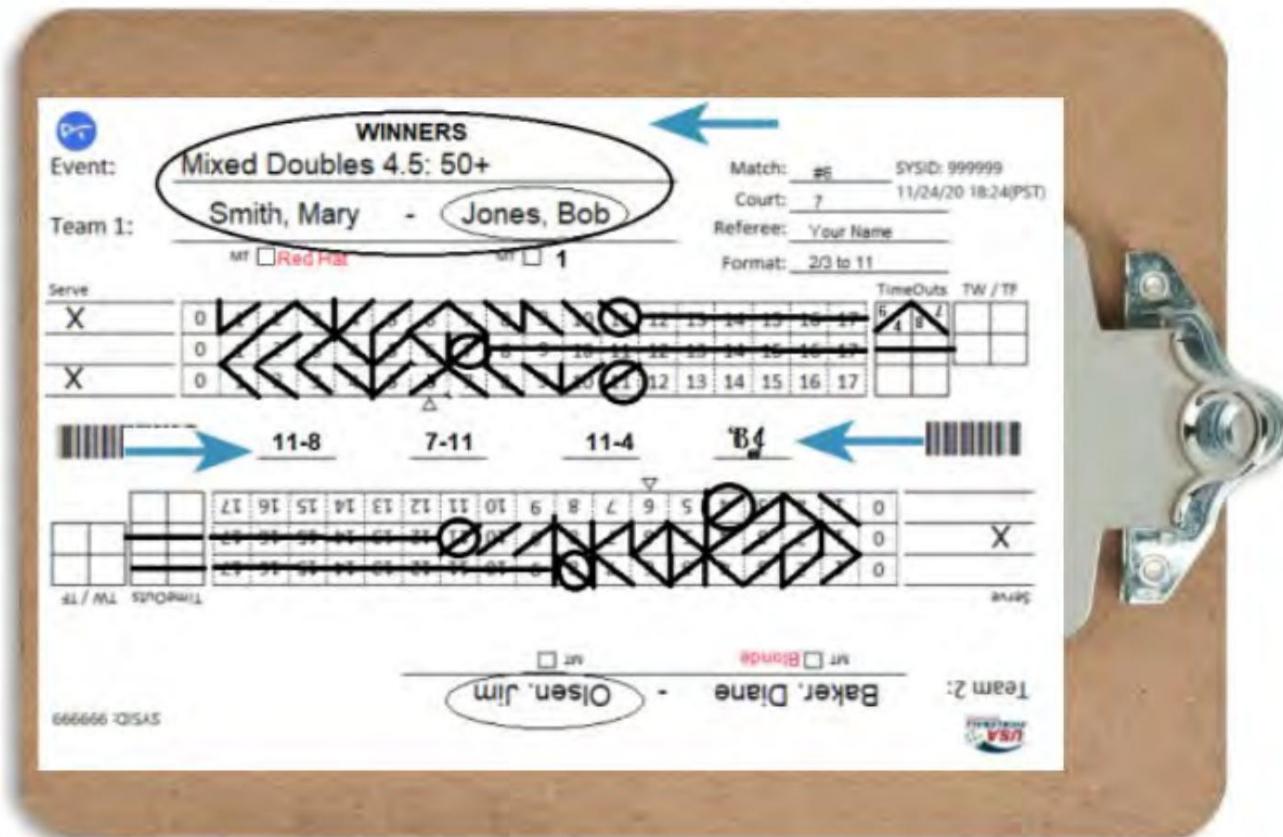
[Sección 4.L Arbitraje de un partido: Finalización de un partido]

L. Al finalizar un partido

1. Anunciar el final del partido, el puntaje final y los apellidos de los ganadores, cuando se anote el punto ganador del partido: "Punto. Juego. Fósforo. [Puntaje]. [Apellidos]."
2. Agradezca a los jueces de línea (si corresponde).
3. Asegúrese de que el portapapeles esté orientado con los nombres del equipo ganador en el lado derecho arriba.
4. Encierre en un círculo los nombres del equipo ganador y escriba "GANADORES" en el círculo (Figura 13).
5. Registre los puntajes de todos los juegos jugados en el orden en que ocurrieron, con los puntajes del ganador del partido primero (p. ej., 11-3, 7-11, 11-2). Si hay líneas o un espacio en el centro de la hoja de puntuación, registre las puntuaciones allí. Si no, registre los puntajes en la parte superior de la hoja de puntaje al lado de los nombres de los ganadores.
6. Pida a uno de los ganadores que confirme que el equipo correcto está marcado con un círculo y que los puntajes son correctos, y que firme (o ponga sus iniciales) al lado de los puntajes. Complete este paso con cuidado para asegurarse de que el jugador que firma reconozca los resultados correctos. Un error aquí puede causar confusión en la mesa de eventos y retrasos en el torneo.
7. Devuelva inmediatamente la hoja de puntaje en el portapapeles al escritorio del árbitro.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

Figura 13 – Marcando Ganador y Puntuaciones



[Sección 4.M Arbitraje de un partido: Puntos importantes para recordar]

M. Puntos importantes para recordar

1. Eres responsable de la conducción del partido.
2. Mantenga los juegos en movimiento sin problemas al:
 - a. Anunciando puntualmente puntos, segundos servidores y salidas laterales.
 - b. Marcar debidamente el acta. C. Moviendo eficientemente el clip del servidor numerado.
3. Comuníquese con los jugadores usando un tono profesional y evite conversaciones innecesarias.
4. Mantenga una actitud atenta, confiada y relajada.
5. Manténgase alerta y concentrado en lo que sucede en su cancha. No te permitas ser distraído por actividades en canchas adyacentes o áreas de espectadores.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

[El resto de esta página está intencionalmente en blanco]

Sección 5: Situaciones Clave y Violaciones de Reglas

A. Servir y recibir

1. Servidor incorrecto o posición incorrecta del servidor [Reglas 4.M.2, 4.M.1]

Cuando el servicio lo realiza el jugador incorrecto o desde la cancha de servicio incorrecta, anuncie "Falla de servicio" o "Falta". Explique brevemente, según sea necesario. No haga la llamada hasta después de que el jugador golpee la pelota para hacer el servicio.

2. Receptor Incorrecto [Regla 4.N.1]

Cuando el receptor incorrecto devuelva el servicio, anuncie "Falla del receptor" o "Falta". Explique brevemente, según sea necesario. No haga la llamada hasta después de que el jugador receptor incorrecto golpee la pelota.

3. Apilamiento [Reglas 4.B.6, 4.B.7]

Hay varias variaciones de la técnica de apilamiento. El equipo que sirve puede apilar; el equipo receptor puede apilar; o ambos pueden usar la técnica, pero no necesariamente en todo momento.

Para evitar confusiones, concéntrese únicamente en el servidor correcto y el receptor correcto en función del puntaje (par o impar) que haya marcado en el acta. Ignore dónde está posicionado cualquiera de los socios.

a. Apilamiento del equipo de servicio:

1) Si el puntaje de un equipo está parejo, el compañero con el servidor inicial

la identificación debe servir primero desde el lado derecho de la cancha (primer servidor). Si el equipo anota un punto, la puntuación se volverá impar y el mismo jugador debe sacar desde el lado izquierdo de la cancha. Mientras el equipo siga anotando, concéntrese únicamente en la posición del servidor correcto (jugador con la identificación del servidor inicial). Ignora dónde está posicionado el compañero.

2) Si la puntuación de un equipo es impar en el lateral, el compañero sin el servidor inicial

la identificación debe servir primero desde el lado derecho de la cancha (primer servidor). Si el equipo anota un punto, el puntaje será parejo y el compañero sin la identificación del servidor titular debe sacar desde el lado izquierdo de la cancha. Mientras se anotan puntos, concéntrese solo en la posición del servidor correcto (jugador sin la identificación del servidor inicial). Ignora dónde está posicionado el compañero.

3) Cuando el equipo que saca comete una falta, el servicio pasa al segundo servidor; mueve el clip de servidor numerado y concéntrese únicamente en la posición del segundo servidor correcto (con o sin la identificación del servidor inicial). Ignora dónde está posicionado el compañero.

b. Apilamiento del equipo receptor:

1) Si el marcador de un equipo está parejo, el jugador con el servidor inicial

la identificación debe recibir en el patio de la derecha. Ignora dónde está posicionado el compañero.

2) Si la puntuación de un equipo es impar en el lateral, el jugador sin el servidor inicial

la identificación debe recibir en el patio de la derecha. Ignora dónde está posicionado el compañero.

3) El jugador correcto debe recibir desde la posición correcta en función de la puntuación de su equipo (par o impar) hasta que ocurra un lado fuera y recupere el servicio. Ignore dónde está posicionado el compañero cuando no recibe.

4. Preguntas y desafíos sobre la posición correcta, servidor y receptor [Reglas 4.B.8-4.B.9]

a. Antes de que se golpee la pelota para realizar el servicio, cualquier jugador puede pedirle que identifique:

- El servidor correcto.
- Receptor correcto •

Posición(es) correcta(s) del jugador

Las reglas no limitan el número de veces que un jugador puede hacer cualquiera de las preguntas.

No se requiere una redacción específica de las preguntas. Proceder de la siguiente:

1) Dar una breve respuesta a la pregunta formulada. Si un jugador hace una pregunta genérica, como "¿Soy bueno?" o palabras en ese sentido, considere que la pregunta se relaciona con el servidor/receptor y las posiciones e indique cuál, si alguna, es incorrecta (o responda a todas las condiciones).

TABLA 1 – EJEMPLOS DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS

¿Soy el servidor correcto?	"Sí." "No."
¿Quién está recibiendo?	"Tú." "Tu compañero."
¿Está mi pareja en la posición correcta? "Sí."	"No."
¿Dónde debería estar?	"A la derecha." "A la izquierda."
¿Estamos bien?	"Sí." "No, estás en la posición equivocada". "No, tu compañero debería estar sirviendo desde el lado izquierdo".

2) Sin embargo, si ya ha marcado el marcador, inmediatamente levante la mano y dé un paso adelante para detener el juego. Antes o después de responder a la pregunta, anuncie "Volveré a llamar el marcador" para evitar que el servidor saque antes de que usted vuelva a llamar el marcador.

3) Permita que los jugadores ajusten posiciones, si es necesario.

4) Decir el puntaje cuando todos los jugadores estén, o deberían estar, listos para continuar. Esto inicia un nuevo conteo de 10 segundos si previamente había llamado a la puntuación.

b. Despues de que se golpea la pelota para hacer el servicio, si un jugador detiene el juego para hacer una pregunta con respecto al servidor o receptor correcto de su propio equipo o la posición correcta, señalar una falta al jugador por detener el juego. [Regla 7.I]

C. Despues de golpear la pelota para hacer el servicio, si un jugador detiene el juego para cuestionar o desafiar el servidor o receptor correcto o la posición correcta de su oponente :

1) Si un jugador es el servidor o receptor incorrecto o está fuera de posición, sancione una falta contra el jugador incorrecto [Regla 4.B.9]. Sin embargo, si los jugadores están fuera de secuencia o

[Sección 5.A Situaciones y violaciones clave: notificación y recepción - continuación]

posición debido a su llamada de puntuación incorrecta, vuelva a jugar la jugada. NOTA: No evalúe una falla por la interrupción del juego en ninguna de las dos situaciones, ya que el problema del reproductor incorrecto ocurrió antes de que se detuviera el juego.

- 2) Si ningún jugador es incorrecto o está fuera de posición de acuerdo con el puntaje correcto, llamar a una falta contra el jugador que detuvo el juego. [Regla 7.I]

5. Preguntas y desafíos sobre la puntuación [Reglas 4.B.8, 4.K]

La oportunidad de cuestionar o cuestionar el marcador finaliza cuando se golpea la pelota para devolver el servicio o la pelota queda muerta, lo que ocurra primero. Si un jugador cuestiona o desafía la puntuación:

a. Antes de llamar a la puntuación:

- 1) Responda de una manera que no suene como si estuviera cantando el marcador para comenzar una jugada.
Diga la partitura con un volumen diferente, cadencia y con palabras diferentes.
Cuando corresponda, responda con solo la parte relevante de la partitura.
- 2) Para evitar confusiones, es mejor incluir palabras adicionales, como "Son 4 a 2" o "Tú tienes 4, ellos tienen 2".
- 3) Si un jugador pregunta específicamente por su puntaje, como "¿Cuál es mi puntaje?" o "¿Qué tenemos?", di simplemente "4" o "Tienes 4".
- 4) Si da el puntaje completo o cuando lo haga, levante la mano, dé un paso adelante y diga el puntaje de una manera claramente diferente a llamar el puntaje para comenzar una jugada (por ejemplo, "Es 4 a 2 y es el primero". servidor.)

b. Despues de anunciar la partitura, la partitura se cantó correctamente:

- 1) Antes de que se golpee la pelota para hacer el servicio:
Inmediatamente levante la mano y dé un paso adelante para detener el juego, reconozca el puntaje correcto y anuncie que volverá a llamar el puntaje.
• Permita que los jugadores ajusten posiciones, si es necesario. • Vuelva a llamar la puntuación cuando todos los jugadores estén, o deberían estar, listos para continuar.
- 2) Despues de golpear la pelota para hacer el saque:
• Ignorar la pregunta o el comentario de un jugador que no interprete como una detención del juego y permitir que el juego continúe hasta el final de la jugada. • Si un jugador detiene el juego, señale una falta contra el jugador.

C. Despues de llamar a la partitura, la partitura se cantó incorrectamente:

- 1) Antes de la devolución del servicio o de que la pelota quede muerta (lo que ocurra primero):
• Usted o cualquier jugador puede detener el juego para corregir la puntuación. • Inmediatamente levante la mano y dé un paso adelante para detener el juego y anunciar "Corrección."
• Reconozca la partitura correcta y anuncie que volverá a cantar la partitura. • Permita que los jugadores ajusten posiciones, si es necesario. • Vuelva a llamar la puntuación cuando todos los jugadores estén, o deberían estar, listos para continuar.

[El resto de esta página está intencionalmente en blanco]

[Sección 5.A Situaciones y violaciones clave: notificación y recepción - continuación]

2) Despues de la devolución del servicio:

- Ignorar la pregunta o el comentario de un jugador que no interprete como una detención del juego y permitir que el juego continúe hasta el final de la jugada. • Si un jugador detiene el juego, señale una falta contra el jugador.

3) Al finalizar el rally:

- La jugada se mantiene si los jugadores jugaron la jugada en sus posiciones correctas según la puntuación correcta. Anunciar el resultado de la jugada y corregir la puntuación para la siguiente jugada. • Repetir la jugada si los jugadores jugaron la jugada incorrectamente según el puntuación correcta.

TABLA 2 – PREGUNTAS Y DESAFÍOS SOBRE LA PUNTUACIÓN

SITUACIÓN	Antes del saque	Antes de la devolución del servicio o la pelota queda muerta ¹	Después del regreso de atender	Al finalizar el rally
Partitura cantada correctamente	Deja de jugar; puntuación de recuperación	Ignorar si el juego continúa, o fallar si el juego se detiene	Ignorar si el juego continúa, o fallar si el juego se detiene	Confirmar puntuación
Partitura cantada incorrectamente	Deja de jugar; estado "Corrección"; puntuación de recuperación	Deja de jugar; estado "Corrección"; puntuación de recuperación	Ignorar si el juego continúa, o fallar si el juego se detiene	Estado "Corrección"; repetir solo si la secuencia o las posiciones son incorrectas según puntuación correcta

1 Lo que ocurra primero

6. Servicio antes de que se cante el marcador

- a. Si el servidor golpea la pelota antes de que comiences a llamar la puntuación, no hay violación de la regla.

ya que la pelota está muerta en ese momento. [Reglas 3.A.5, 3.A.19, 8.E]

- b. Si el servidor golpea la pelota mientras usted está cantando el marcador, cante "Falla de servicio" o "Falta".

[Regla 4.M.11] NOTA: Si se desvía severamente de su cadencia normal al anunciar el marcador, puede contribuir a que el servidor viole la regla. En ese caso, anuncie que volverá a llamar el marcador y permitirá que el jugador vuelva a servir sin penalización.

7. Cambio de campo de servicio después de que se anuncia el marcador [Regla 4.E.2]

Después de anunciar el marcador, si el jugador con la pelota en el equipo que saca 1) cambia los campos de servicio para servir o 2) le da la pelota al compañero en el otro campo de servicio, inmediatamente levante la mano y dé un paso adelante para detener el juego. y anuncie "Detener el juego. Volveré a cantar la partitura". Permita que el receptor tenga tiempo para colocarse en la posición adecuada para recibir y luego vuelva a llamar la puntuación cuando todos los jugadores estén, o deberían estar, listos para continuar.

8. Se pide un tiempo muerto después de ejecutar el saque [Reglas 4.M.10, 4.N.3]

Si un jugador pide un tiempo muerto después de que el servidor golpea la pelota para hacer el servicio, llame "Falta".

Explique brevemente, según sea necesario.

9. Infracción de 10 segundos [Reglas 4.E, 4.E.1]

El servidor tiene 10 segundos para servir la pelota una vez que se ha llamado la puntuación completa. La cuenta de 10 segundos comienza inmediatamente después de que se llama el tercer número de la partitura y se detiene.

en el momento en que se golpea la pelota o cuando se alcanzan los 10 segundos. Si el servidor tarda más de 10 segundos en golpear la pelota, diga "Falta". Explique brevemente, según sea necesario. a. OPCIÓN: El tiempo de 10 segundos se puede medir con un conteo silencioso al hablar normalmente.

cadencia (por ejemplo, mil uno, mil dos, etc.) o con un movimiento sutil de la mano para cada segundo de la cuenta de 10 segundos.

b. OPCIÓN: Para mayor precisión, cuando espera que exista la posibilidad de una infracción de 10 segundos, puede usar el temporizador. Inicie el cronómetro inmediatamente después de anunciar la puntuación.

10. Acciones de Servicio Ilegal: Servicio de Volea [Reglas 4.A.7, 4.M.9]

Si bien un pequeño porcentaje de los servicios de volea viola uno o más de los tres componentes, los servicios de la mayoría de los jugadores, tanto recreativos como competitivos, son legales. Reconocer un servicio de volea ilegal puede ser difícil, pero si está seguro de que se produjo una infracción, tome la decisión. Si no está seguro, solicite un nuevo servicio sin penalización para el jugador. Además, entre juegos o durante un tiempo muerto, puede pedirle a un árbitro experimentado que observe y brinde una opinión adicional. No reconocer un servicio ilegal y, por lo tanto, no sancionarlo, puede crear un problema cuando otro árbitro lo sancione en un partido posterior.

a. Movimiento de servicio - falta: un servicio de volea debe cumplir con los tres requisitos de movimiento de servicio.

Pide falta cuando el servidor golpea la pelota para hacer el saque:

1) Si el brazo del servidor no se mueve en un arco hacia arriba. NOTA: No se requiere que el balanceo de brazos sea recto hacia atrás y hacia delante. El brazo del servidor puede moverse hacia los lados siempre que también esté hacia arriba.

2) Si alguna parte de la cabeza de la paleta está por encima de la muñeca del servidor.

3) Si la pelota está por encima de la cintura del servidor. NOTA: Si no puede distinguir la cintura del jugador, considere que la barriga del jugador es el área de la cintura, ya que la barriga generalmente se puede distinguir a pesar de la ropa.

b. Movimiento de servicio o giro – volver a servir: si sospecha que uno o más componentes de un

El servicio de volea específico puede haber sido ilegal, pero no está 100% seguro, puede solicitar un nuevo servicio.

Inmediatamente levante la mano y dé un paso adelante para detener el juego, identifique el problema y solicite un nuevo servicio: "Detenga el juego. Cuestionable si [indicar el problema]. Re atender. Volveré a cantar la partitura".

C. Giro al soltar – falta: La pelota debe ser lanzada con una sola mano sin

manipular la pelota para crear efecto. Canta una falta si detectas que el jugador ha impartido giro a la pelota durante el lanzamiento del servicio. NOTA: Un jugador que tiene el uso de una sola mano puede soltar la pelota de su raqueta. d.

Lanzamiento dudoso o no visible – volver a servir: si no pudo ver el lanzamiento de la pelota o discernir si la pelota se lanzó correctamente o no, inmediatamente levante la mano y dé un paso adelante para detener el juego, identifique el problema y pedir un nuevo servicio: "Detener el juego. [Declarar el problema]. Reservar. Volveré a cantar la partitura". El receptor puede detener el juego antes de devolver la pelota para solicitar un nuevo servicio porque no pudo ver el lanzamiento. Si está de acuerdo en que el lanzamiento de la pelota no fue visible para el receptor, solicite que se vuelva a servir la pelota.

11. Acciones de Servicio Ilegal: Sacar Desechado [Regla 4.A.8]

Un servicio de drop no tiene que cumplir con los tres componentes de movimiento de servicio requeridos para un servicio de volea.

[Sección 5.A Situaciones y violaciones clave: notificación y recepción - continuación]

a. Fuerza añadida – falta: Si el servidor usa la fuerza para soltar la pelota (es decir, lanza la pelota hacia arriba, tira la pelota hacia abajo o hace girar la pelota) y luego la deja rebotar, señale una falta después de que el servidor golpee la pelota. Explique brevemente, según sea necesario.

b. Acción de servicio: reservorio: si sospecha que se ha aplicado fuerza a la pelota antes de que se golpee un drop service específico, pero no está 100 % seguro, puede pedir un reservorio.

Inmediatamente levante la mano y dé un paso adelante para detener el juego, identifique el problema y solicite un nuevo servicio: “Detenga el juego. Cuestionable si [indicar el problema]. Reservar. Volveré a cantar la partitura”.

C. Lanzamiento no visible – volver a servir: Si no pudo ver el lanzamiento de la pelota, inmediatamente levante la mano y dé un paso adelante para detener el juego, identifique el problema y pida una reserva “Detenga el juego. Liberación de bola no visible. Reservar. Volveré a cantar la partitura”. El receptor puede detener el juego antes de devolver la pelota para solicitar un nuevo servicio porque no pudo ver el lanzamiento. Si está de acuerdo en que el lanzamiento de la pelota no fue visible para el receptor, solicite que se vuelva a servir la pelota.

12. Faltas en el pie de servicio [Reglas 4.A.4, 4.L]

Los pies del servidor no pueden estar en contacto con la cancha o la superficie de juego fuera del área de servicio, y al menos un pie debe estar apoyado en el área de servicio cuando se golpea la pelota para realizar el servicio.

Para un jugador en silla de ruedas, las ruedas traseras deben colocarse dentro del área de servicio cuando se golpea la pelota para realizar el servicio, pero se permite que las ruedas hagan contacto con la línea de base y se extiendan hacia la cancha.

Cuando el servidor golpea la pelota para hacer el servicio, señale una falta inmediatamente e identifique qué pie o rueda (p. ej., "Falla de servicio, rueda izquierda") si:

- a. El pie de un servidor o una rueda trasera está en contacto con la cancha, incluida la línea de fondo.
- b. El pie de un servidor o cualquier rueda está en contacto con la superficie de juego fuera de la extensión imaginaria de la línea lateral o central.

C. Ninguno de los pies de un servidor de pie está conectado a tierra en el área de servicio.

13. Saque en la red [Regla 4.A.2]

Si un servicio golpea la red y luego cae en cualquier parte de la cancha de servicio correcta, el juego continúa y el receptor debe devolver el servicio.

14. Servicios cortos [Regla 4.M.5]

Si el servicio rebota en la NVZ del receptor (incluso en la línea NVZ), señale una falta de servicio contra el equipo que realiza el servicio.

15. Cambio de servidor inicial [Regla 5.A.2]

La identificación del servidor inicial siempre debe ser usada por el servidor inicial. Es responsabilidad del jugador cumplir con los requisitos de identificación del servidor inicial. Si un jugador se niega a usar la identificación del servidor titular, imponga una pérdida del partido contra el jugador [Regla 13.A.2]

Los equipos pueden cambiar de servidor inicial entre juegos. Los jugadores no son penalizados si no le notifican que han cambiado la identificación del servidor inicial. Sin embargo,

serán penalizados si no cambian la identificación del servidor inicial al jugador que comienza a sacar en un juego.

a. Si los jugadores le notifican que han cambiado el servidor inicial, borre el círculo alrededor del nombre del jugador que ya no es el servidor inicial y encierre en un círculo el nombre del nuevo servidor inicial. Indique a los jugadores que cambien la identificación del servidor inicial si no lo han hecho. Asegúrese de notificar al otro equipo sobre el cambio de servidor inicial.

b. Si los jugadores no te notifican que han cambiado el servidor de inicio, procede según qué jugador lleva la identificación del servidor inicial. Al comienzo de un juego, los jugadores que lleven la identificación deben estar en sus posiciones adecuadas según el puntaje.

1) Antes de anunciar el marcador para comenzar un juego, si observa que el jugador que lleva la identificación del servidor inicial no es el jugador cuyo nombre está en un círculo en la planilla, corrija su planilla para indicar el nuevo servidor inicial. No hay penalización contra los jugadores por no notificarte.

2) Despues de anunciar el marcador para comenzar un juego, si observa que el jugador que comienza como servidor o receptor lleva la identificación del servidor inicial pero no es el jugador cuyo nombre está en un círculo en la hoja de puntaje, corrija su hoja de puntaje para indicar el nuevo comienzo. servidor después del rally. No hay penalización contra los jugadores por no notificarte.

C. Si el jugador que comienza como servidor o receptor no lleva puesto el servidor inicial identificación, llamar a un servidor incorrecto o falla del receptor incorrecto, según corresponda, despues de que el jugador incorrecto golpee la pelota. Permita que los jugadores cambien al jugador que usa la identificación del servidor inicial despues de que se cante la falta. (Consulte las Secciones 5.A.2 y 5.A.3.)

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

B. Problemas de los

jugadores 1. Informes tardíos [Regla 13.H.4]

Imponer la pérdida de un juego o partido, según corresponda, cuando un jugador no se presente a tiempo para el partido. (Ver Secciones 6.B.3 y 6.B.4.)

2. Tratar con jugadores con discapacidad auditiva y lugares ruidosos

Los jugadores pueden tener dificultades para escucharlo cuando un lugar es ruidoso o la acústica no es propicia para una comunicación clara. Además, los jugadores pueden tener una discapacidad auditiva o pueden quitarse los audífonos antes de un partido. En estas situaciones, es razonable que los jugadores le pidan que anuncie la partitura en voz más alta o que solicite otras adaptaciones que satisfagan sus necesidades específicas. Sea sensible a este tipo de solicitudes y sea tolerante con un jugador que le pida que repita la partitura con más frecuencia de lo normal. Esté preparado para ajustar sus prácticas en consecuencia. La incorporación de una señal manual en su procedimiento normal de llamada de puntuación le facilitará la ejecución del procedimiento cuando sea necesario en situaciones donde la audición es difícil. a. Llamar a la puntuación: asegúrese de que todos los jugadores entiendan cómo llamará la puntuación y sea consistente. Siga el procedimiento a continuación cada vez que llame a la puntuación, incluso cuando la persona que solicita el alojamiento no esté sirviendo o recibiendo.

1) Inclínate hacia el poste de la red para que te vean y escuchen mejor cuando canten el marcador.

2) Extender un brazo hacia la red.

- 3) Mirar directamente al jugador con discapacidad auditiva y pronunciar con claridad, ya que muchos jugadores pueden leer los labios incluso si no están entrenados para leer los labios.
- 4) Bajar el brazo cuando se anuncie el último número de la partitura para indicar el finalización de la llamada de puntuación y el inicio del reloj de 10 segundos para que se realice el servicio.
- 5) Si se solicita que indique visualmente el puntaje: a)
Señale al equipo que saca, luego cante su puntaje mientras señala el número usando una mano.
b) Señale al equipo receptor, luego cante su puntuación mientras señala el número con una mano.
c) Mantenga su mano estirada frente a usted, llame y señale el número del servidor. d) Dejar caer el brazo para indicar la finalización de la llamada de puntuación.
- b. Tiempos Muertos: Cuando se pide un tiempo muerto, entre en la cancha del equipo que pidió el tiempo muerto y señale una "T" a ambos equipos mientras hace el anuncio estándar.

C. Notificación de faltas: al señalar faltas, dé un paso adelante para anunciar la falta e indicar visualmente la infracción en la medida de lo posible.

3. Vestimenta inapropiada [Regla 2.G]

Solo el Director del Torneo tiene la autoridad para solicitar cambios de vestimenta. Los cambios de ropa requeridos por el Director del Torneo se manejan como un tiempo muerto del árbitro. Avise a los jugadores del motivo del retraso. El Director del Torneo puede declarar la pérdida del partido si un jugador se niega a cumplir con una solicitud de cambio de indumentaria. [Regla 2.G.4]

a. Color: Si un jugador se queja de que el color de la vestimenta de un oponente se aproxima al color de la pelota, llame al Director del Torneo para que aborde la queja. [Regla 2.G.1]

b. Representaciones: si usted o un jugador cree que los gráficos, las insignias, las imágenes o la escritura en la ropa de un jugador no son de buen gusto, convoque al director del torneo para abordar el problema. [Regla 2.G.2]

C. Calzado: Si los zapatos de un jugador tienen suelas que pueden marcar o dañar la superficie de juego, convocar al Director del Torneo para abordar el problema. [Regla 2.G.3]

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

C. La Zona de No Volea (NVZ) [Reglas – Sección 9]

Vigilar las fallas de NVZ es una de sus principales responsabilidades. Siempre que un jugador esté cerca de la NVZ, mantén tus ojos en las líneas de la NVZ para determinar la ubicación de los pies de un jugador que volea.

1. Observar y llamar fallas de NVZ

a. Realice todas las llamadas de violación de NVZ de forma inmediata y definitiva e identifique qué pie (o rueda u otro elemento) contactó con NVZ. (p. ej., "Falta de pie, pie izquierdo"; o "Falta, la paleta tocó la zona de no volea en la volea"). Para un jugador en silla de ruedas, los lanzadores pueden contactar a la NVZ en cualquier momento. Todas las reglas de falta relacionadas con el contacto con la NVZ solo se aplican a las ruedas traseras de la silla de ruedas.

[Sección 5.C Situaciones Clave y Violaciones: La NVZ – continuación]

b. Si ocurre una falla de NVZ y está seguro de la falla, pero se realizan intercambios adicionales antes de que pueda expresar la llamada, continúe y realice la llamada; no ignore la falla. Es mejor hacer una llamada tarde que no hacer ninguna llamada.

C. Si erróneamente señala una falta de pie en una pelota que rebota, anuncie inmediatamente una corrección del árbitro y vuelva a jugar la jugada.

2. Momentum y NVZ [Regla 9.C]

Cuando una pelota es voleada cerca de la NVZ y el jugador que volea tiene impulso de la volea, mantenga sus ojos en el jugador que volea hasta que cometa una falta con el pie o recupere el control de su impulso. Un jugador que volea una pelota está sujeto a una violación de NVZ hasta que el impulso asociado con la volea ya no exista. Incluso si se produce una falta o un balón muerto en otro lugar entre el momento en que el jugador toca el balón y el momento en que pierde el control, la falta de NVZ tiene prioridad.

3. Ponerse en contacto con la NVZ [Regla 9.B]

Llamar falta si el jugador, cualquier cosa que el jugador esté usando o cargando (p. ej., paleta, sombrero, anteojos) o cualquier rueda trasera hace contacto con la NVZ mientras el jugador está en el acto de volar la pelota.

4. Faltas que Involucran al Compañero del Jugador Voleador [Reglas 9.B-9.C]

Hay dos formas en que una falta de NVZ puede involucrar al compañero del jugador que golpea una volea.

- a. Llama falta si el jugador que volea y su compañero se tocan durante el golpe de volea mientras el compañero está en contacto con la NVZ.
- b. Señala falta si el compañero hace algún contacto con el jugador que volea durante el golpe de la volea (p. ej., chocar con el jugador que volea, golpear la paleta del jugador que volea) y el impulso creado como resultado de la volea hace que el compañero o cualquier cosa que el compañero esté usando o llevando para contactar a la NVZ.

5. Entrar, atravesar y empujar desde la NVZ [Regla 9.D]

Si un jugador, o cualquier rueda trasera, ha tocado la NVZ, sancionar falta si la pelota es voleada antes de que ambos pies del jugador, o ambas ruedas traseras de la silla de ruedas del jugador, hayan tocado la superficie de juego fuera de la NVZ.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

D. La red

1. Ponerse en contacto con el Sistema Net

- a. Si cualquier jugador, o cualquier cosa que el jugador lleve puesta o cargando, hace contacto con cualquier parte de la red o del sistema de soporte de la red mientras la pelota está en juego, incluyendo el travesaño o una base de apoyo, se declara falta. [Regla 7.G]
- b. Si la pelota golpea el poste de la red mientras la pelota está en juego, señale una falta. [Reglas 3.A.24, 7.J]

2. Cruce del plano de la red El plano de la

red se extiende verticalmente por encima y por debajo de la red y lateralmente más allá de los postes de la red en cada extremo de la red.

- a. La pelota debe cruzar al lado de la red del jugador que golpea antes de que el jugador golpee la pelota. Pide falta si el jugador golpea la pelota antes de que cruce completamente la red. [Reglas 7.K, 11.I]

[Sección 5.D Situaciones Clave y Violaciones: La Red – continuación]

- b. Debajo de la red: Si el pie de un jugador o cualquier cosa que el jugador esté usando o llevando se extiende debajo de la red y hacia la cancha del oponente en cualquier momento que la pelota esté en juego, señalará una falta. Esto se aplica a ambos jugadores de un equipo, incluido el jugador que no está intentando hacer un tiro. [Regla 11.I]
- C. Por encima de la red o alrededor del poste de la red: si un jugador no golpea la pelota antes de que cualquier parte del cuerpo del jugador o cualquier cosa que lleve puesta cruce el plano de la red, se declara falta. Después de golpear la pelota, se le permite a un jugador seguir a través del plano de la red. [Regla 11.I]
- d. Un jugador puede romper legalmente el plano de la red (sin tocar la red o tocar la superficie de la cancha del oponente) para golpear una pelota después de que haya rebotado en el lado de la red del jugador y haya viajado sobre o alrededor de la red de regreso al campo del oponente. lado de la red sin ser tocado. [Regla 11.I.1]

3. Tiros alrededor del poste de la red

- a. Un jugador puede devolver una pelota alrededor del poste de la red por debajo de la altura de la red. [Regla 11.M]
- b. Señala falta a un jugador que golpea una pelota que pasa en el espacio entre la red y la publicación neta. [Reglas 7.C, 11.L.2]

4. Sistemas de red con travesaños

Muchos sistemas de red incluyen una barra transversal en la parte inferior de la red y una base de apoyo ("pie") en los extremos y, a veces, en el centro del ancho de la red. Las situaciones que pueden surgir durante el juego incluyen las siguientes:

- a. En el servicio, señale falta si la pelota golpea el travesaño o la base de soporte central o queda atrapada entre la red y el travesaño, antes o después de pasar por encima de la red. [Reglas 11.L.5.a, 11.L.5.c]
- b. En otro servicio que no sea un saque, pedir que se repita la jugada si, después de que la pelota pasa por encima de la red y antes o después de botar, ocurre uno de los siguientes: [Regla 11.L.5.b]
- 1) La pelota golpea cualquier parte del travesaño, incluida la parte de la barra que se extiende fuera de la línea de banda.
 - 2) La pelota golpea la base de soporte central o cualquier base de soporte colocada dentro del banquillo.
 - 3) La pelota queda atrapada entre la red y el travesaño.
- C. Pide falta si el balón pega en el travesaño o en una base de apoyo antes de pasar por encima de la red. [Regla 11.L.5.a]
- d. Repita la jugada si el sistema de red falla durante el juego. [Regla 11.L.5.d]

5. Red de drapeado [Regla 2.C.6]

Vuelva a jugar la jugada si la pelota rebota en una red que cubre la cancha.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

[El resto de esta página está intencionalmente en blanco]

[Sección 5.E Situaciones e infracciones clave: Tiempos fuera no estándar]

E. Tiempos fuera no estándar

1. Tiempo muerto médico [Regla 10.B]

Si un jugador sufre una lesión o condición médica (incluyendo calambres musculares) durante el juego, el jugador puede solicitar un tiempo muerto médico. NOTA: Un jugador puede rescindir la solicitud antes de que llegue el personal médico.

- a. Cada jugador puede solicitar un tiempo muerto médico de 15 minutos como máximo por fósforo.
- b. El juego continúa hasta la conclusión de la jugada. [Regla 11.F]
- C. Anuncie "tiempo muerto médico" y anuncie la puntuación.
- d. Convocar al personal médico (o al Director del Torneo en ausencia de personal) para evaluar si la condición del jugador amerita atención médica. Envíe una alerta médica electrónicamente o por un voluntario o espectador del torneo.
- mi. Solicite ayuda para la limpieza si hay algún signo de sangre en el jugador o en la cancha. No reanude el juego hasta que se haya controlado el sangrado, se haya quitado la ropa ensangrentada y se haya limpiado la cancha. No hay límite de tiempo para la limpieza de sangre. (Consulte la Sección 5.F.2.)

F. Avise a todos los jugadores que una vez que el jugador lesionado esté listo, se reanudará el juego.

gramo. Recoger la pelota si la pelota no ha sido colocada en la cancha debajo de una de las manos del jugador.
paletas

H. Cuando el personal médico (o el Director del Torneo en ausencia de médico

personal), inicie su cronómetro y espere hasta 15 minutos continuos para recibir atención médica. Si necesita atención médica fuera de la cancha en otro lugar de la sede, detenga el cronómetro y陪伴 al jugador.

Reanuda tu cronómetro al llegar al lugar donde se brindará la atención médica. NOTA: Consulte el Libro de casos oficial de árbitros de 2023 , Caso 11-23. Si se requieren menos de 15 minutos para preparar al jugador para reanudar el juego, se pierde el tiempo restante.

i. Informe al personal médico si la cabeza de un jugador tuvo un contacto fuerte con un objeto duro, como la cancha, una paleta, el poste de la red, etc., para determinar si el jugador puede haber sufrido una conmoción cerebral. De acuerdo con el [Protocolo de conmoción cerebral de Pickleball de EE. UU.](#), dicho jugador debe ser retirado inmediatamente del juego y no se le debe permitir regresar hasta que se proporcione al Director del Torneo una autorización por escrito de un profesional de la salud con licencia.

j. Registre el tiempo muerto médico marcando una "X" en la casilla MT debajo del nombre del jugador y, en el reverso de la hoja de puntuaje, escriba "MT", el nombre del jugador, número de juego, puntaje, detalles del tiempo muerto médico. y validez. Para evitar tener que sacar la hoja de puntuación y el clip del servidor del portapapeles, escriba los detalles en el extremo suelto de la hoja de puntuación (Figura 14).

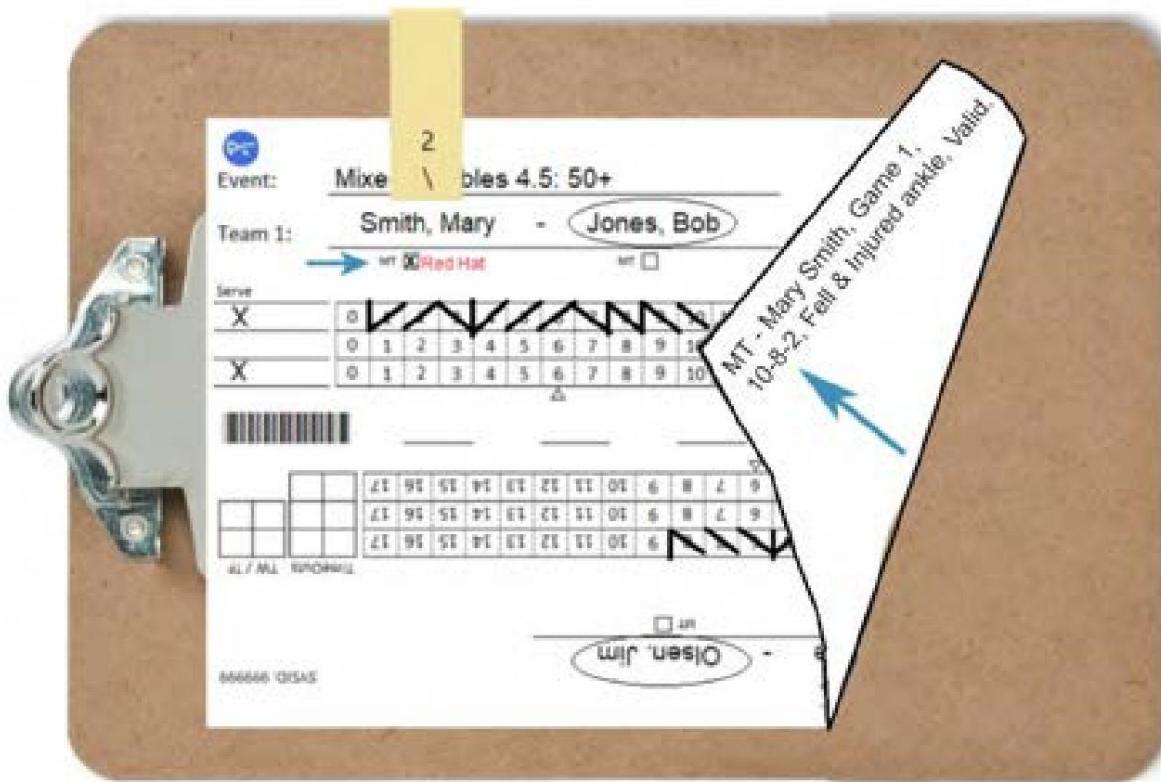
k. Si el personal médico (o el Director del Torneo en ausencia de personal médico) determina que no existe una condición médica válida, también se cobrará un tiempo muerto estándar (consulte la Sección 4.H.4) y se emitirá una advertencia técnica (consulte la Sección 6). .B.2) al jugador. Si no queda ningún tiempo muerto estándar, emita una falta técnica (consulte la Sección 6.B.2). El médico

el tiempo muerto para el jugador se considera usado y ya no está disponible. Avisa al jugador de la situación.

yo Reanude el juego cuando el jugador pueda continuar jugando dando una advertencia de 15 segundos, verificando la preparación del equipo de árbitros (si corresponde), seguido de anunciar "Tiempo de entrada" y anunciando el marcador.

metro. Si el jugador no puede reanudar el juego después de los 15 minutos cronometrados, se declara el retiro del partido a favor del oponente. (Consulte la Sección 5.E.3.) Informar al Director del Torneo de un jugador que se retira para que el formulario de Informe de Accidente o Incidente de Pickleball de EE. UU. pueda completarse y archivarse adecuadamente.

Figura 14 – Marcado de tiempo muerto médico



2. Tiempo muerto del árbitro [Regla 10.H.2]

Se puede usar un tiempo muerto del árbitro para abordar circunstancias atenuantes, como sangrado activo, una posible situación médica, cualquier sustancia extraña en la cancha. No hay límite de tiempo para un tiempo muerto del árbitro.

- Permita que la jugada se complete y luego levante la mano y dé un paso adelante para detener el juego. y anuncie "Tiempo muerto del árbitro". [Regla 11.F]
- Pide un tiempo muerto del árbitro si ningún jugador pide un tiempo muerto. Anuncie el motivo del tiempo muerto y la puntuación. NOTA: No se cobrará tiempo muerto al jugador afectado.
- Si la situación implica un problema médico potencial con un jugador (p. ej., agotamiento por calor, jadeo excesivo, mareos), llame al personal médico (o al Director del Torneo

[Sección 5.E Situaciones e infracciones clave: Tiempos fuera no estándar - continuación]
[Sección 5.E Situaciones e infracciones clave: Tiempos fuera no estándar - continuación]

en ausencia de personal médico) para determinar si el jugador necesita tratamiento médico.

[Regla 10.H.2.a]

1) Permitir el tratamiento médico según sea necesario y reanudar el juego si el jugador puede continuar.

2) Si el jugador no puede reanudar el juego, llamar a un retiro del partido a favor del oponente.

Además, avise al Director del Torneo de un jugador que se retira para que el formulario de Informe de Accidente o Incidente de Pickleball de EE. UU. pueda completarse y archivarse adecuadamente. (Consulte la Sección 5.E.3.)

d. Si la situación implica un sangrado activo que puede controlarse sin necesidad de atención médica asistencia (por ejemplo, corte menor, hemorragia nasal), no convoque al personal médico. Permita que el jugador controle la sangre usando recursos personales.

mi. Si la situación involucra sangre, escombros, agua, fluidos u otras sustancias extrañas en la superficie de juego, busque ayuda según sea necesario y haga que se eliminan o limpien las sustancias. [Reglas 10.B.5.a, 10.H.2.c]

F. Recoger la pelota si la pelota no ha sido colocada en la cancha debajo de una de las manos del jugador paletas

gramo. No se requieren anotaciones en el acta para un tiempo muerto del árbitro.

H. Cuando la situación se haya resuelto y sea seguro y apropiado reanudar el juego, dé una advertencia de 15 segundos, verifique la preparación del equipo de árbitros (si corresponde), luego anuncie "Tiempo de entrada" y cante el marcador.

3. Retiro del Partido [Regla 12.F]

Un equipo puede decidir retirarse de un partido debido a problemas médicos u otras circunstancias.

Cuando un equipo se retira, el oponente recibirá el partido. Se registrará un puntaje ganador para el partido a favor del oponente que muestra los puntajes reales de todos los juegos completados y de los juegos restantes que habrían sido necesarios para que el oponente ganara el partido. Si un juego estaba en curso, el equipo que se retira retendrá todos los puntos anotados y el oponente recibirá una puntuación ganadora con al menos un margen de dos puntos. Se mostrará una puntuación de 0 para el equipo que se retira para cualquier juego que no haya comenzado.

a. Termina un juego en progreso otorgando el partido al oponente. Asegúrese de registrar el resultado de la última jugada.

b. Determine si el equipo se retira solo del partido actual. si el equipo

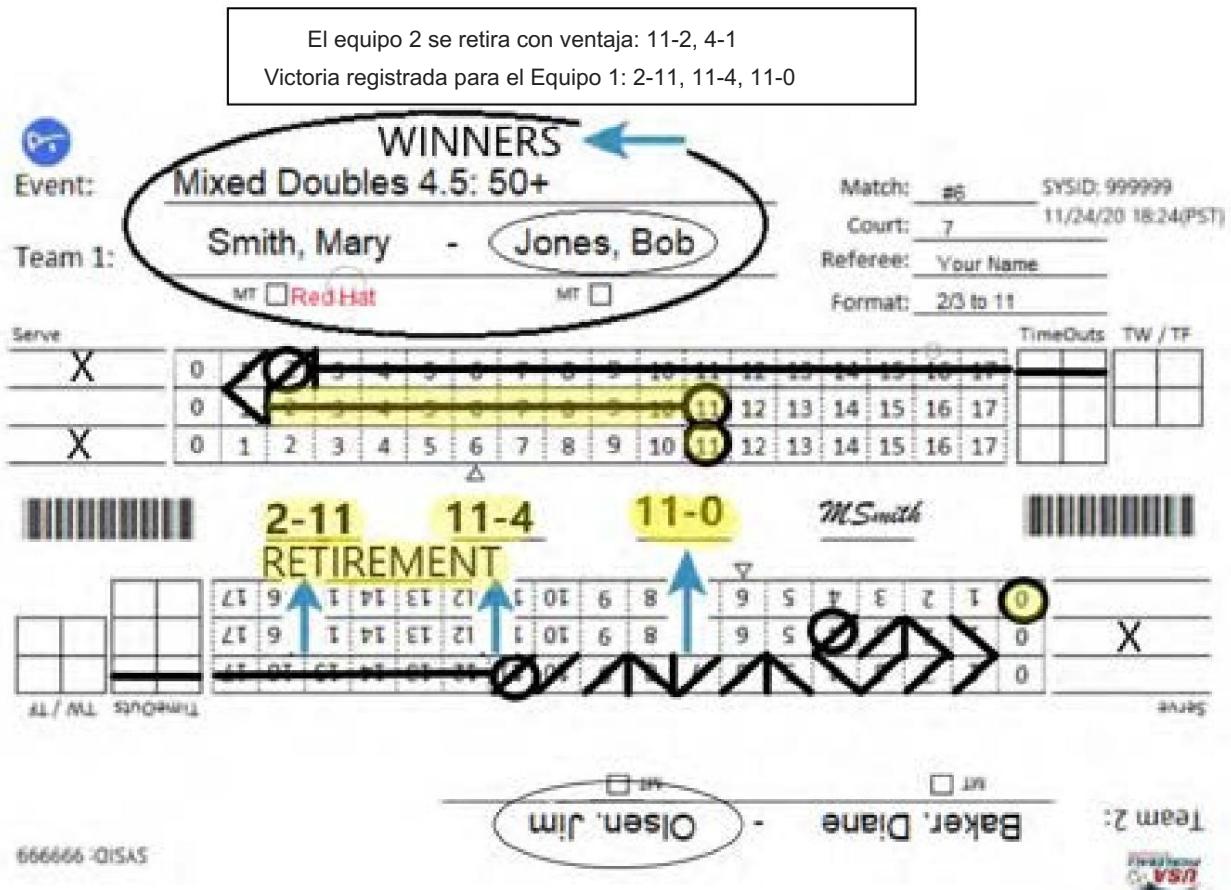
indica que también se retirarán de todos los partidos restantes, informe a los jugadores para que informen su retiro a la mesa del torneo. Si los jugadores no pueden informar a la mesa del torneo por sí mismos, informa su retiro cuando devuelvas el acta.

C. Termine de anotar el acta de la siguiente manera (Figura 15):

1) Para cualquier juego en curso, encierre en un círculo o sombree ligeramente el puntaje real del equipo que se retira y el puntaje ganador para el formato del juego (p. ej., 11 para un juego de 11 puntos) para el equipo ganador. Incluya un margen de dos puntos sobre la puntuación del equipo que se retira si es 10 o más. Línea a través de todos los puntos no utilizados del equipo ganador.

- 2) Para cualquier juego que no haya comenzado, encierre en un círculo o sombree ligeramente el puntaje ganador para el formato del juego (p. ej., 11 para un juego de 11 puntos) para el equipo ganador y 0 para el equipo que se retira.
- 3) Encierre en un círculo el equipo que no se retira. Escriba "GANADORES" en el círculo.
- 4) Escriba "JUBILACIÓN" debajo de los puntajes.

Figura 15: Documentación de un retiro de partido



4. Tiempo fuera del equipo [Regla 10.D]

Se espera que los jugadores mantengan toda la ropa y el equipo en buenas condiciones para jugar. Si determina que es necesario un cambio o ajuste de ropa o equipo para una continuación justa y segura del juego, pida un tiempo muerto para el equipo por un tiempo razonable para corregir el problema.

- No es necesario anotar los tiempos muertos del equipo en el acta.
- No hay restricción en el número de tiempos muertos de equipo permitidos.
- Las razones válidas para un tiempo fuera del equipo incluyen paleta rota, cordón de zapato roto, pantalones cortos rotos, lentes de contacto desalojados, etc.
- Cuando la situación se haya remediado, reanude el juego dando una advertencia de 15 segundos, verificar la preparación del equipo de árbitros (si corresponde), seguido de anunciar "Tiempo de entrada" y anunciar el marcador.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

[Sección 5.F Situaciones e infracciones clave: Interrupción del juego]

F. Detención del juego Una

vez que se ha golpeado la pelota para realizar el servicio, no detenga el juego a menos que reconozca:

- Falta • Error
- del árbitro • Entorpecimiento
- Movimiento de servicio
- questionable • Liberación questionable de la pelota
- para el servicio • Jugador que detiene el juego física o verbalmente

1. Para detener el juego, levante inmediatamente la mano y dé un paso adelante para anunciar la situación.
(p. ej., "Detener el juego", "Falta", "Balón encendido").
2. La mayoría de las interrupciones del juego se resuelven en cuestión de segundos y el juego se reanuda rápidamente al preparar a los jugadores y llamar al marcador. (Los tiempos muertos de los árbitros están reservados para resolver situaciones prolongadas).
3. Puede usar una advertencia de 15 segundos para evitar un posible retraso del juego en situaciones en las que el los jugadores tardan en ponerse en posición.

TABLA 3 – ACCIONES QUE PUEDEN INTERRUMPIR EL JUEGO

A continuación se resumen las acciones distintas de las faltas que pueden dar lugar a una detención del juego.

Si la acción de un jugador ocurre dentro del límite de tiempo permitido y la pelota está en juego (es decir, después del comienzo de la llamada de puntuación), detenga el juego para responder.

Acción del jugador	Cuándo se permite la acción En el	Regla
Obstaculizar llamada	momento en que ocurre Antes del comienzo	8.C
Señal de no listo	del marcador llamar 4.C Antes de que el servidor golpee	
Solicitud de tiempo de espera	la bola para sacar 4.M.10, 4.N.3 Antes de que el servidor golpee la bola	
Confirmación de puntuación	para sacar 4.B.8 Antes de que el servidor golpee la bola para sacar 4.B.8	
Servidor o receptor correcto pedido		
Solicitud de posición correcta del jugador	Antes de que el servidor golpee la bola para sacar 4.B.8	
Solicitud de corrección de puntuación	Antes de que el receptor golpee la devolución atender	4.K
Apelación de servidor o posición incorrecta	Antes de que el servidor golpee la bola para comenzar el próximo rally	4.B.10
Apelación de llamada de línea	Antes de que el servidor golpee la bola para comenzar el próximo rally	6.D.5
Apelación de pelota dañada	Antes de que el servidor golpee la bola para comenzar el próximo rally	11.E

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

G. Llamadas de juicio**1. Decidir cuándo llamar al marcador Despues de cada**

jugada, se espera que los jugadores se muevan a sus respectivas posiciones sin demora para comenzar el siguiente punto. Decir el marcador antes de que todos los jugadores, especialmente el servidor y el receptor, estén en posición requiere un juicio cuidadoso. Permitir a los jugadores una cantidad razonable de

tiempo para que su equipo esté listo para recibir o iniciar el saque. Después de llamar a la puntuación, el servidor tiene derecho a servir de inmediato. [Regla 4.E] Cosas para recordar:

- a. Sea generoso al dar tiempo a los jugadores para que estén listos, siempre y cuando mantengan un ritmo continuo. [Regla 10.C]
- b. Permita que los jugadores se hidraten y se sequen rápidamente entre jugadas o cuando haya una interrupción en el juego que no requiera su atención. [Regla 10.C]
- C. Permitir suficiente tiempo a un jugador que recupera la pelota después de una jugada para volver a su posición antes de continuar jugando.
- d. Calcule el marcador antes de que todos los jugadores estén en posición si:
 - 1) Los jugadores mantienen una conversación sin moverse hacia la posición.
 - 2) Los jugadores se toman una cantidad excesiva de tiempo para secarse con una toalla o tomar un trago.
 - 3) Los jugadores, normalmente los que apilan, tardan demasiado determinando sus posiciones.

2. Llamadas de

línea El estándar usado por los árbitros para hacer llamadas de línea es diferente del criterio que los jugadores deben usar cuando hacen llamadas de línea. Los árbitros no necesitan ver claramente un espacio entre la línea y la pelota cuando golpea el suelo para llamar a una pelota "fuera". Los árbitros deben hacer juicios imparciales basados en si ven o no que la pelota hizo contacto con la superficie de juego dentro o fuera de los límites de la cancha. [Reglas 6.A-6.D, 6.D.6]

- a. Hacer las siguientes llamadas de línea sinapelación por parte de un jugador: 1) Faltas de pie de servicio. (Consulte la Sección 5.A.12.)
2) Servicios cortos. (Consulte la Sección 5.A.14.)
3) Infracciones de NVZ. (Consulte la Sección 5.C.)
4) Llamadas de línea al final de una jugada cuando la vista del juez de línea responsable está bloqueada, pero solo si vio claramente dónde cayó la pelota. Debe sondear a los otros jueces de línea si no puede hacer la llamada de línea. (Consulte la Sección 8.G.3.)
- b. Debe esperar unaapelación antes de pronunciarse sobre cualquier otra llamada de línea. [Regla 13.F]
 - 1) Los jugadores deben apelar las llamadas de línea realizadas al final de una jugada antes de que el servidor golpee la pelota para comenzar la siguiente jugada. [Sección 1 del Reglamento: Los jugadores]
 - 2) Los jugadores no están obligados a hacer una llamada de línea sobre una pelota antes de apelar al árbitro. para hacer la llamada. [Regla 6.D.3]
 - 3) Responder a la pregunta formulada para formular el recurso antes de dictar su pronunciamiento, (p. ej., Ref., ¿lo vio? Responda "Sí" o "No").
 - 4) Cuando un jugador apela un canto de línea realizado por un jugador o un juez de línea, usted confirmará el canto, anulará el canto o lo dejará en pie. No anule una decisión a menos que esté seguro de que la decisión del jugador o del juez de línea fue incorrecta. a) Si vio dónde cayó la pelota, anuncie: "La pelota estaba adentro". o "La la pelota estaba fuera".

[Sección 5.G Situaciones Clave y Violaciones: Llamados a Juicio – continuación]

- b) Si no vio dónde cayó la pelota, anuncie: "Por regla, la llamada está parado."
- 5) En caso de apelación, cuando un jugador o un juez de línea no hace ninguna llamada, usted hará la llamar.
- a) Si vio dónde cayó la pelota, anuncie: "La pelota estaba adentro". o "La pelota estaba fuera".
- b) Si no vio dónde cayó la pelota y ningún jugador hizo una llamada, anuncie: "Por regla, la pelota está adentro".
- c) Si no vio dónde cayó la pelota y no se hizo una llamada por una línea juez, pregunte a los otros jueces de línea para determinar si alguno de ellos puede hacer una llamada definitiva. Si es así, acepta su llamado y anuncia el fallo. Si no, anuncia una repetición.
- 6) Si se le pregunta por qué no puede hacer una llamada, dé una respuesta que indique que no vio la pelota con claridad o que su vista estaba bloqueada. No digas de forma rutinaria que estabas viendo la NVZ, especialmente cuando no hubo acción en la NVZ, ya que da la impresión de que no te estás enfocando en el resto del juego.
- 7) No puede hacer una llamada precisa cuando la pelota aterrizó entre usted y el línea y le impidió ver si la pelota realmente tocó la línea.
- 8) No haga una llamada definitiva de "Fuera" si una pelota cayó en el lado opuesto de la cancha y no vio un espacio entre la pelota y la línea. La llamada está demasiado cerca para que la haga desde su posición.
- 9) Si anula una llamada "Dentro" como fuera de los límites, el equipo que golpeó la pelota en cuestión pierde el mitin.
- 10) Si anula una llamada "Fuera" como "Entrada", el equipo que hizo la llamada "Fuera" pierde la jugada.
[Regla 6.D.11] Sin embargo, si la llamada fue hecha por un juez de línea, repetir la jugada.
- 11) Un jugador puede anular cualquier canto de línea para favorecer al oponente, ya sea que el canto haya sido realizado por otro jugador, un juez de línea o usted. La anulación del jugador (para favorecer al oponente) tiene prioridad sobre las llamadas del juez de línea y del árbitro.

TABLA 4 – ACCIONES DE APELACIÓN DE LLAMADA DE LÍNEA

Resultados de la apelación de llamada de línea de jugador	Sin Jueces de Línea Con Jueces de Línea	Línea
Árbitro hace llamar	Puestos de llamada del árbitro	Puestos de llamada del árbitro
El árbitro no puede llamar	Puestos de llamada del jugador	Se mantiene la llamada del juez de línea
El árbitro anula la llamada "Entrada"	Puestos de llamada del árbitro	Puestos de llamada del árbitro
El árbitro anula la llamada "fuera"	falta contra jugador	Repetición*
El jugador anula la llamada "Entrada"	Oponente gana rally	Oponente gana rally
El jugador anula la llamada "Fuera"	Oponente gana rally	Repetición*
Los jugadores, el árbitro o los jueces de línea no lo llaman La pelota está "adentro"		Repetición

* NOTA: Se produce un error de arbitraje cuando la llamada "Fuera" de un oficial es anulada o anulada, dando como resultado que el oponente tenga la oportunidad de repetir la jugada.

3. Obstáculos [Reglas 3.A.15, 7.M, 8.C]

Cuando un objeto, persona u otro suceso interrumpe el juego o represente una amenaza para la continuación segura del juego (p. ej., pelota perdida, red temporal derribada por el viento), sostenga inmediatamente

levanté la mano y dé un paso adelante para detener el juego, anuncie la obstrucción (p. ej., "Detenga el juego, pelota adelante") y vuelva a jugar la jugada después de despejar la obstrucción. No importa dónde cae una bola en juego en el momento de la llamada de obstáculo; la bola se declara muerta en el momento en que se canta el obstáculo, ya sea que el obstáculo sea válido o no. No detenga el juego por una pelota perdida que ingresa a la cancha, a menos que lo considere un problema de seguridad. Los jugadores pueden pedir un estorbo si están distraídos por una pelota, una persona u otro objeto que ingresa al área de juego. Si no está de acuerdo con la llamada de obstáculo de un jugador, cante una falta contra el jugador infractor.

4. Bolas Dañadas y Degradas [Regla 11.E]

A pesar de que una bola esté dañada o degradada, el juego continúa hasta la finalización de la jugada. a. Entre jugadas y antes de que se golpee la pelota para hacer el servicio, cualquier jugador puede apelar una pelota como dañada o degradada y solicitar una pelota de reemplazo. Examine la bola para determinar si está dañada y, de ser así, emita una bola de reemplazo. Si ambos equipos están de acuerdo en que una pelota está degradada y debe ser reemplazada, entregue una pelota de reemplazo. Cualquier jugador puede inspeccionar una bola de reemplazo. Sin embargo, el jugador que sacará a continuación puede seleccionar la bola si hay más de una bola para elegir. Vuelva a llamar la puntuación si la había llamado antes de la apelación.

b. Señala una falta contra un jugador que detiene el juego debido a una sospecha de bola dañada.

C. Si determina que una bola dañada afectó el resultado de la jugada, vuelva a jugar la jugada.

d. Emitir una advertencia verbal o una advertencia técnica, según las circunstancias, a un jugador que aplasta la pelota sin permitir que sea examinada.

5. Rebote doble o triple [Regla 7.E]

Detectar con precisión si la pelota rebotó demasiadas veces puede ser difícil.

a. Cuando vea claramente que una pelota rebota dos veces, o tres veces para un jugador en silla de ruedas, antes de ser devuelta al oponente, señale una falta.

b. Si no puede determinar definitivamente si la pelota rebotó más de la cantidad de veces permitida, permita que continúe el juego.

C. Si algún jugador detiene el juego para presentar una apelación, puede preguntarle al presunto jugador infractor si se produjo una infracción, dándole al jugador la oportunidad de hacer una llamada de honor en su contra.

d. Si el oponente detiene el juego para reclamar una infracción, emita una falta si determina que no ocurrió la violación. [Regla 7.I]

6. Bola que Golpea a un Jugador [Regla 7.H]

Detectar con precisión si el balón tocó a un jugador, además de devolverlo legalmente durante el juego, puede ser difícil.

a. Cuando vea claramente que una pelota toca a un jugador, o cualquier cosa que el jugador lleve puesto o llevar, llamar a una falla.

b. Si no puede determinar definitivamente si el balón tocó a un jugador, permita que el juego continuar.

C. Si algún jugador presenta una apelación, puede preguntarle al presunto jugador infractor si se produjo una infracción, lo que le da al jugador la oportunidad de hacer una llamada de honor en su contra.

[Sección [Sección 5. Si el oponente reclama una infracción, el árbitro debe emitir una falta.]d.]

- d. Si el oponente detiene el juego para reclamar una infracción, emita una falta si determina que no ocurrió la violación. [Regla 7.I]

7. Distracciones [Reglas 3.A.6, 11.J]

Los jugadores no pueden crear una distracción para interferir con la concentración o la capacidad física de su oponente para golpear la pelota. Llamar una falta a cualquier jugador por acciones o vocalizaciones mientras un oponente se prepara para golpear o está golpeando la pelota, como agitar los brazos o remar, pisotear o gritar inusualmente. Sin embargo, si no sanciona una falta de distracción inmediatamente y el oponente continúa jugando, puede asumir que el jugador no está distraído. Las acciones y vocalizaciones similares que son comunes al juego realizadas por los jugadores en otros momentos, como gruñir mientras golpean la pelota y la comunicación rutinaria con el compañero, no son faltas. Aunque se ha rescindido la regla específica que permite a los jugadores apelar una distracción al final de una jugada, los jugadores pueden apelar cualquier juicio.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

H. Cuestiones de Cumplimiento con Jugadores y Espectadores

1. Fallos

- a. Llame las fallas de manera inmediata, definitiva y audible. No elabores en exceso ni discutas con el jugador culpable.
- b. Ocasionalmente, las violaciones ocurrirán simultáneamente. Cuando se produzcan infracciones simultáneas, llame a ambas infracciones. Si la sanción por las infracciones es la misma (p. ej., pérdida de la jugada), evaluar sólo una sanción. Si las sanciones son diferentes para las infracciones (p. ej., falta técnica y pérdida de la jugada), evalúe todas las sanciones.

2. Errores de los árbitros

Los errores más comunes son anotar un marcador incorrecto y sancionar una falta de pie de NVZ en una pelota rebotada. Si comete un error, inmediatamente levante la mano y dé un paso adelante para detener el juego, anuncie "Corrección" y vuelva a jugar la jugada. Esto incluye si identifica incorrectamente el servidor correcto cuando un jugador se lo pregunta.

3. Llamadas cuestionadas

Cuando un jugador cuestiona una llamada y el problema no se resuelve rápidamente, pida un tiempo muerto del árbitro y convoque a todos los jugadores a la red para discutir con calma una resolución. a. Ignora los comentarios de los espectadores. Los espectadores no son parte del partido y no deben ser permitido involucrarse. [Regla 13.C.2.a] b. Consultar a los jueces de línea, si corresponde. C. Evite las repeticiones, si es posible. Si una situación no es abordada por una regla o el Libro de Casos y todos los jugadores aceptan una repetición, otorgar la repetición. [Regla 13.F.2]

4. Comentarios de entrenadores y espectadores [Regla 13.G.1.j]

Entrenar es instruir o dirigir a un jugador o equipo para que pueda obtener una ventaja o evitar infringir las reglas (es decir, ganar una jugada o no cometer una falta). El entrenamiento por parte de personas que no son jugadores solo está permitido durante los tiempos muertos. a. No permita que los espectadores entrenen gritando tácticas, haciendo llamadas de línea, dando señales verbales, o de otra manera interferir con el partido mientras se está jugando un juego. Controla a la multitud con cortesía, pero con firmeza. Si se sospecha que un espectador está entrenando a un jugador, haga un anuncio general a los espectadores de que el entrenamiento solo está permitido durante los tiempos muertos.

[Sección 5.H Situaciones e infracciones clave: Cuestiones de cumplimiento - continuación]

Antes de administrar una sanción, debe estar seguro de que se está realizando un entrenamiento ilegal, que sabe a qué equipo se dirige el entrenamiento y que el entrenamiento no tiene el propósito de provocar una sanción contra un equipo en beneficio del otro equipo. Llamar una advertencia verbal o técnica contra un jugador o equipo que usted puede determinar que está siendo entrenado (consulte la Sección 6.B.2). b. Entrenamiento verbal: Ejemplos de comentarios de entrenamiento por parte de los espectadores: "Llegue a la línea".

"Por la mitad."

"Tiempo de espera de la llamada".

"Tome su tiempo."

"Golpea a su revés."

"Juega el juego suave".

Ejemplos de comentarios que no son accionables y no constituyen coaching: "Sigue así".

"Gran tiro."

"Puedes hacerlo."

"Vamos."

C. Coaching no verbal: Ejemplos de señales y gestos: hacer una señal de "T" de tiempo muerto, un gesto de empujar hacia la red para indicar "mover hacia arriba", o alguna otra señal preestablecida.

d. Entrenamiento electrónico: el entrenamiento electrónico consiste en mensajes de texto, correos electrónicos u otras comunicaciones electrónicas que recibe un jugador a través de un reloj inteligente, un dispositivo de escucha o cualquier otro aparato electrónico. Los jugadores tienen prohibido usar dispositivos de escucha (p. ej., auriculares, tapones para los oídos) que no sean audífonos. [Regla 11.P] Debes tener cuidado de no invadir la privacidad de ningún jugador. Sin embargo, si sospecha que se ha llevado a cabo un entrenamiento electrónico, informe la situación después del partido al árbitro principal o al director del torneo.

5. Entrenamiento por parte del árbitro

Es posible que un árbitro inadvertidamente participe en el entrenamiento haciendo comentarios a los jugadores en un esfuerzo por ayudar. Debes ser imparcial y no dar ninguna ventaja a ninguno de los dos equipos. Puede hacer comentarios que se apliquen por igual a ambos equipos para ayudar a controlar o facilitar el partido, incluso emitir advertencias verbales a ambos equipos. Puede explicar la naturaleza de una falta al hacer una llamada (p. ej., "Falta de pie, pie izquierdo"), y puede responder a una pregunta de un jugador sobre una decisión, pero es mejor que las explicaciones sean breves y objetivas para evitar invitando a un debate. Evite ofrecer consejos sobre cómo evitar una futura infracción, ya que eso es entrenamiento.

6. Mantener ambas partes igualmente informadas

Si entabla una conversación con un jugador sobre un desafío o para aclarar una regla o procedimiento, asegúrese de que el equipo contrario esté igualmente informado. Pida un tiempo muerto para el árbitro, muévase al centro de la cancha e invite a un jugador del equipo contrario (o a todos los jugadores) a unirse a usted para escuchar la conversación. Esto demuestra equidad y evita que un equipo perciba que el oponente está ganando una ventaja. Si comienza a desarrollarse una discusión intensa, córtela, envíe a todas las partes a sus posiciones de juego y reanude el juego. Anunciar una advertencia de 15 segundos para indicar que va a llamar al marcador puede ser una forma efectiva de terminar la discusión.

7. Obtención de asistencia Puede

solicitar la asistencia del árbitro principal o del director del torneo en cualquier momento.

Los jugadores también tienen derecho a solicitar una decisión del Director del Torneo. Respete dicha solicitud solicitando un tiempo muerto del árbitro y convocando al Director del Torneo o al Árbitro Principal. [Regla 13.A.1]

- a. Si se presta asistencia a petición de un jugador y se determina que su decisión es correcta, cargue al jugador desafiante un tiempo muerto y emita una advertencia técnica. Si no hay tiempos muertos disponibles, sancione al jugador con una falta técnica. [Reglas 13.G.1.g, 13.G.2.d, 13.J] b. Si su decisión es incorrecta, invierta la decisión y, si corresponde, vuelva a jugar la jugada.

I. Error en el rally ganador del partido

En el raro caso de que un jugador o un equipo le diga que hubo un error en el servidor correcto o en la posición correcta del jugador durante la jugada ganadora del partido, puede corregir el error hasta el momento en que se entregue el acta a la mesa del torneo. Dentro de ese período, si confirma un error, el partido debe volver a convocarse y completarse con el error corregido. [Regla 4.B.10]

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

[El resto de esta página está intencionalmente en blanco]

Sección 6: Comportamiento del jugador y soluciones

A. Tratar con jugadores rebeldes

Habrá raras ocasiones en las que un jugador se enfade durante un partido. Puede ser provocado por una acción tuya, del oponente o de un espectador. Independientemente de la causa, tales situaciones deben tratarse de inmediato y de manera profesional.

El desafío de prevenir la escalada de conflictos requiere caminar por la delgada línea entre prevenir los problemas antes de que sucedan y entrenar a los jugadores. En raras ocasiones, cuando sienta la necesidad de resolver un problema con un jugador de una vez por todas, tenga cuidado de evitar acciones y palabras que puedan interpretarse como entrenamiento o llamar la atención innecesariamente.

Recuerda, es tu trabajo controlar el partido y mantener la paz en la cancha. No es un dictador, pero tiene la autoridad y la responsabilidad de aplicar las reglas de manera justa y profesional.

1. Lo más importante es mantener una actitud tranquila y una mente abierta.
2. Pida un tiempo muerto del árbitro y convoque a todos los jugadores al centro de la cancha, lejos de los espectadores, y discutan con calma la fuente de la irritación.
3. Evite las discusiones.
4. Tómese el tiempo para entender la queja; puede ser un simple malentendido.
5. Si el problema es una regla o la interpretación de la regla, llame al Árbitro Principal o al Director del Torneo para que lo aclare.
6. Si un jugador se vuelve verbalmente abusivo, emita una advertencia técnica. Si la conducta continúa o se intensifica, emita otra advertencia técnica, que luego resultará en la pérdida de un punto o un punto otorgado al oponente, la incomparecencia del juego o la incomparecencia del partido, según las sanciones previas que se hayan impuesto al equipo. (Ver Figura 21).
7. Si un jugador hace amenazas contra usted, un jugador o un espectador, emita una falta técnica.
8. Si la conducta de un jugador se vuelve perjudicial para el torneo, avisar al Director del Torneo, quien puede expulsar o expulsar a un jugador del torneo. [Reglas 13.A.4, 13.M]
[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

B. Sanciones por Comportamiento Inapropiado del Jugador

Se utiliza un sistema progresivo de sanciones, que varían en severidad desde la advertencia técnica hasta la expulsión, para abordar la conducta inapropiada de los jugadores. Además, se puede emitir una advertencia verbal, que es una amonestación no punitiva, a cada equipo durante un partido como medida preventiva contra el comportamiento que parece encaminarse hacia el nivel punitivo. Las advertencias técnicas y las faltas técnicas se acumulan durante un partido y resultan en una sanción más severa por cada infracción sucesiva hasta que se pierde un juego o partido.

[El resto de esta página está intencionalmente en blanco]

TABLA 5 – SISTEMA DE SANCIONES

Nivel	Multa	Expedido por
0 Advertencia Verbal	Árbitro 1	
	Árbitro de advertencia técnica	
2	Falta técnica	Árbitro
3	Juego perdido	Árbitro
4	Partida perdida 5	Árbitro o Director del Torneo
	Expulsión	Solo director del torneo
6	Expulsión	Solo director del torneo

Los árbitros están facultados y se espera que emitan advertencias verbales, advertencias técnicas y faltas técnicas para abordar la conducta antideportiva. Tenga cuidado de no entrometerse en un partido penalizando a los jugadores por acciones que no están prohibidas por las reglas (p. ej., pedir la posición correcta con frecuencia o usar una regla a su favor).

Las advertencias y las faltas pueden sancionarse desde el momento en que los jugadores llegan a la cancha para un partido hasta la finalización del mismo. No detenga el juego para evaluar una advertencia o falta; espere hasta que se complete el rally. Informar las infracciones observadas después de la finalización del partido al Director del Torneo.

NOTA: En el Apéndice C se proporciona una tabla que resume las acciones asociadas con las sanciones. Para las infracciones que tienen más de un nivel de sanción, si no está seguro de qué nivel aplicar, sea precavido y use la menor de las opciones disponibles.

NOTA: En el juego de dobles, las advertencias técnicas y las faltas técnicas se aplican a un equipo, no a un jugador individual.

NOTA: Las advertencias verbales, las advertencias técnicas y las faltas técnicas no dan como resultado la pérdida del servicio.

1. Advertencias Verbales [Reglas 13.G, 13.G.1]

Emita una advertencia verbal para evitar que el comportamiento inapropiado escale a un estado más problemático que justifique una advertencia técnica o una falta técnica. Cualquier situación que pueda resultar en una advertencia técnica puede ser abordada por el árbitro como una advertencia verbal como primera advertencia. Se puede emitir una advertencia verbal a cada equipo durante un partido. NOTA: Una vez que se ha emitido una advertencia técnica o una falta técnica a un equipo, una advertencia verbal a ese equipo ya no es apropiada. Emitir una advertencia técnica adicional o una falta técnica por comportamiento posterior que amerite una sanción.

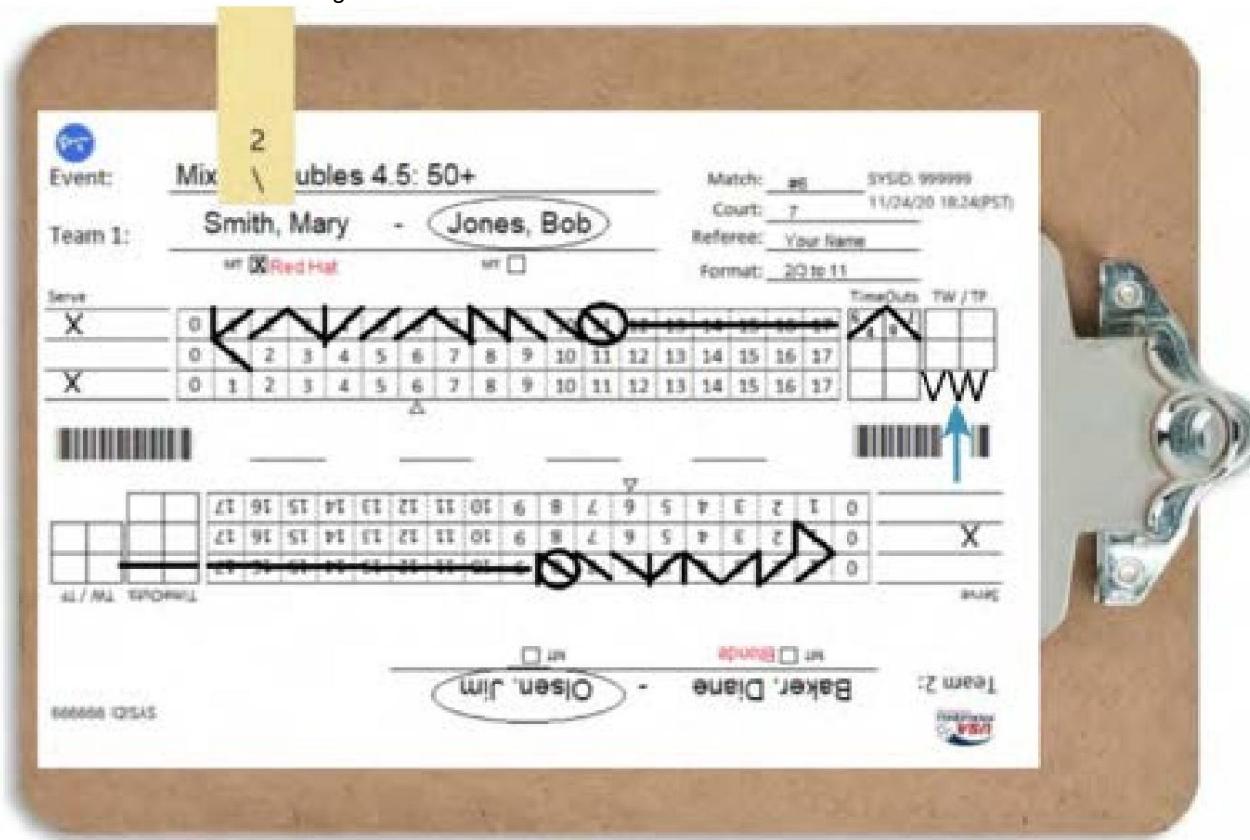
a. Permita que se complete la jugada, si corresponde, y luego avise a los jugadores que está emitiendo una advertencia verbal. Puede llamar rápidamente a todos los jugadores a la red si es necesaria una breve explicación.

b. Documente una advertencia verbal en el acta marcando "VW" debajo del área "TW/TF" del acta para el equipo infractor. No gire el portapapeles (Figura 16). Escriba los detalles de la advertencia verbal en el reverso del acta como se hace con las advertencias técnicas y las faltas técnicas (consulte la Sección 6.B.2.b y la Figura 18).

C. Si la primera incidencia de una infracción es lo suficientemente grave a su juicio como para justificar una sanción más severa, emita una advertencia técnica o una falta técnica según lo considere apropiado.

- d. Continúe jugando anunciando una advertencia de 15 segundos. Llame "Tiempo de entrada" y anuncie el marcador cuando los jugadores estén o deberían estar listos para jugar.

Figura 16: Documentación de una advertencia verbal



2. Advertencias Técnicas y Faltas Técnicas [Regla 13.G]

La evaluación de una advertencia técnica es el medio normal utilizado para abordar conductas antideportivas de naturaleza relativamente menor. Sin embargo, se debe evaluar una falta técnica (equivalente a dos advertencias técnicas) si el comportamiento de un jugador es extremo y justifica una sanción más severa. La evaluación de una falta técnica, o dos advertencias técnicas consecutivas, resulta en la deducción de un punto de la puntuación del equipo infractor, a menos que la puntuación del lado infractor sea cero, en cuyo caso se otorga un punto al lado no infractor. NOTA: Las casillas "TW/TF" se aplican a todo el partido, no a juegos específicos.

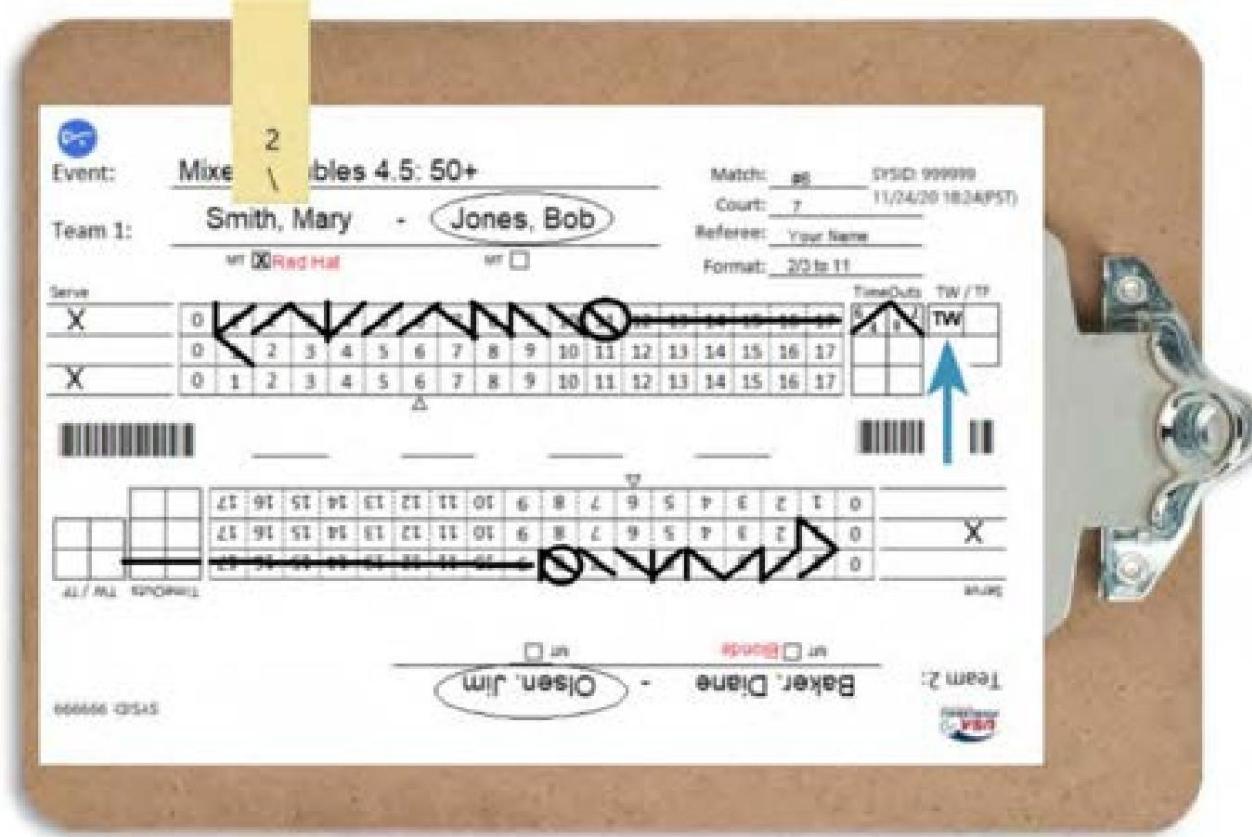
- a. Permita que se complete la jugada, si corresponde, y luego evalúe una advertencia técnica o una falta técnica anunciando la infracción (p. ej., "Advertencia técnica por uso de malas palabras"). Puede llamar rápidamente a todos los jugadores a la red si es necesaria una breve explicación.

- b. Escriba "TW" o "TF" (según corresponda) en una de las casillas "TW/TF" para el equipo infractor (Figura 17). No gire el portapapeles si la anotación es para el lado receptor; haga la anotación con el lado derecho hacia arriba junto a las casillas de tiempo de espera invertidas del receptor. En el reverso de la hoja de puntaje, escriba "TF" o "TW" (según corresponda), el nombre del jugador, el número del juego, la puntuación y los detalles de la advertencia o falta. Para evitar tener que quitar la hoja de puntaje y el clip del servidor del portapapeles, escriba los detalles en el extremo suelto

[Sección 6.B Comportamiento del jugador y remedios: sanciones - continuación]

del acta (Figura 18). OPCIÓN: Para evitar una demora prolongada en la reanudación del juego, puede anotar los detalles en el reverso del acta durante el próximo tiempo muerto o al final del juego.

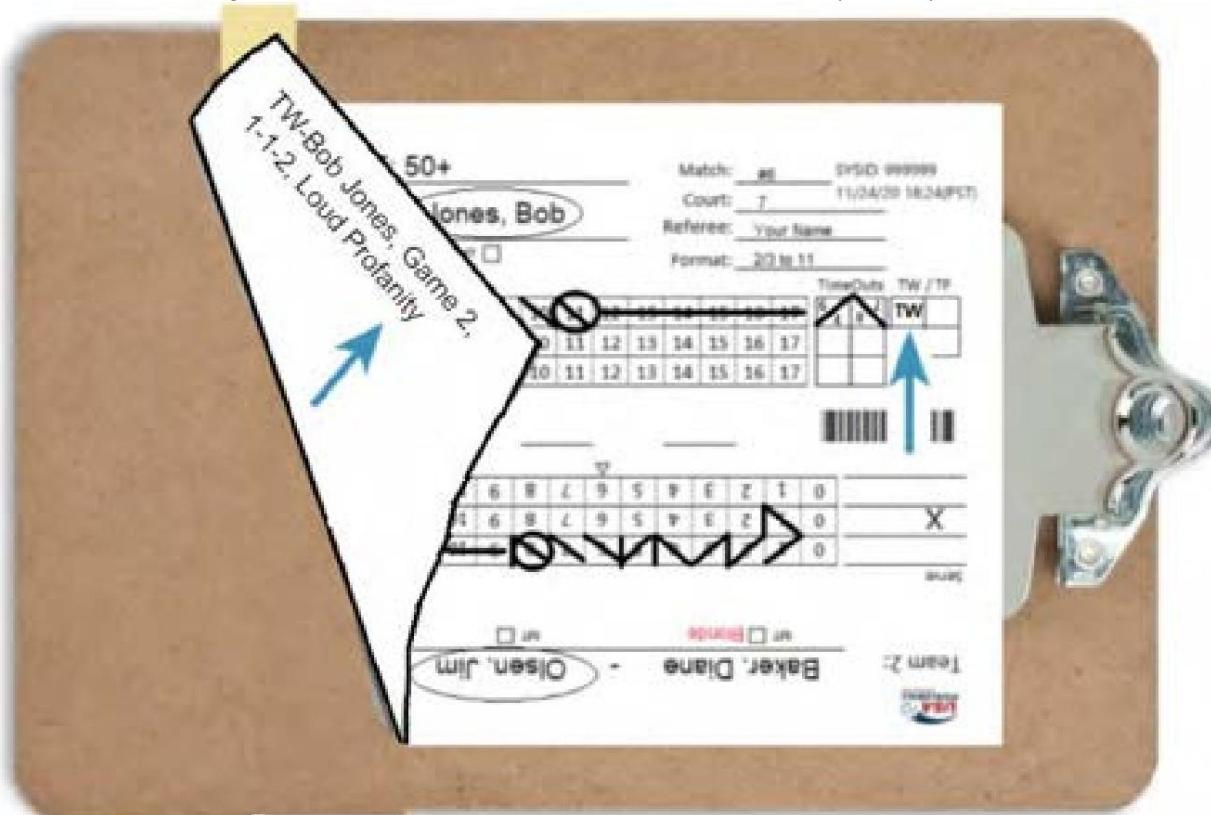
Figura 17: Documentación de una advertencia técnica (frente)



[El resto de esta página está intencionalmente en blanco]

[Sección 6.B Comportamiento del jugador y remedios: sanciones - continuación]

Figura 18: Documentación de una advertencia técnica (reverso)



C. Para documentar el ajuste de puntos cuando el puntaje del equipo infractor es uno o más puntos:

- 1) Borrar el último punto marcado y cualquier siguiente marca de lado fuera del marcador del equipo infractor. Si el punto borrado es seguido por una marca de lado, coloque una marca de lado en su nuevo puntaje (más bajo) si el nuevo puntaje aún no tiene uno.
- 2) Escriba “TF” en el cuadro con la nueva puntuación (más baja) (Figura 19).
- 3) Cuando el equipo anote su siguiente punto, marque la línea diagonal correspondiente en el cuadro de puntuación del punto que se borró (Figura 20).

[El resto de esta página está intencionalmente en blanco]

[Sección 6 del apartado de la regla de los sanciones: Comportamiento del jugador: Sanciones – cont – cont'd.]

Figura 19 – Deducción de un punto por una falta técnica Esta planilla muestra la deducción (borrado) de un punto de los puntajes de los equipos que sacan y reciben después de que cada uno haya recibido una falta técnica.

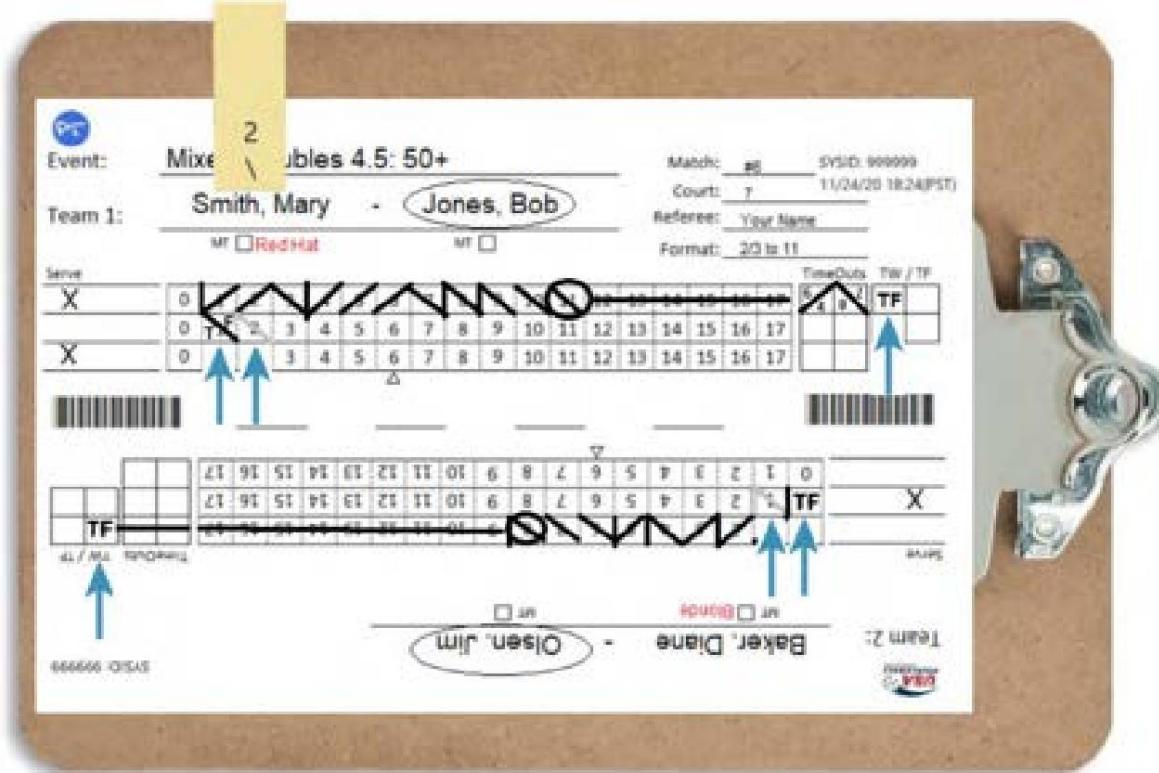
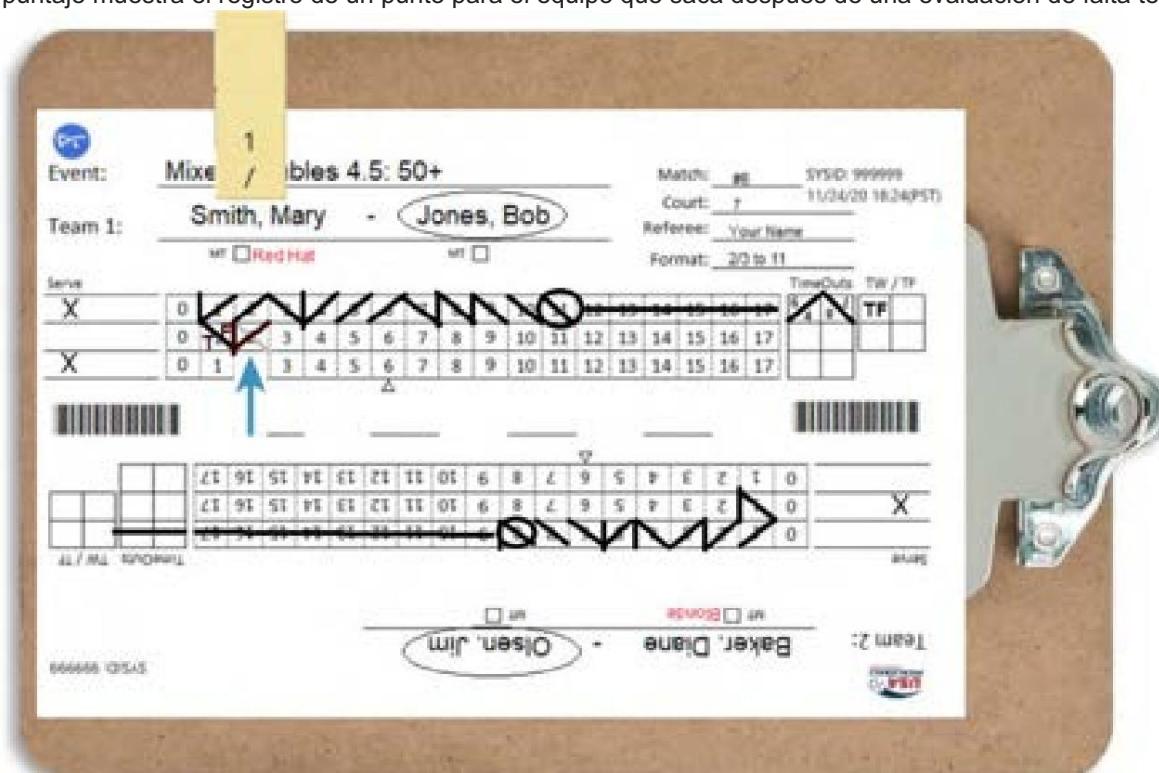


Figura 20: Marcar un punto anotado después de una evaluación de falta técnica Esta hoja de puntaje muestra el registro de un punto para el equipo que saca después de una evaluación de falta técnica.



d. Para documentar el ajuste de puntos cuando la puntuación del equipo infractor es cero, agregue un punto a la puntuación del equipo no infractor marcando "TF" en el cuadro de puntuación correspondiente.

1) Si la falta técnica la comete el equipo receptor, marque "TF" con el lado derecho hacia arriba en la casilla de puntuación apropiada del equipo que saca (Figura 21).

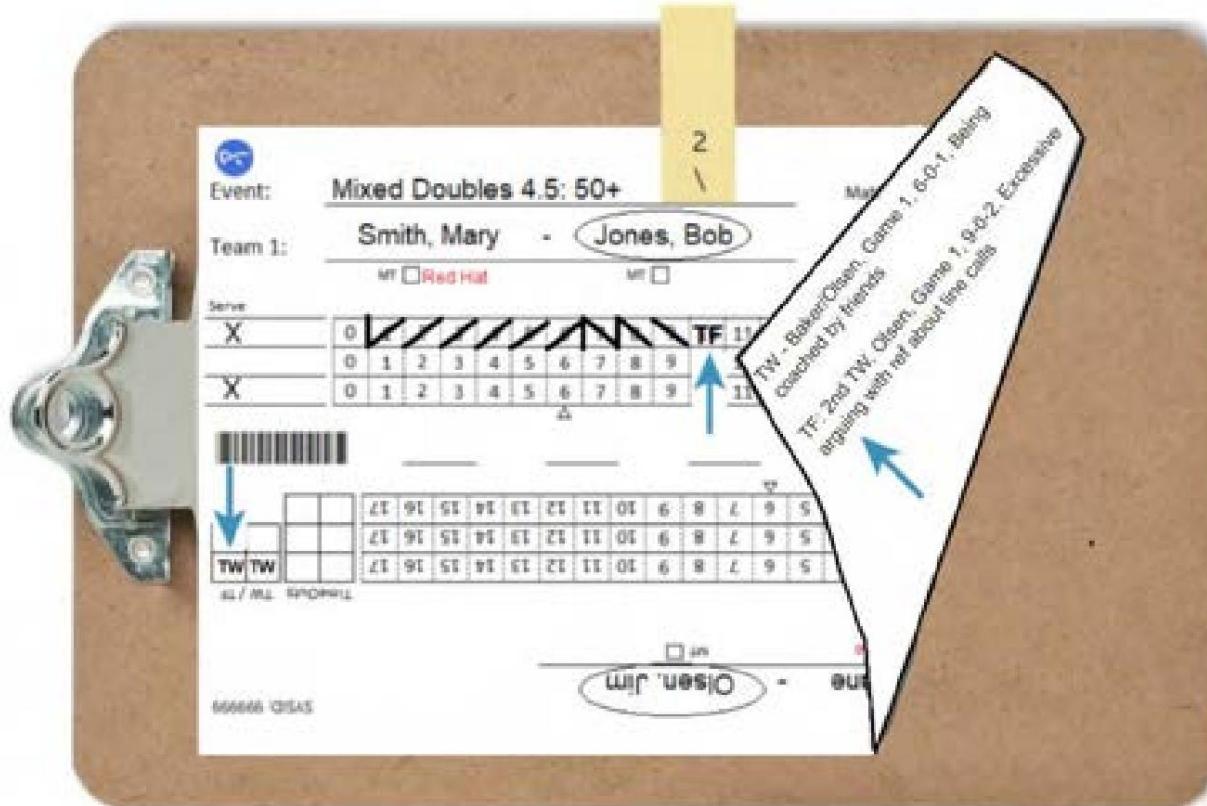
2) Si la falta técnica la comete el equipo que saca, marque "TF" con el lado derecho hacia arriba en la casilla de puntuación correspondiente del equipo receptor (que estará al revés) seguido de una marca de lado fuera.

mi. Informar al equipo cuyo puntaje ha sido ajustado que un punto ha sido deducido o agregado, (p. ej., "Tu puntuación ahora es..."). Los jugadores deben ajustar sus posiciones por su cuenta para que coincidan con la nueva puntuación. No brindes asistencia a menos que te lo pida un jugador. Asegúrese de que el otro equipo esté al tanto del ajuste de puntuación de su oponente.

F. Continúe jugando anunciando una advertencia de 15 segundos. Llame a "Hora de entrada" y anuncie el anotar cuando los jugadores están o deberían estar listos para jugar.

Figura 21: Agregar un punto por una falta técnica (delantera y trasera)

Este acta muestra la emisión de un punto al oponente por una falta técnica (como resultado de dos advertencias técnicas) cuando el equipo infractor no tiene puntos.



3. Pérdida del juego [Regla 13.H]

Se impone una incomparecencia del juego cuando un equipo acumula tres advertencias técnicas o una combinación de una advertencia técnica y una falta técnica durante un partido (consulte el Apéndice B).

También se impone una pérdida del juego cuando un jugador llega con más de 10 minutos de retraso a un partido de varios juegos. (La pérdida del partido se produce a los 15 minutos). NOTA: La pérdida del juego que se impone por llegar tarde no contribuye a la pérdida del partido.

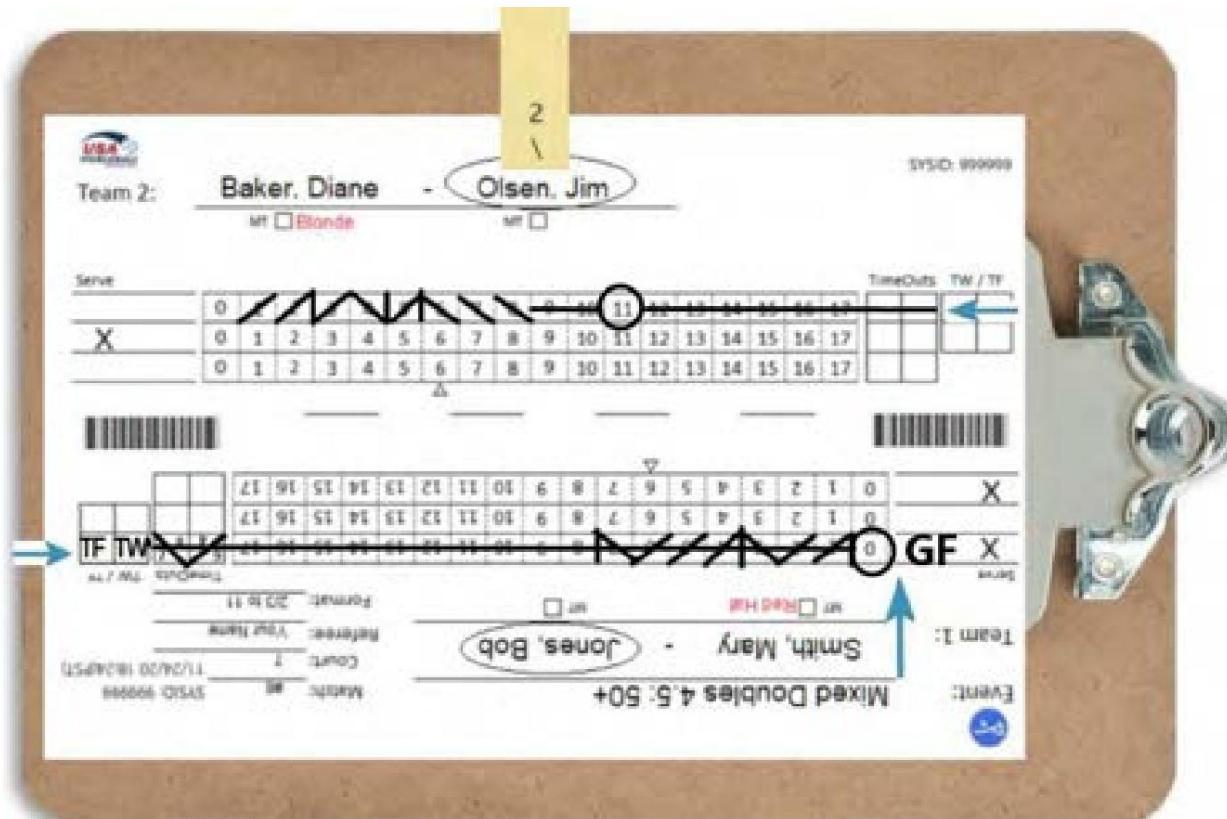
- Si la evaluación de una advertencia técnica o una falta técnica provocó la pérdida del juego, siga el procedimiento en 6.B.2.b para anotar la advertencia técnica o la falta técnica.
Sin embargo, no realice un ajuste de puntos en la puntuación por una falta técnica, ya que la puntuación se registrará como X-0 (donde X es la puntuación ganadora para el formato de juego).
- Documento la incomparecencia de un juego en el acta escribiendo "GF" en el espacio junto al "0" para el juego en el que ocurre la infracción para el equipo infractor (Figura 22). Si la pérdida del juego se debe a la tardanza, también escriba la hora de la pérdida (Figura 23). Se recomienda que consulte con el Árbitro principal o el Director del torneo antes de declarar el abandono del juego al oponente para determinar si hay alguna circunstancia de la que no tenga conocimiento que anulará el abandono.

C. Finaliza un juego en curso.

- Termine de anotar el acta de la siguiente manera:
 - Encierre en un círculo o sombree ligeramente la puntuación ganadora del equipo no infractor.
 - Encierre en un círculo o sombree ligeramente cero como el puntaje y alinee todos los puntos obtenidos para el equipo infractor.
 - Línea a través de todos los puntos no utilizados y casillas de tiempo muerto no utilizadas del juego perdido.

Figura 22 – Documentación de una pérdida de juego

Esta hoja de puntuaje muestra la documentación de una pérdida del Juego 1 contra el equipo receptor por una falta técnica que siguió a una advertencia técnica.



4. Pérdida del partido [Regla 13.I]

Se impone una pérdida del partido contra un equipo cuando:

- Se sanciona una segunda falta técnica después de una falta técnica anterior (ajuste de puntos) fue evaluado contra el equipo durante un partido, o
- Se sanciona una advertencia técnica o una falta técnica después de que un equipo haya perdido un juego en el partido.

NOTA: La incomparecencia de un juego que se impone por presentarse tarde no contribuye a la incomparecencia de un partido.

También se impone la pérdida del partido cuando un jugador:

- Llega con más de 10 minutos de retraso al comienzo de un partido de un solo juego,
- Llega con más de 15 minutos de retraso al comienzo de un partido de múltiples juegos,
- Se niega a usar la identificación del servidor titular, o
- Es descubierto jugando con un paleta que no esté aprobada por USA Pickleball o tenga alteraciones ilegales.

a. Si la evaluación de una advertencia técnica o una falta técnica provocó la pérdida del partido, siga el procedimiento en 6.B.2.b para anotar la advertencia técnica o la falta técnica.
Sin embargo, no realice un ajuste de puntos en la puntuación por una falta técnica, ya que la puntuación se registrará como X-0 (donde X es la puntuación ganadora para el formato de juego).

b. Documente la incomparecencia de un partido en el acta escribiendo "MF" en el espacio junto al "0" para el juego en el que ocurre la infracción para el equipo infractor (Figura 23). Si la pérdida del partido se debe a la tardanza, también escriba la hora del juego y la pérdida del partido (Figura 24).

NOTA: Se recomienda que consulte con el árbitro principal o el director del torneo antes de declarar la pérdida del partido al oponente para determinar si hay alguna circunstancia de la que no tenga conocimiento que anule la pérdida.

C. Termine un juego en progreso otorgando el partido al equipo no infractor.

d. Termine de anotar el acta de la siguiente manera (Figuras 23 y 24):

- 1) Encierre en un círculo o sombree ligeramente la puntuación ganadora del equipo no infractor.
- 2) Encierre en un círculo o sombree ligeramente cero como el puntaje y alinee todos los puntos obtenidos para el equipo infractor.
- 3) Línea a través de todos los puntos no utilizados y casillas de tiempo muerto no utilizados para todos los juegos iniciados.
- 4) Encierre en un círculo el equipo no infractor y escriba "GANADORES" en el círculo.
- 5) Escriba "PEDIDO" debajo de los puntajes.

[El resto de esta página está intencionalmente en blanco]

[Sección 6.B Comportamiento del jugador y remedios: sanciones - continuación]

Figura 23 – Documentación de la pérdida de un partido debido a penalizaciones

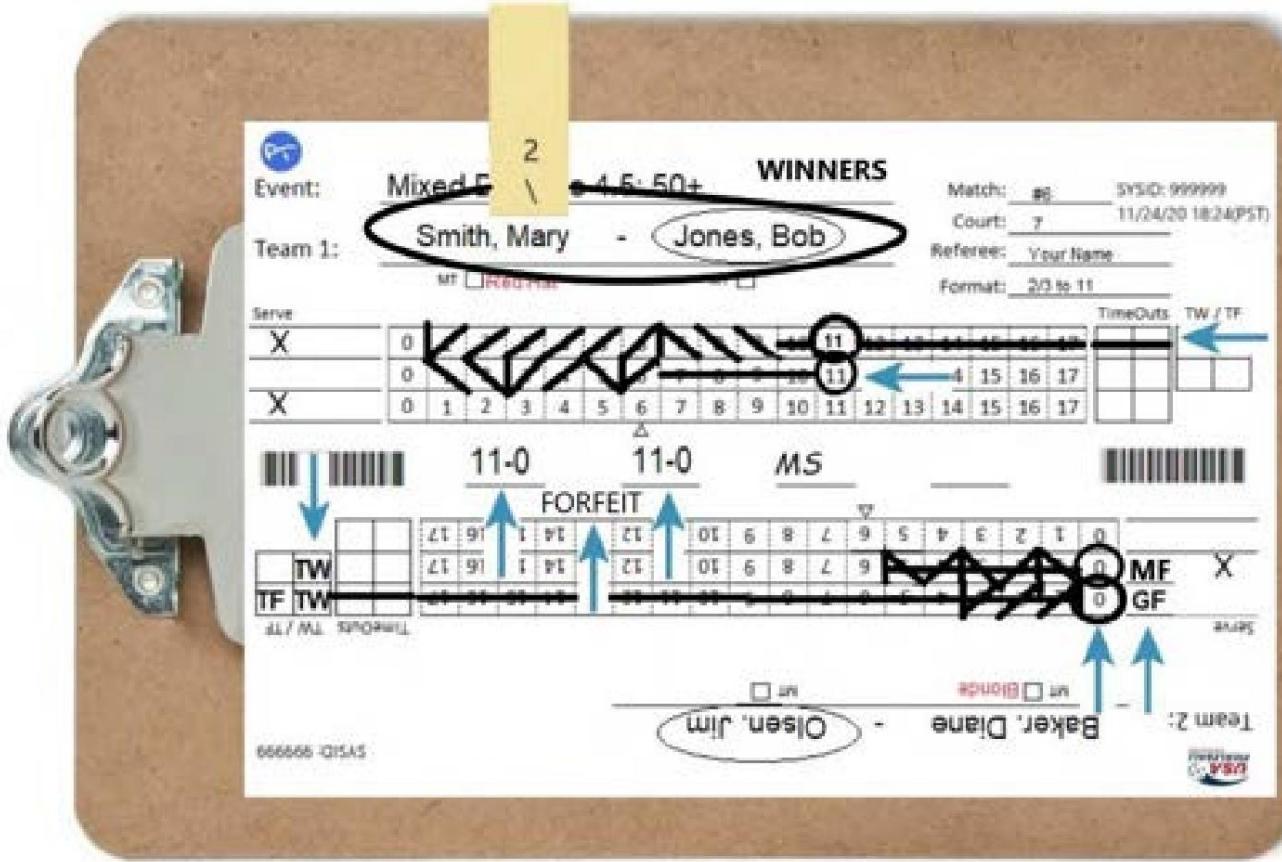
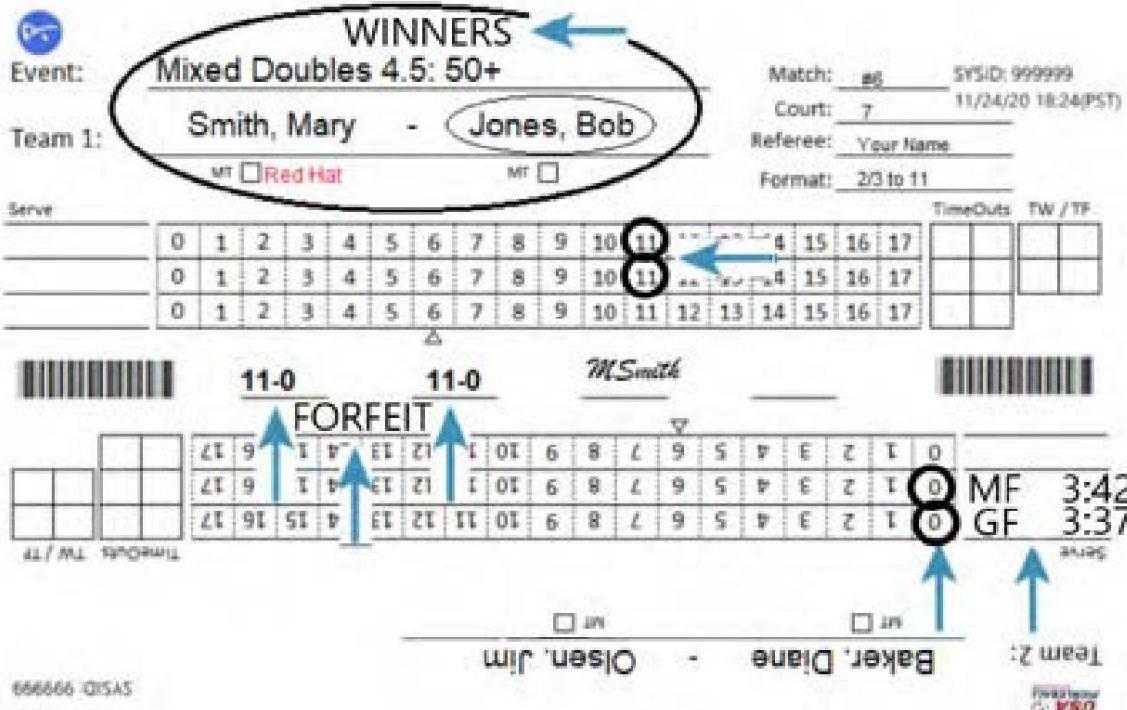


Figura 24: Documentación de la pérdida de un partido debido a la ausencia de un jugador



5. Expulsión y Expulsión [Regla 13.M]

Si observa alguna conducta atroz por parte de un jugador que considere merecedor de expulsión o expulsión, notifique de inmediato al Director del Torneo. Si el jugador es expulsado o expulsado durante un partido:

- a. Siga el procedimiento de abandono del partido (consulte la Sección 6.B.4) para finalizar el partido, otorgando el partido al equipo no infractor.
- b. Escriba "PEDIDO - EXPULSIÓN" o "PEDIDO - EXPULSIÓN", según corresponda, debajo de los puntajes e indicar qué jugador fue expulsado o expulsado.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

[El resto de esta página está intencionalmente en blanco]

Sección 7: Opción de doble árbitro

Una opción de arbitraje está disponible para los torneos que emplean a dos árbitros seleccionados por el Director del Torneo o el Árbitro Principal, uno como Árbitro Principal y el otro como Segundo Árbitro (o de Apoyo) para ayudar al Árbitro Principal. Un árbitro debe tener experiencia como segundo árbitro antes de servir como árbitro principal. El trabajo en equipo entre los dos árbitros es esencial para el éxito del sistema de doble árbitro. Esta opción de arbitraje se puede utilizar, con o sin jueces de línea, para arbitrar partidos designados por el Director del Torneo.

A. Metas

Los objetivos del sistema de doble árbitro son: 1.

Aumentar la precisión de las llamadas que involucran a la NVZ y a los jugadores que cruzan el plano de la red.

2. Apoyar al árbitro principal en el arbitraje de todos los aspectos del partido.

3. Asegurar la precisión de las llamadas de los árbitros.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

B. Responsabilidades del árbitro principal

El uso de la opción de doble árbitro no altera ninguna de las responsabilidades del Árbitro Principal al oficiar y dirigir el partido. Sin embargo, durante el servicio, el enfoque principal del árbitro principal estará en que el servidor cumpla con los elementos de movimiento del servicio y el lanzamiento adecuado de la pelota. El árbitro principal tomará todas las decisiones finales con respecto a la resolución de desacuerdos y la evaluación de sanciones. El árbitro principal también verificará la preparación del segundo árbitro antes de reanudar el juego después de una interrupción prolongada.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

C. Responsabilidades del segundo árbitro

La responsabilidad principal del Segundo Árbitro es ayudar al Árbitro Principal a sancionar las faltas por infracciones en la zona de no volea y en el plano de la red que ocurran en ambos lados de la red. El Segundo Árbitro ayudará al Árbitro Principal a observar todas las demás actividades de los jugadores en y alrededor de la cancha durante el partido y específicamente durante los tiempos de balón muerto. Durante el servicio, el segundo árbitro se centrará en la colocación de los pies o las ruedas traseras del servidor.

1. Llamadas

a. El Segundo Árbitro señalará inmediatamente cualquiera de las siguientes situaciones cuando observado:

- 1) fallas NVZ
- 2) Plano de las fallas netas
- 3) Fallas en el pie de servicio
- 4) Servicios cortos
- 5) Problemas de seguridad del jugador
- 6) Dobles rebotes (o triples rebotes para jugadores en silla de ruedas)
- 7) Jugador golpeado por el balón

b. El Segundo Árbitro señalará otras infracciones, en particular cualquiera de las siguientes, levantando la mano después de la jugada: 1) Jugadores fuera de posición 2) Sacador o receptor incorrecto 3) Paleta lanzada por el jugador

[Sección 7.C Opción de doble árbitro: Responsabilidades del segundo árbitro - continuación]

- 4) Pelota dañada deliberadamente por el jugador
- 5) Comportamiento antideportivo
- 6) Violaciones de movimiento de servicio
- 7) Servidor aplicando giro a la pelota

2. Posicionamiento

El Segundo Árbitro se parará en el extremo opuesto de la red del Árbitro Principal. El Segundo Árbitro puede arrodillarse, si es necesario, para acomodar equipos de video, espectadores, etc.

El Segundo Árbitro se unirá al Árbitro Principal en el centro de la cancha durante los tiempos muertos y entre juegos.

3. Registro de puntajes

El Segundo Árbitro no mantendrá un registro de puntajes.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

D. Apelaciones

Todas las apelaciones de los jugadores se dirigirán al árbitro principal. Si el Árbitro Principal no vio claramente la acción que se apela y no puede tomar una decisión decisiva, el Árbitro Principal solicitará la opinión del Segundo Árbitro. Si el Segundo Árbitro puede hacer una decisión decisiva, la decisión del Segundo Árbitro prevalecerá.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

E. Llamadas conflictivas y desacuerdos

En situaciones en las que haya llamadas simultáneas o conflictivas (p. ej., el árbitro principal señala una falta en un equipo al mismo tiempo que el segundo árbitro señala una falta en el equipo contrario), o en situaciones en las que el segundo árbitro señala una falta con la cual el Árbitro Principal no está de acuerdo, el Árbitro Principal pedirá un tiempo muerto de árbitro y ambos árbitros se reunirán en el centro de la red para discutir una solución. El árbitro principal tomará la decisión final sobre el resultado y notificará a todos los jugadores de la resolución. NOTA: Se espera que las situaciones en las que el Árbitro Principal invalide al Segundo Árbitro sean extremadamente raras y solo ocurrirán si el Árbitro Principal está absolutamente seguro de que el Segundo Árbitro cometió un error, en cuyo caso la jugada debe repetirse.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

F. Sesiones informativas previas al partido

1. Árbitros Antes

de la sesión informativa previa al partido con los jugadores, el Árbitro principal informará al Segundo árbitro sobre las expectativas de cómo trabajarán juntos como equipo. El árbitro principal debe observar esta sesión informativa para asegurarse de que ambos árbitros (quienes nunca hayan trabajado juntos) entiendan sus respectivas responsabilidades y su obligación de hacer que cada llamada sea correcta y de mantener la reputación profesional de cada uno y de la comunidad de árbitros en su conjunto.

2. Jugadores

El Segundo Árbitro asistirá a la sesión informativa previa al partido con los jugadores donde el Árbitro Principal revisará los procedimientos de doble árbitro. El árbitro principal explicará el papel del segundo árbitro y aconsejará que los jugadores deben dirigir todas las preguntas y apelaciones al árbitro principal.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

Sección 8: Partidos por medallas con jueces de línea

Los jueces de línea se utilizan generalmente para los partidos por la medalla de oro y, a veces, para los partidos por la medalla de bronce. Son una parte integral del equipo de árbitros, y su competencia es fundamental para el buen funcionamiento de un partido. Su responsabilidad principal es llamar a sus líneas asignadas, lo que fomenta una llamada de línea más precisa y un juego limpio. Esto libera a los jugadores de la responsabilidad de llamar a la línea, a excepción de la línea de servicio central. [Reglas 13.D.3, 13.E]

Esta sección establece la estandarización y consistencia en la forma en que los jueces de línea desempeñan sus funciones en la cancha. Presenta las mejores prácticas de la Asociación de Pickleball de EE. UU. para juzgar la línea y las responsabilidades de los árbitros que trabajan con los jueces de línea. El conocimiento de las mejores prácticas y procedimientos para juzgar la línea se puede probar tomando la [prueba de juez de línea Pickleball de EE. UU.](#) La formación de jueces de línea se incluye como parte del plan de estudios de formación de árbitros.

A. Responsabilidades del árbitro

1. El árbitro es responsable de todos los aspectos de un partido, incluidas las llamadas realizadas durante el partido.
Como tal, el árbitro es responsable de los jueces de línea, sus acciones y su papel en el partido.
2. El árbitro informará a los jueces de línea antes del inicio del partido. (Consulte la Sección 8.E.)
3. El árbitro verificará la preparación del equipo de árbitros antes de comenzar el juego en el comienzo de cada juego y después de cada interrupción prolongada del juego (p. ej., tiempo muerto, cambio de final, advertencia técnica, falta técnica) preguntando "¿Listos los jueces de línea?" y recibir una respuesta audible o visual de cada uno.
4. El árbitro no permitirá que los jugadores o espectadores confronten o interactúen de otra manera con la línea.
jueces
5. Si los jueces de línea no hacen sus llamadas en voz alta, clara e inmediata (tanto verbal como visualmente), el árbitro pedirá "Tiempo muerto del árbitro" y recordará a los jueces de línea los procedimientos apropiados.
6. El árbitro tiene la autoridad y responsabilidad de reemplazar a cualquier juez de línea que no cumplir con los estándares.
7. Si todos los jugadores están de acuerdo y solicitan el reemplazo de un juez de línea, el árbitro organizará una reemplazo o convocar al Director del Torneo para que tome la decisión final. [Regla 13.K]
[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

B. Responsabilidades de los jueces de línea y código de conducta

Los jueces de línea deben poseer ciertas características y habilidades. Necesitan tener una buena comprensión de pickleball y las reglas generales. Deben poder trabajar bajo presión para tomar decisiones en una fracción de segundo, a veces en momentos cruciales de partidos clave. Deben poder concentrarse durante largos períodos de tiempo. Al igual que los árbitros, los jueces de línea deben adherirse a un código de conducta. Es importante que ellos: 1. Hagan todas las llamadas de manera imparcial, justa y consistente.

2. Utilice una conducta profesional y agradable.
 - a. Trate a los jugadores, árbitros, otros jueces de línea y espectadores con respeto.

- b. Evite el exceso de amistad con los jugadores y espectadores mientras esté en la cancha.
 - C. Evite comentarios y reacciones emocionales, ya sean positivas o negativas, con respecto al juego de cualquiera de los lados.
3. Dedique toda su atención al partido.
 4. No conversar con otros durante el partido.
 5. Asegurarse de que sus dispositivos electrónicos personales estén en modo silencioso o apagados.
 6. No usar audífonos ni llevar ningún dispositivo que pueda distraerlos o dar la apariencia de distrayéndolos del partido.
 7. Excusarse de la línea para juzgar el partido de un familiar, amigo cercano o dobles pareja.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

C. Opciones de juez de línea

1. El Director del Torneo determina el número de jueces de línea para cada partido.
 - a. Seis jueces de línea: un juez de línea para cada línea de base y la mitad de cada línea lateral. (Recomendado para torneos importantes y torneos con premios en metálico.)
 - b. Cuatro jueces de línea: un juez de línea para cada línea de base y cada línea lateral completa.
 - C. Dos jueces de línea: un juez de línea para cada línea de base. (El árbitro y un árbitro de apoyo llamar a sus respectivas líneas laterales. Esta es la técnica menos precisa.)
2. Una opción de juez de línea pasiva está disponible para los directores de torneos, lo que permite a los jugadores hacer sus propias llamadas de línea.
 - a. Los jueces de línea pasiva hacen llamadas de línea y señales de llamada de línea solo cuando lo solicita el árbitro después de una apelación de un jugador. Hacen todas las demás llamadas de jueces de línea como se requiere en las Secciones 8.G.4 y 8.H.
 - b. Si el árbitro no puede hacer una llamada definitiva en una llamada de línea apelada, el árbitro solicitará al juez de línea pasiva responsable que haga la llamada. Si el juez de línea no puede hacer la llamada, el árbitro interrogará a los otros jueces de línea pasivos.
3. Sin jueces de línea

Los jugadores hacen todas las llamadas de la línea perimetral y la línea central en el servicio. El árbitro sanciona faltas de servicio, servicios cortos y faltas de NVZ.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

D. Posicionamiento del juez de línea

1. El árbitro colocará los jueces de línea de acuerdo con las circunstancias (p. ej., posición del sol, ubicación de espectadores, acciones en canchas adyacentes).
2. Los jueces de línea deben alinearse justo dentro de su línea límite asignada con un vista sin obstrucciones a lo largo de la línea. Esto hará que sea más fácil ver cualquier espacio entre la pelota y la línea cuando la pelota está fuera.

[Sección 8.D Partidos por medallas: Posicionamiento de los jueces de línea – continuación]

3. Si es posible y se puede hacer de manera segura, los jueces de línea deben mirar por encima de una valla en lugar de a traves de.
4. El Director del Torneo determinará si las condiciones justifican que algún juez de línea se siente.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

E. Información del Juez de Línea por parte del Árbitro

Antes del partido, el árbitro normalmente reunirá a todos los jueces de línea para recibir instrucciones. Si las circunstancias lo ameritan, podrán instruirse por separado.

1. El árbitro y los jueces de línea se presentarán.
2. El árbitro asignará a cada juez de línea una línea de base o lateral (durante la sesión informativa o en La corte).
3. Los árbitros instruirán a los jueces de línea para:
 - a. Ocúpate de sus necesidades de aseo e hidratación antes del partido.
 - b. Silenciar o apagar sus dispositivos electrónicos y no usarlos mientras esté de servicio para mantenerse plenamente enfocados en sus responsabilidades.

C. Camine a la cancha como un equipo.

d. No abandonar la cancha hasta que lo autorice el árbitro. (Puede ser necesario un partido de desempate) jugado después del partido de campeonato inicial.)

mi. Ignore las llamadas de línea realizadas por jugadores o espectadores, aunque los jugadores a menudo continúan haciendo sus propias llamadas de línea.

F. No solicitar ni reconocer las opiniones de jugadores o espectadores.

gramo. Sea consistente, confiado, claro y preciso en sus llamadas.

4. El árbitro revisará los procedimientos y demostrará los procedimientos de llamada de línea que se utilizarán. (ver Secciones 7.F-7.H):

a. Cómo determinar las bolas de entrada y salida.

b. Llamada de salida (visual y verbal)

C. Llamada entrante (visual)

d. Ver bloqueado (visual)

mi. Llamada de falla de pie (visual y verbal)

F. Jugador fuera de posición, servidor o receptor incorrecto (visual, al final de la jugada)

gramo. Entrenamiento (visual)

H. Otras infracciones o preguntas (visual, al final de la jugada)

i. Listo (visual). Los jueces de línea deben señalar al árbitro con el brazo levantado para indicar que están listos antes del comienzo de cada juego y después de cada interrupción prolongada del juego. Los jueces de línea deben estar listos para el comienzo del juego cuando escuchan al árbitro anunciar una advertencia de 15 segundos antes de comenzar el juego.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

F. Juzgando Bolas Dentro y Fuera

Los criterios para los jueces de línea y los árbitros al realizar llamadas de línea son diferentes de los asignados a los jugadores. El estándar para jueces de línea y árbitros es la Regla 6.C: Una pelota que toca la superficie de juego completamente fuera de la cancha está fuera de límites (Figuras 25 y 26). (Los jugadores están obligados por la Regla 6.D.6 a cantar una bola fuera de los límites únicamente si pueden ver claramente un espacio entre la línea y la bola cuando toca la superficie de juego).

Es imperativa la consistencia al juzgar los balones entrantes y salientes por parte de todo el equipo de árbitros. Los jueces de línea deben hacer llamadas de "fuera" con confianza, sin dudar y con la mayor precisión posible, pero la precisión en tiros cercanos puede ser difícil porque suceden rápidamente. Durante las jugadas, los jueces de línea deben seguir la pelota para poder anticipar cuándo tendrán que hacer una llamada, momento en el cual su atención debe estar en el exterior de la línea. Los jueces de línea no deben declarar una pelota fuera de los límites a menos que hayan visto claramente que la pelota cayó fuera de la cancha. En caso de duda, deben considerar el balón dentro. Por lo tanto, es importante que los jueces de línea entiendan lo que constituye un balón dentro y un balón fuera.

1. Un pickleball no se comprime como una pelota de tenis. Solo un área muy pequeña en la parte inferior de la pelota, el punto medio, hace contacto con el suelo.
2. El lugar donde la pelota toca físicamente la cancha determina si está dentro o fuera de los límites. Si la pelota toca la línea, la pelota está adentro.
3. Una bola de cierre puede sobresalir del borde de la línea. La pelota está fuera de límites si su punto de contacto con la superficie de juego está fuera del borde de la línea.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

Figura 25 – Ilustraciones de entrada y salida

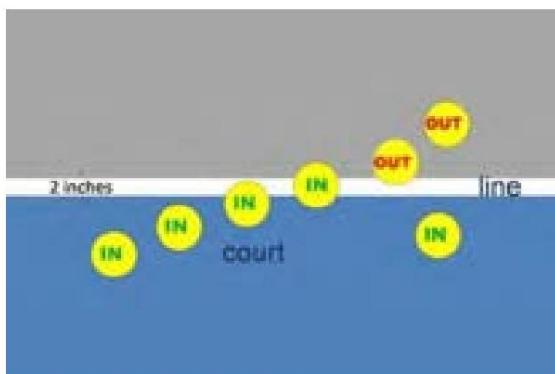
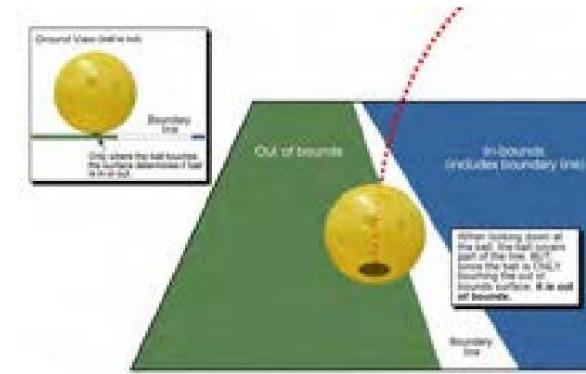


Figura 26 – Ilustración de salida



G. Comunicar la llamada

Los jueces de línea harán llamadas verbales solo por bolas fuera y faltas de pie. El árbitro depende de escuchar las llamadas "fuera" para detener el juego de inmediato. NOTA: Los jueces de línea normalmente harán llamadas de "Fuera" cuando ocurran; sin embargo, los jueces de línea pasiva solo harán señales de "Fuera" y "Entrada" cuando lo solicite el árbitro.

1. Llamadas

"fuera" a. Los jueces de línea deben hacer llamadas de "fuera" de inmediato, en voz alta y con confianza, independientemente de cuán fuera de los límites caiga la pelota, porque la atención del árbitro puede estar en otra parte. La llamada debe hacerse solo después de que la pelota caiga fuera de la cancha. Escuchando la línea

[Sección 8.G Partidos por medallas: Comunicar el llamado – continuación]

La llamada del juez "Fuera" también es importante para que los jugadores y los espectadores sepan el resultado de una jugada. Una llamada de línea retrasada genera dudas sobre la confiabilidad del juez de línea.

- b. Al hacer una llamada verbal, los jueces de línea también deben levantar el brazo en la dirección fuera de los límites (Figura 27). Las señales con el brazo son importantes para que el árbitro confirme que la llamada "Fuera" provino de un juez de línea y no de un jugador o espectador. Los jueces de línea deben mantener las señales con el brazo durante varios segundos para que el árbitro y los jugadores tengan la oportunidad de ver la señal.

2. Llamadas "En"

- a. Los jueces de línea señalarán que una pelota está dentro (sin una llamada verbal) solo si la pelota hizo contacto con la cancha lo suficientemente cerca de la línea como para que los jugadores o el árbitro deseen confirmar que la pelota estaba dentro. La señal de "dentro" se puede hacer de inmediato o cuando el árbitro le pide confirmación al juez de línea (que puede ser solo una mirada en la dirección del juez de línea).
- b. La señal para un in ball es con ambos brazos extendidos hacia adelante con las palmas hacia abajo (Figura 28). Los jueces de línea deben mantener esta señal durante unos segundos para darle al árbitro la oportunidad de buscarla.

Figura 27 – Llamada "Salida"



Figura 28 – Llamada "Entrada"



3. Ver bloqueado a. Si

un juez de línea no ve claramente que la pelota hace contacto con la superficie de juego, el juez de línea hará una señal inmediatamente colocando ambas manos sobre los ojos, indicando que la pelota estaba bloqueada de la vista (Figura 29). Deben mantener esta señal durante unos segundos para darle al árbitro la oportunidad de buscarla.

[El resto de esta página está intencionalmente en blanco]

[Sección 8.G Partidos por medallas: Comunicar el llamado – continuación]

Figura 29 – Vista bloqueada



- b. El árbitro hará la llamada inmediatamente si vio claramente que la pelota cayó.
- C. Si el árbitro no vio claramente que la pelota cayó y el tiro terminó la jugada o un jugador apeló la llamada de línea, el árbitro debe sondear a los otros jueces de línea para ver si alguno vio claramente que la pelota cayó y puede hacer la llamada.
- d. Si ninguno de los jueces de línea ni el árbitro pueden hacer la llamada de línea, el árbitro ordenará que se vuelva a jugar el punto.

4. Faltas de pie

La sanción de faltas de pie es responsabilidad principal del árbitro, pero los jueces de línea de fondo y lateral también pueden sancionar faltas de pie de servicio y faltas de pie de banda para su línea asignada, ya que deben tener una visión clara. Un juez de línea levantará la mano cuando haga las siguientes llamadas:

- a. Falta en el servicio de línea de fondo: si el pie o la rueda trasera de un servidor toca la línea de fondo o la superficie de la cancha cuando se golpea la pelota para hacer el servicio, un juez de línea de base llamará "Falta" e identificará qué pie o rueda tocó.
- b. Falla de extensión lateral: si el pie o la rueda trasera de un servidor toca fuera de la extensión imaginaria de la línea lateral cuando se golpea la pelota para hacer el servicio, un juez de línea lateral llamará "Falta" e identificará qué pie o rueda tocó.
- C. Falta de NVZ en la línea lateral: si el pie o la rueda trasera de un jugador toca la línea lateral de la zona de no volea mientras volea la pelota o como resultado de volcar la pelota, un juez de la línea lateral llamará "Falta" e identificará qué pie o rueda tocó.
- d. Falta de restablecimiento de la línea lateral: Si el pie o la rueda trasera de un jugador toca la línea lateral de la zona de no volea y el juez de línea lateral ve claramente que el jugador no restablece el contacto fuera de la zona de no volea antes de volcar la pelota, el juez de línea lateral llamará "Falla" e identificará la falla para restablecer.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

[Sección 8.H Partidos por medallas: otras responsabilidades de los jueces de línea]

H. Otras responsabilidades del juez de línea

Debido a que los jueces de línea son parte del equipo de árbitros, también pueden proporcionar al árbitro información sobre acciones distintas a las llamadas de línea y faltas de pie que ocurren durante el partido.

Los jueces de línea son un segundo par de ojos para el árbitro. Si bien el árbitro es responsable de todos los aspectos de un partido, puede buscar la opinión de los jueces de línea antes de tomar una decisión final sobre ciertas llamadas. El árbitro determinará si ha habido una infracción después de observar una señal del juez de línea por cualquiera de los siguientes:

1. Servidor incorrecto, receptor incorrecto o jugador fuera de posición

Cuando un juez de línea nota que el jugador equivocado está sirviendo o recibiendo, o que un jugador está fuera de posición, al final de la jugada, el juez de línea debe juntar sus manos sobre su cabeza (Figura 30).

2. Entrenamiento

Cuando un juez de línea se da cuenta de que un espectador le está dando un entrenamiento que no sea durante los tiempos muertos y entre juegos, el juez de línea debe extender sus brazos hacia arriba en una posición de "V" al final de la jugada (Figura 31).

Figura 30 – Servidor incorrecto, fuera de Posición o receptor incorrecto



Figura 31 – Entrenamiento por un espectador



3. Sistema de red y otras infracciones comunes

Los jueces de línea deben levantar la mano al final de una jugada para llamar la atención del árbitro si ven claramente cualquier otra infracción o si tienen alguna pregunta.

- Los jueces de la línea lateral deben estar atentos a los jugadores, las paletas y la ropa que tocan la red, un poste de la red o cualquier componente de soporte de la red que se extienda fuera de la línea lateral cuando los jugadores intentan golpear la pelota mientras están colocados al costado de la red.
- Todos los jueces de línea deben estar atentos a los dobles rebotes (triples rebotes para silla de ruedas). jugadores).

- C. Todos los jueces de línea deben estar atentos a una pelota en juego que toca a un jugador o cualquier cosa que un jugador esté usando o cargando. d. Todos los jueces de línea deben estar atentos a la mala conducta de los jugadores.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

I. Anulación o anulación de la llamada de un juez de línea

Un jugador puede pedirle al árbitro que decida sobre una llamada de línea hecha por un juez de línea. Si el árbitro claramente ve una pelota de manera diferente al juez de línea, él o ella tiene la autoridad para anular la decisión. Un jugador también puede anular una llamada del juez de línea para favorecer al oponente. Esto rara vez debería ocurrir si los jueces de línea están desempeñando sus funciones con diligencia. Sin embargo, si el árbitro anula o un jugador anula la llamada de un juez de línea, el juez de línea no debe permitir que afecte su desempeño y debe continuar haciendo las llamadas lo mejor que pueda.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

J. Partido de desempate

Para los partidos de medalla de oro de doble eliminación, se requerirá un partido de desempate si el retador gana el partido de campeonato inicial. Por lo tanto, los jueces de línea deben permanecer en la cancha al finalizar el partido inicial por la medalla de oro y esperar las instrucciones del árbitro.

1. Al final del partido inicial, el árbitro indicará rápidamente a los jueces de línea que se queden para el partido de desempate.
2. El árbitro permitirá un máximo de 10 minutos entre estos partidos.
3. El árbitro realizará una nueva selección de servicio, recepción, finalización o aplazamiento para el desempate. fósforo.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

[El resto de esta página está intencionalmente en blanco]

Sección 9: Resumen

Los mejores árbitros tienen sus propios estilos de arbitraje. Los rasgos individuales de arbitraje están permitidos siempre que no entren en conflicto con las mejores prácticas establecidas en este Manual. Los buenos árbitros demuestran profesionalismo al no llamar la atención. Un árbitro competente:

1. Conoce las reglas.
2. Está relajado pero confiado.
3. Mantiene una posición lista y erguida alineada con el poste de la red.
4. Habla clara y audiblemente, usando un tono uniforme y un ritmo constante.
5. Verifica que los jugadores estén listos antes de anunciar la puntuación.
6. Sigue la pista de la pelota durante el juego hasta que los jugadores están cerca de la línea NVZ y luego se concentra en fallas potenciales de NVZ.
7. Hace llamadas de línea solo cuando un jugador lo apela (a menos que el juez de línea asignado esté bloqueado) y habiendo visto claramente que la pelota cae dentro o fuera de los límites.
8. Demuestra "conciencia de la cancha" al estar al tanto de todo en y alrededor de la cancha.
9. Evita mirar el acta durante los peloteos.
10. Marca cada punto y lado, mueve el clip numerado rápida y eficientemente, y mantiene los ojos y la atención en la cancha y los jugadores.
11. No se desanima por los errores ocasionales, observa lo que se hizo mal, lo corrige, si posible, luego lo deja a un lado y sigue adelante. Reflexionar sobre los errores durante un partido es una distracción y puede dar lugar a errores adicionales.
12. Despues de un partido, continua estudiando las reglas y practicando los procedimientos de este Manual, realiza las pruebas en línea y aprende de cualquier error.

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

Apéndice A: Capacitación y certificación de árbitros de pickleball de EE. UU. Programa

El objetivo del Programa de Certificación y Capacitación de Árbitros de Pickleball de EE. UU. es desarrollar y reconocer a los árbitros que han dominado las habilidades básicas del arbitraje de pickleball. Es un paso en la creación de un cuadro de árbitros competentes para officiar torneos sancionados competitivos en todo el país y en todo el mundo.

Ser un árbitro certificado es gratificante y satisfactorio. Como árbitro certificado, se enorgullecerá personalmente de ser reconocido como un árbitro competente que ha cumplido con los estándares de certificación de Pickleball de EE. UU. Los árbitros certificados tienen prioridad para arbitrar en eventos administrados por USA Pickleball (campeonatos nacionales y torneos regionales) y otros torneos prestigiosos como los Juegos Mundiales para Mayores de Huntsman, los Juegos Nacionales para Mayores, etc. Son la primera opción para arbitrar partidos de medallas y profesionales en torneos Además, los árbitros certificados son compensados económicamente la mayoría de las veces a una tasa más alta que los árbitros no certificados.

Con la capacitación, la práctica y la experiencia adecuadas, puede calificar para solicitar la Certificación de árbitro de Pickleball de EE. UU. Convertirse en un árbitro certificado de Pickleball de EE. UU. requiere compromiso. Debe ser competente en el arbitraje de partidos para jugadores de todos los niveles y edades. Lo ideal es que, antes de solicitar la certificación, asista a una clase de capacitación para árbitros de Pickleball de EE. evaluación. Una vez que esté bien preparado para la evaluación, puede enviar su solicitud al programa. La [solicitud de certificación](#) se puede acceder en el sitio web de EE. UU. Pickleball. Después de ser aceptados en el programa y pagar una tarifa nominal, los solicitantes se someten a una evaluación integral durante la cual deben demostrar su dominio de las mejores prácticas establecidas en este Manual y su conocimiento de las reglas, tanto en la cancha como en un examen oral. configuración. Después de pasar la evaluación, recibirá sus credenciales de árbitro certificado y camisetas oficiales de árbitro certificado para usar con orgullo.

Se requiere recertificación cada tres años.

Para más información sobre el [Programa de Formación y Certificación de Árbitros proceso](#), vaya al sitio web de EE. UU. Pickleball.

¡Buena suerte y diviertete!

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

Apéndice B: Sanciones por conducta antideportiva y Comportamiento inapropiado

Sujeto	Advertencia verbal (Volkswagen) o Advertencia técnica (TW)	Técnico Falta (TF)	Juego Perder (GF)	Fósforo Perder (MF)	Expulsión de la competencia o expulsión del lugar (discreción del TD)
OBJETABLE IDIOMA	Lenguaje objetable dirigido a otra persona (VV o TW) [Regla 13.G.1.b]	Lenguaje objetable extremo [Regla 13.G.2.b]			Usar insultos étnicos, religiosos, raciales, sexistas u homofóbicos [Regla 13.M.1]
BLASFEMIA	Blasfemias (audibles o visuales) (VV o TW) [Regla 13.G.1.b]	Blasfemias extremas (audibles o visuales) [Regla 13.G.2.g]			
PELOTA	Dañar o golpear agresivamente la bola muerta: sin peligro (VV o TW) [Regla 13.G.1.d]	Golpear o lanzar bola muerta con negligencia – persona golpeada [Regla 13.G.2.g]		Golpear o lanzar bola muerta por frustración o enojo – golpe a la persona o daño a la propiedad [Regla 13.I.3.b]	Golpear o lanzar bola muerta – lesión [Regla 13.M.2]
PALETA	Lanzar la paleta de manera antideportiva menor1 (VV o TW) [Regla 13.G.1.i]	Lanzar paleta de manera agresiva o imprudente: ninguna persona golpeada o daño a la propiedad [Regla 13.G.2.a]		Lanzar paleta de manera agresiva o imprudente: golpe a una persona o daño a la propiedad [Regla 13.I.3.b] Uso de remo no conforme [Regla 2.F.1.a.2]	Lanzar paleta de manera agresiva o imprudente – lesión [Regla 13.M.2]
AGRESIVO COMPORTAMIENTO	Discutir excesivamente con oficial, jugador, espectador (VV o TW) [Regla 13.G.1.c]	Amenaza o desafío a cualquier persona [Regla 13.G.2.c]		Contacto físico deliberado y agresivo con un oficial, jugador, espectador [Regla 13.I.3.a]	Escupir o toser intencionalmente sobre cualquier persona [Regla 13.M.3]
RETOS/ RECHAZO	Pérdida de desafío a la decisión del árbitro (más pérdida de TO) (TW solamente) [Regla 13.G.1.g]	Pérdida de desafío a la decisión del árbitro (no TO disponible) [Regla 13.G.2.d]		Negarse a usar la identificación del servidor inicial [Regla 13.A.2]	
MÉDICO NO VÁLIDO SE ACABÓ EL TIEMPO	TO médica no válida (+pérdida de TO) (TW solamente) [Regla 13.G.1.h]	TO médico no válido (no hay TO disponible) [Regla 13.G.2.f]			
FALLO DE REPORTE A TIEMPO			10 minutos después de un partido de 2/3 juegos llamado [Regla 13.H.4]	10 minutos después de que se termine el partido de 1 juego 15 minutos después de un partido de 2/3 juegos anunciado [Regla 13.H.4]	

¹ Excluyendo las prácticas comúnmente aceptadas (p. ej., dejar caer o lanzar la paleta a la posición para la llamada de tiempo muerto).

[Apéndice B: Sanciones – continuación]

Sujeto	Advertencia verbal (Volkswagen) o Advertencia técnica (TW)	Técnico Falta (TF)	Juego Perder (GF)	Fósforo Perder (MF)	Eyección de Competencia o expulsión de Evento (Discreción TD)
OTRO	Retraso del juego (VW o TW) [Regla 13.G.1.e/f] Entrenamiento ilegal (VW o TW) [Regla 13.G.1.j] Otra conducta antideportiva menor (VW o TW) [Regla 13.G.1.i]	Otra conducta antideportiva extrema [Regla 13.G.2.e]		Incumplimiento de las reglas del lugar, conducta impropia, abuso de hospitalidad, otras reglas y procedimientos (Discreción del TD) [Regla 13.I.4]	Comportamiento flagrante o perjudicial que afecte el torneo [Regla 13.M] No exhibir el mejor esfuerzo [Regla 13.M.4]
EQUIVALENTE PENALIZACIONES		TW + TW	TW + TW + TW TW + FT TF + TW	GF + TW GF + TF TF + TF	

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

Apéndice C: Llamadas y anuncios estandarizados

Revise las secciones a las que se hace referencia para conocer el contexto en el que se requiere el uso de cada script.

Situación	Sección	Guión
Comienzo de un solo juego Fósforo	4.B.5	"15 segundos. ... Tiempo de entrada. 0-0-2".
Comienzo del primer juego de Partida de varios juegos	4.B.5	"15 segundos. ... Juego 1. 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 fuera restantes 4.H.7		"[Receptores/Servidores], quedan [número] tiempos de espera. [Servidores/Receptores], [número] tiempos de espera restantes". Ejemplo: "Receptores, no quedan tiempos muertos. Servidores, queda un tiempo fuera".
Reanudar el juego después Se acabó el tiempo	4.H.9	"Tiempo de entrada. [Puntuación]". Ejemplos: "Tiempo de entrada. 8-4-2". "15 segundos. Tiempo en. 9-8-1" (cuando quedan 15 segundos)
Fin del juego con Juego a seguir	4.I.1	"Punto. Juego. [Puntaje]. [Apellidos]. Se acabó el tiempo. Cambiar termina. Dos minutos." Ejemplo: "Punto. Juego. 11-9. Smith y Jones. Se acabó el tiempo. Cambiar termina. Dos minutos."
Comenzar siguiente juego	4.J.9	"Juego [número]. Tiempo de entrada. [Puntuación]". Ejemplos: "Juego 3. Tiempo de entrada. 0-0-2". "15 segundos. Juego 2, Tiempo de entrada. 0-0-2". (cuando quedan 15 segundos)
Fin del partido	4.L.1	"Punto. Juego. Fósforo. [Puntaje]. [Apellidos]." Ejemplo: "Punto. Juego. Fósforo. 15-8. Johnson y Adams".
Terminar cambio de tiempo de espera 4.K.2		"Se acabó el tiempo. Cambiar termina. [Puntaje]. Un minuto." Ejemplo: "Tiempo fuera. Cambiar termina. 6-4-2. Un minuto."
Finalizar cambio de tiempo de entrada	4.K.2	"Tiempo de entrada. [Puntuación]". Ejemplos: "Tiempo de entrada. 8-7-1". "15 segundos. Hora de entrada. 6-5-2". (cuando quedan 15 segundos)
Volea cuestionable Atender	5.A.10	"Deja de jugar. Cuestionable si [indicar el problema]. Reservar. Volveré a cantar la partitura". Ejemplos: "Deja de jugar. Cuestionable si la pelota fue golpeada por encima de la cintura. Reservar. Volveré a cantar la partitura". "Deja de jugar. Cuestionable si la cabeza de la paleta estaba por encima de la muñeca. Reservar. Volveré a cantar la partitura". "Deja de jugar. Cuestionable si el swing no fue hacia arriba. Reservar. Volveré a cantar la partitura". "Deja de jugar. Cuestionable si la pelota se hizo girar en el lanzamiento. Reservar. Volveré a cantar la partitura". "Deja de jugar. Cuestionable si la pelota era visible en el lanzamiento. Reservar. Volveré a cantar la partitura".

Situación	Sección	Guión
Caída cuestionable Atender	5.A.11.b	<p>“Deja de jugar. Cuestionable si [indicar el problema]. Reservar. Volveré a cantar la partitura”.</p> <p>Ejemplos:</p> <p>“Deja de jugar. Cuestionable si se agregó fuerza en el lanzamiento. Reservar. Volveré a cantar la partitura”.</p> <p>“Deja de jugar. Cuestionable si la pelota se hizo girar en el lanzamiento. Reservar. Volveré a cantar la partitura”.</p>
Lanzamiento de bola no Visible, Servicio de volea o Caída de servir	5.A.10.d 5.A.11.c	“Deja de jugar. Liberación de bola no visible. Reservar. Volveré a cantar la partitura”.
Advertencia de 15 segundos	5.F.3 6.B.1.d 6.B.2.f	“15 segundos. ... Tiempo de entrada. [Puntuación]”.
Apelación de llamada de línea, Llamada Definitiva	5.G.2.b.4)	<p>“La pelota estaba adentro”.</p> <p>“La pelota estaba fuera”.</p>
Apelación de llamada de línea, No Llamar	5.G.2.b.5) 5.G.2.b.6) 5.G.2.b.8)	<p>“Por regla, la llamada se mantiene”.</p> <p>“Por regla, la pelota está adentro”.</p>

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

Apéndice D: ejemplos de sesiones informativas previas al partido

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

Ejemplo de sesión informativa 1 (secuencia: introducciones, formato, paletas, llamadas de línea, anomalías, lanzamiento de moneda, preguntas, calentamiento):

• "Mi nombre es _____; ¿Quiénes son mis jugadores/equipos?" • "¿Quién es el servidor inicial?" • "Esta coincidencia es [insertar formato]" • "¿Puedo revisar sus paletas? ¿Está su paleta en la lista de paletas aprobadas por Pickleball de EE. UU.?" • "Estaré cantando servicios cortos, servicio y faltas de zona sin volea". • "Usted es responsable de todas las demás llamadas de línea, incluida la línea central del saque. Por favor haga sus llamadas 'fuera' de inmediato y en voz alta." • "Puede apelar cualquier llamada a mí". • [Advierta a los jugadores sobre anomalías en la cancha, condiciones no estándar, reglas aprobadas modificaciones.] • "Elija un número, 1 o 2". • "¿Le gustaría servir, recibir, optar por finalizar [identificar] o diferir?" • "¿Hay alguna pregunta? Tienes _____ Quedan minutos para el calentamiento.

Informe de muestra 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 • "Esta _____ Estaré arbitrando este partido". coincidencia es [insertar formato]" • ¿Quiénes son mis equipos?" [Confirmar con los nombres impresos. Si se trata de un partido por la medalla de oro, identifique el equipo del grupo ganador y el equipo del grupo de oportunidad]

• "¿Quién será su servidor inicial?" [Encierre en un círculo el nombre/ proporcione el ID del servidor inicial.] • "¿Puedo ver sus paletas?" [Compruebe con la vista y el tacto.] "¿Son sus paletas USA Pickleball aprobado?"

• "Estaré cantando cualquier saque corto. Estaré llamando a fallas de servicio, así como a la zona sin volea. faltas."

• "Usted es responsable de todas las demás líneas, incluida la línea central del saque. Por favor, haga sus llamadas inmediatamente, alto y claro. Puede apelar cualquier llamada hacia mí". • [Advierta a los jugadores sobre anomalías en la cancha, condiciones no estándar, reglas aprobadas modificaciones.] • "¿Hay alguna pregunta?" • [A cualquier jugador:] "Elige un número, 1 o 2". [Muestre el número en el reverso de su hoja de puntaje a todos los jugadores.] • [Al equipo/jugador ganador:] "¿Le gustaría servir, recibir, elegir terminar o aplazar?" [Si se elige servir/recibir, pídale al equipo restante que elija un final. Si se elige final, pídale al equipo restante que elija servir o recibir.] • "Tienes _____ minutos para calentar".

Ejemplo de sesión informativa 3 (secuencia: introducciones, paletas, llamadas de línea, anomalías, preguntas, formato, lanzamiento de moneda, calentamiento):

- "Hola yo soy _____. •
 - "¿Quién es [nombres del equipo 1] • ____ y ____]? ¿Quién es tu servidor inicial?
 - "¿Quién es [nombres del equipo 2] ____ y ____]? ¿Quién es tu servidor inicial? [Distribuir comenzando ID del servidor, si es necesario, y verifique que estén visibles.] • "¿Ha confirmado que su paleta está en la Lista de paletas aprobadas de Pickleball de EE. UU.? • "Por favor, sostenga sus paletas mientras hago una verificación de paletas". • "Estaré llamando fallas de servicio, fallas de NVZ y servicios cortos". [Señale cada línea que menciona]. "Usted es responsable de todas las demás llamadas de línea en su lado de la cancha. Consideraré que todas las bolas están 'dentro' a menos que escuche una llamada fuerte y rápida de 'fuera'. Al final de un mitin, si desea apelar una llamada de línea, puede preguntarme qué vi".
 - [Avisar a los jugadores de cualquier anormalidad en la cancha, condiciones de la cancha no estándar y modificaciones de reglas aprobadas. Si no hay modificaciones de reglas aprobadas, no mencione este elemento.]
 - "¿Tiene alguna pregunta sobre las instrucciones o reglas del jugador?" O (si se enviaron instrucciones previas al partido) "Todos ustedes han recibido el correo electrónico con las instrucciones del torneo. ¿Tiene usted alguna pregunta?" • "Este partido es [formato de partido e información de cambio final]". • [Seleccione un jugador y diga:] "Por favor, elija un 1 o 2. ¿Le gustaría servir, recibir, elegir
- ¿Terminar o aplazar? •
- [Si se elige servir/recibir, pídale al equipo restante que elija un extremo.] • [Si se elige un extremo, pídale al equipo restante que elija servir o recibir.] • "Usted tiene ____ Quedan minutos para calentar. Te avisaré cuando tengas 1 minuto. restante."

Ejemplo de sesión informativa 4 (Secuencia: introducciones, paletas, formato, llamadas de línea, anomalías, lanzamiento de moneda, preguntas, calentamiento):

- [Preséntese y pregunte a los jugadores por sus nombres.] "Hola, soy • [Identifique los _____. Seré tu árbitro". servidores iniciales y encierre en un círculo sus nombres en la hoja de puntuación.] "¿Quién será su servidor inicial?" "Por favor, asegúrese de que su identificación de servidor inicial sea visible para mí y su oponente". • [Pregunte a los jugadores si sus palas están aprobadas por EE. UU. Pickleball.] • [Verifique ambas superficies de cada paleta.] • [Indique el formato del partido .] "Este es un partido de Dobles Mixtos 3.5, mejor 2 de 3 juegos, gana por 2".
 - [Indique las responsabilidades de las faltas y las llamadas de línea.] "Estaré llamando faltas de servicio, faltas de zona sin volea y servicios cortos. Usted hará todas las llamadas de líneas perimetrales y fallas de la línea de servicio central. Haga sus llamadas en voz alta." • [Recuérdelle a los jugadores su derecho a apelar.] "Puede apelarme y tomaré una decisión". • [Señale cualquier condición de superficie de juego no estándar, anomalías en la cancha y modificaciones de reglas, si corresponde.] •
- [Pida a cualquier jugador que elija un 1 o un 2 (escrito en el reverso de la hoja de puntuaje).]

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

[\[Volver a la tabla de contenido\]](#)

