

Evaluación de Árbitros de Pickleball (EAP) para Nivel 2 (N2)				Fecha evaluación:	
Nombre:			N. Árbitro AAPB:	Fecha vto:	
Correo electrónico:				Télefono:	
Formulario de Agudeza Visual:	SÍ	NO	(REQUERIDO ANTES DE EMITIR CREDENCIALES. Emitido en los últimos 12 meses. Enviar con EAP completado)		
Test árbitro:			%	(Durante el curso. Nivel 2: 90%+)	
Horas de entrenamiento de Árbitros (N2: 6+)					
Partidos completados arbitrados / (N2: 20+)					
Nombre evaluador:				Email:	
Instrucciones: Asegurarse de que los campos anteriores se han completado antes de hacer la evaluación. Ver las Instrucciones de la EAP para más detalles.					
Asegurarse de que las entradas a mano son legibles. Para el Nivel 2 (N2) de la 1 a la 35. Hacer un círculo sobre cada componente de la habilidad no realizado. El número aceptable de círculos para los Niveles 1 y 2 están identificados en las columna N1 y N2. Si no se cumplen los requisitos se debe visar la columna P (Prácticas)					
			✓ CALIFICACIÓN		COMENTARIOS
			P	N1	
Sesión informativa previa al partido y calentamiento					
1. Inspección de la pista: Altura de la red / Posición de la red / Riesgos de seguridad				1	0
2. Sesión informativa previa al partido: Introducción / Identificar servidores / Formato del partido / Verificación de la pala / Responsabilidad y apelaciones en el cante de línea / Preguntas / Lanzamiento de moneda o sorteo y selección.				1	0
3. Pasos finales: Tiempo de calentamiento restante / Advertencia de 1 minuto / Advertencia de 15 segundos / Selección de pelota / Guion de anuncio de inicio de juego.				1	0
Configuración de la hoja de puntuación y gestión de la tablilla					
4. Marcar el orden de los servidores / Selección de lado de la pista.				1	0
5. Clip de la tablilla hacia el lado del servidor / Colocación correcta de la pinza del servidor.				0	0
6. Tablilla a un lado o detrás de la espalda.				1	0
Canto de Puntuación, Marcado de Puntos & Side-outs, Pinza del Servidor					
7. Anunciar: Marcador / "Punto" / "Segundo servidor" / "Side Out"				1	0
8. Canto del Marcador: Mirar al Receptor / Cadencia Suave / Volumen Suficiente / Marcador Correcto				4	2
9. Uso correcto de marcas / \ y l. Mover la Pinza del Servidor Correctamente				0	0
Atención					
10. Verificar que los Jugadores están Preparados				1	0
11. Corregir Posiciones Incorrectas de Jugadores y/o de Servidor Incorrecto				2	1
12. Identificar Servicios Ilegales: Servicio de Volea / Servicio con Bote / Servicio Cuestionable (Guion)				2	1
13. Faltas de Pie de Servicio: Línea de Base / Fuera del Área de Servicio / Contacto con el Suelo				2	1
14. ZNV: Servicio Corto / Movimiento Cabeza / Enfoque en los Pies de los Jugadores / Faltas no Vistas				2	1
Manejo del Partido					
15. Control de la Fluidez del Juego / Mostrar Confianza / Responder Correctamente a Preguntas				1	0
16. Canto de Faltas: Rapidez / Seguridad / Proporciona Explicación				1	0
17. Procedimiento para Parar el Juego: Mano Arriba / Paso al Frente / Explicación / Cantar de Nuevo el Marcador				1	0
18. Apelación de Canto de Lineas: Canto Definitivo / Sin Canto (Guiones)				1	0
19. Mantener un Comportamiento Profesional Dentro y Fuera de la Pista				1	0
20. Tiempo Muerto Estándar (TME): Anunciar "Tiempo Muerto (Receptores/Sevidores)" / Marcador / "1 Minuto" / Iniciar Crono / Localizar la Pelota / Moverse al Centro de la Pista / Marcar la Hoja / "15 Segundos" / "Tiempo" / Marcador				1	0
21. Tiempo Muerto Cambio de Campo: Anunciar "Tiempo Muerto, Cambio de Campo" / Marcador / "1 Minuto" / Iniciar Crono / Localizar la Pelota / Moverse al Centro / Marcar la Hoja / Realinear Tablilla y Hoja / "15 segundos" / "Tiempo" / Marcador				1	0
Procedimientos de Final de Juego y de Partido					
22. Final de Juego: Anunciar "Punto, Juego" / Marcador / Apellidos / "Tiempo Muerto, Cambio de Campo, 2 Minutos" / Iniciar Crono / Recuperar la Pelota / Moverse al centro / Realinear la Hoja de Marcadores / Confirmar los Servidores Iniciales / "15 Segundos" / Devolver la Pelota / Anunciar "Juego #, Cambio de Campo a los seis (si aplica) / "Tiempo, 0-0-2"				2	1
23. Final del Partido: Anunciar "Punto, Juego, Partido" / Marcador / Apellidos / Completar Hoja / Confirmar Ganadores / Conseguir las Iniciales / Recuperar la Pelota				2	1

Las Habilidades 24-35 son solamente para la evaluación del Nivel 2	✓ CALIFICACIÓN			COMENTARIOS
Tiempos Muertos No Estándar. (Puede ser evaluado Oralmente)	T	N1	N2	
26. Tiempo Muerto Médico (TMM): Verificar la solicitud de TMM / Anunciar "Tiempo Muerto Médico Solicitado por (Nombre) / Marcador / Llamar a los Equipos Médicos / Advertir a los Jugadores / Controlar la Pelota / Manejar el Crono / Marcar la casilla de TMM / Validez / Anotar la parte de atrás de la Hoja / "15 Segundos" / Devolver la Pelota / "Tiempo" / Marcador. TMM INVÁLIDO: Cargar un TME / Advertencia Técnica (AT) o Falta Técnica (FT) (si no hay TM disponible) / Advertir a los Jugadores			1	
27. Tiempo Muerto Arbitral (TMA): Mano en Alto / Anunciar "Tiempo Muerto Arbitral" / Marcador / "15 Segundos" / "Tiempo" / Marcador. Identificar Cuándo Usarlo / Completar la Hoja			1	
28. Tiempo Muerto Equipamiento (TME): Mano en Alto / Anunciar "Tiempo Muerto de Equipamiento" / Marcador / "15 Segundos" / "Tiempo" / Marcador. Identificar Cuándo Usarlo / Completar la Hoja			1	
Sanciones por Conducta Inapropiada. (Puede ser evaluado Oralmente)				
29. Advertencia Verbal (AV): Anunciar la Infracción / Marcar el Frente de la Hoja / Marcar el Reverso de la Hoja / "15 Segundos" / "Tiempo" / Marcador / Identificar Cuándo Usarla / Completar la Hoja			1	
30. Advertencia Técnica (AT): Anunciar la Infracción / Marcar el frente de la Hoja / Marcar el Reverso de la Hoja / "15 Segundos" / "Tiempo" / Marcador / Identificar Cuándo Usarla / Completar la Hoja			1	
31. Falta Técnica (FT): Anunciar la Infracción / Marcar el frente de la Hoja Punto Negativo/ Marcar el Reverso de la Hoja / Informar a Ambos Equipos de su Marcador / "15 Segundos" / "Tiempo" / Marcador / Identificar Cuándo Usarla / Completar la Hoja			1	
Retirada de Partido, Abandono (Withdrawal), y Pérdidas por Regla (Forfeit). (Puede ser evaluado Oralmente)				
32. Retirada de Partido: Confirmar Retirada o Abandono / Advertir a los Jugadores - Mesa del Torneo / Anunciar el Guión de Fin de Partido / Marcar la Hoja / Marcar "Retirada" debajo del Marcador / Completar la Hoja			1	
33. Abandono de Partido (Withdrawal): Confirmar el Abandono / Advertir a los Jugadores - Mesa del Torneo / Anunciar el Guión de Fin de Partido / Marcar la Hoja 0-0 para cada juego / Escribir "Abandono" debajo del Marcador / Seguir el Procedimiento de Final de Partido / Completar la Hoja			1	
34. Juego Perdido por Regla (JPR): Comportamiento: 3 ATs redondear 0 y el Tanteo Ganador / "JPR" junto al 0 / Anunciar el Guión de Final de Juego / Dibujar las Líneas / Completar la Hoja. Retraso en Inicio: Verificar con el JA / "JPR" y Hora junto al 0 / Redondear 0 y el Tanteo Ganador / Seguir el Procedimiento de Final de Juego / Completar la Hoja			1	
35. Partido Perdido por Regla (PPR): Comportamiento: 4 ATs Anunciar el Guión de Final de Juego / Redondear 0 y el Tanteo Ganador / "PPR" junto al 0 / Anotar "11-0, 11-0" / Escribir "Partido Perdido por Regla o Forfeit". Retraso en Inicio: Verificar con el JA / "PPR" y Hora junto al 0 / 15-0 o 21-0 o 11-0, 11-0 / Seguir el Procedimiento de Final de Juego / Completar la Hoja			1	
COMENTARIOS ADICIONALES DEL EVALUADOR:				
NIVEL ADJUDICADO (VISAR UNO): <input type="checkbox"/> PRÁCTICAS <input type="checkbox"/> NIVEL 1 <input type="checkbox"/> NIVEL 2 <i>El Nivel 1 no puede tener ninguna marca en la columna T. El Nivel 2 debe tener todas las 35 marcas en la columna N2</i>				
Listado de Acciones para el Evaluador: 1. Asegurarse de que todos los requerimientos se cumplen antes de adjudicar la calificación. 2. Dentro de los 7 días siguientes a la evaluación enviar un escaner o fotografía y el Formulario de Agudez Visual al Comité de Árbitros de Tenis. 3. No publicar en ninguna Red Social hasta la aprobación final del Comité de Árbitros de Tenis				
Firma del Evaluador		Nombre del Evaluador		Email del Evaluador