

Formulario de calificación de escala de arbitraje

Fecha Registro:

Nombre: N. Árbitro AAP: Fecha vto.:

Correo electrónico: Comunidad Aut.: Provincia: Teléfono:

Nombre evaluador (o uno mismo): Comunidad Aut.: Provincia:

Formulario de agudeza visual: SÍ NO (REQUERIDO ANTES DE EMITIR CREDENCIALES. Emitido en los últimos 12 meses. Enviar con TRR completado)

Test árbitro %  
(Dentro de los 30 días posteriores a la evaluación. JP: 80%+ JA: 90%+)

Horas de entrenamiento de Árbitros (JP: 3+ JA: 6+): Partidos completados arbitrados (JP: 10+):

- Instrucciones: En las líneas de habilidad hacer un círculo sobre los pasos NO hechos.
- Para el nivel de Entrenado(T): Puede haber círculos en las líneas 1 a 10 y 16.
  - Para el JUEZ DE PISTA: No puede haber círculos en las líneas del 1 al 10 y la 16; en las líneas del 11 al 35 se requiere un 80% de fiabilidad.
  - Para JUEZ ÁRBITRO: NINGÚN CÍRCULO en las líneas de la 1 a la 25; 80% fiabilidad en las líneas de la 26 a la 35
  - Si NO hay círculos marcar con un check la columna que corresponda (con círculos anotar el número de círculos).
  - Hacer recomendaciones en el área de “Comentarios Adicionales” para indicar las mejoras necesarias. Completar el listado de chequeo del Asesor antes de firmar (ver nota<sup>1</sup>)

Sesión informativa previa al partido y calentamiento	✓CLASIFICACIÓN			COMENTARIOS / COMMENTS
	T	JP	JA	
1. Inspección de la pista: Altura de la red / Posición de la red / Riesgos de seguridad				
2. Sesión informativa previa al partido: Introducciones / Nombre de servidor inicial / Formato del partido / Verificación de la pala / Responsabilidad y apelaciones en el cante de línea / Preguntas / Lanzamiento de moneda o sorteo y selección.				
3. Pasos finales: Tiempo de calentamiento restante / Advertencia de 1 minuto / Tiempo - Selección de bola / Advertencia de 15 segundos / Comienza el partido a tiempo / Anuncia "Juego nº" (si es necesario) / "Tiempo 0-0-2".				
Configuración de la hoja de puntuación y gestión de la tablilla				
4. Confirma los equipos / Rodea con un círculo los nombres de los servidores iniciales.				
5. Marcar el orden de los servidores / Selección de lado de la cancha.				
6. Clip de la tablilla hacia el lado del servidor / Colocación correcta de la pinza del servidor.				
7. Tablilla a un lado o detrás de la espalda (no usar como apoyo*)				
Anuncio de puntuación, marcado de puntos y cambio de sacadores, pinza del servidor				
8. Anuncia: Puntuación / "Punto" / "Segundo Sacador" / "Cambio de sacador/es"				
9. Anuncia puntuación: Sincronizado con movimiento de brazo / Cadencia suave / Volumen suficiente				
10. Usa / \ y   correctamente / Mueve la pinza del sacador cuando es necesario				
Vigilancia				
11. Comprueba de que los jugadores estén preparados				
12. Corrige la posición incorrecta del jugador y del servidor incorrecto				
13. Identifica servicios ilegales: Servicio de volea/ Servicio con bote / Servicios cuestionables (sigue el guion)				
14. Faltas de pie en el servicio: Línea de fondo / Exterior del área del servicio / Contacto con el suelo.				
15. Enfoque en la Zona de No Volea: Pies del jugador / Falta de pie / Momentum de las faltas de pie.				
Gestión de partidos				
16. Mantiene una conducta profesional dentro y fuera de la pista.				

17. Controla el flujo y el ritmo del juego / Sigue el guion de las correcciones arbitrales				
18. Procedimiento de detención del juego: Levantar la mano / Explicación / Volver a anunciar la puntuación				
19. Apelaciones de cantes de línea: Vio la bola dentro / Vio la bola fuera / Bola no vista (sigue el guion)				
20. Responde a las preguntas de los jugadores: Servidor correcto / Receptor correcto / Posición				
21. Cante de faltas: Rápido / Definitivo / Proporciona una explicación				
22. Tiempo muerto estándar: Anuncia “tiempo muerto (receptores/servidores)” / Puntuación / “1 minuto” (sigue el guion) / Activa el temporizador / Anota en la hoja de puntuación / Advertencia de 15 segundos / Informa tiempos muertos restantes / Tiempo / Puntuación				
23. Tiempo muerto de cambio de lado: Anuncia “tiempo muerto, cambio de lado” / Puntuación / 1 minuto (sigue el guion) / Activa el temporizador / Anota en la hoja de puntuación / Realinea la tablilla y la hoja de puntuación / Advertencia de 15 segundos / Tiempo / Puntuación				
<b>Procedimiento del fin de juego y fin de partido</b>				
24. Fin de juego: Anuncia “Punto, juego” / Puntuación/ Apellidos / “Tiempo muerto, cambio de lado, 2 minutos” (sigue el guion) / Pone en marcha el temporizador/ Recoge la bola/ Alinea la hoja de puntuación / Advertencia de 15 segundos / Devuelve la bola / Anuncia “juego nº. Cambio de lado a 6 (si es el tercer juego). Tiempo. 0-0-2”				
25. Finalización del partido: Anuncia “Punto. Juego. Partido” / Puntuación/ Apellidos / Completa la hoja de puntuación / Confirma ganadores / Solicita firma/ Recoge la bola				

Tiempos muertos no estándar. (Puede ser evaluado oralmente)	T	JP	JA	COMENTARIOS
26. Tiempo médico muerto: Verifica que el TMM fue solicitado / Anuncia “Tiempo muerto médico” / Puntuación / Avisa a la asistencia médica / Avisa a los jugadores / Coge la bola / Activa el temporizador al llegar la asistencia / Marca la casilla TM / Validez / Anota en la parte posterior de la hoja de puntuación / Advertencia de 15 segundos / Devuelve la bola / Tiempo / Puntuación / Si Tiempo muerto medico inválido: Carga un tiempo muerto estándar / AT o FT ( si no quedaba tiempo muerto estándar) / Avisa al jugador				
27. Tiempo Muerto Arbitral: Levanta la mano para detener el juego / Anuncia “tiempo médico arbitral” / Advertencia de 15 segundos / Tiempo / Puntuación				
28. Tiempo Muerto de Equipamiento: Anuncia “Tiempo muerto de equipamiento” / Advertencia de 15 segundos / Tiempo / Puntuación.				
<b>Penalización por comportamiento inapropiado (Puede ser evaluado oralmente)</b>				
29. Advertencia Verbal: Anuncia infracción / Anota en el frontal de la hoja de puntuación / Anota detrás de la hoja de puntuación / Advertencia de 15 segundos / Tiempo / Puntuación				
30. Advertencia Técnica: Anuncia infracción / Anota en el frontal de la hoja de puntuación / Anota detrás de la hoja de puntuación / Advertencia de 15 segundos / Tiempo / Puntuación.				
31. Falta Técnica: Anuncia infracción / Anota en la hoja de puntuación el punto quitado y FT / Anota detrás de la hoja de puntuación / Informa al equipo “Su puntuación es ahora” (sigue el guion) / Advertencia de 15 segundos / Tiempo / Puntuación				
<b>Retirada y abandono de partidos (pueden ser evaluados verbalmente)</b>				
32. Retira del Partido: Confirmar la retirada (del partido o del cuadro) / Confirmar con los jugadores que se retiran y con la mesa del torneo / Hacer las anotaciones en la hoja de puntuación / Escribir "Retirada"				
33. Pérdida de Juego por regla: <u>En partido a varios juegos, 3 AT</u> . Hacer círculo en el 0 y en el tanteo del ganador / La PJ es a 0, rayar los tanteos existentes. <u>Llegada tardía</u> : La PJ es a 0 / Hacer círculo en el 0 y en el tanteo ganador / Verificar con el Director del Torneo				
34.- Partido perdido por regla: <u>4 AT</u> . Hacer círculo en el 0 y en el tanteo ganador / PP se gana por 0, anotar 11-0, 11-0 / Escribir Partido Perdido. <u>No presencia en partidos a 1 o varios juegos</u> -Anotar la hora y Partido Perdido por Regla /11-0 11-0 / Verificar con el Director del Torneo.				
35. Doble Árbitro: Sesión informativa del árbitro principal / Responsabilidades del segundo Árbitro / Apelaciones / Decisiones conflictivas y Desacuerdos / Reunión informativa previa al partido con los jugadores				

RESULTADO DE LA EVALUACIÓN		
(El Evaluador debe rodear con un CÍRCULO ya sea Aprendiz o Juez de Pista o Juez Árbitro)		
APRENDIZ	JUEZ DE PISTA	JUEZ ÁRBITRO
COMENTARIOS ADICIONALES:		

Firma Evaluador

Fecha de Evaluación

Correo electrónico del evaluador

Credenciales emitidas: SI NO. Si no se emiten y se cumplieron los requisitos, proporcione la dirección postal del estudiante/árbitro.

Dirección de envío \_\_\_\_\_

Evaluador: Envíe por correo electrónico un PDF escaneado o una foto móvil del TRR y del test de agudeza visual del árbitro que está siendo evaluado, al Coordinador Nacional de Árbitros y a la Base de Datos de Árbitros Nacionales en [arbitros.pickleball@gmail.com](mailto:arbitros.pickleball@gmail.com).

i

<sup>i</sup> Aplicación: En las líneas del 1 al 10 y la 16 si tienes algún círculo debes marcar la "T". Si no tienes círculos marcas la "1". En el resto de líneas hasta la 25 si consideras que tienes errores inferiores al 20% marcas la "1", si consideras que te equivocas en más del 20% debes marcar la "T". Y puedes poner el comentario que consideres oportuno. Del "2" mejor olvidarse.