

CHECK LIST ARBITRAJE PICKLEBALL. MANEJO DE TABLILLA.

Solo son tres los cantos a realizar al finalizar un rally (si no han existido Faltas, ni situaciones especiales de Tiempos Muertos, Final de Juego o final de Partido): “Side-Out”, “Punto”, “Segundo Servidor”.

SECUENCIA DE SAQUE.-

- Verificar sacador (inicial o compañero), puntuación del equipo, desde dónde debe hacer el servicio.
- Verificar restador (inicial o compañero) dependiendo de la puntuación del equipo.
- Memorizar el nombre del jugador: Mentalmente “Pepe desde la derecha saca a...”
- Mirar la puntuación del equipo al resto:
 - Si es “par” debe restar el jugador “par”, el “servidor inicial” (con nombre redondeado).
 - Si es “impar” debe restar el jugador “impar”, sin nombre redondeado.
- Memorizar: “Pepe desde la derecha saca a Manuel- 4-3-1” (repetirlo en la cabeza).
- Levantar la vista de la tablilla:
 - Confirmar que Pepe está al saque y Manuel al resto y están preparados.
 - Bajar la tablilla al costado.
 - Levantar el brazo con un paso adelante.
 - Mirar a Manuel (restador) e iniciar el canto “4-...”.
 - Cambiar la vista al sacador y terminar el canto: “ -3-1”.
 - Bajar el brazo y vigilar que el servicio se haga legalmente.

SIDE-OUT.- Si con el segundo sacador el rally termina a favor de los restadores.

- Cantar “SIDE-OUT”.
- Dibujar una línea vertical a la derecha del cuadro con el último punto conseguido: “I”
- Quitar la pinza de la tablilla.
- Dar la vuelta a la tablilla para que el “clip” apunte al nuevo equipo al servicio.
- Mirar la puntuación del equipo al servicio:
 - Si es “par” colocar la pinza con el “1” sobre el jugador “par”, el “servidor inicial” (con nombre redondeado).
 - Si es “impar” colocar la pinza con el “1” sobre el jugador “impar”, sin nombre redondeado.
- Completar la [SECUENCIA DE SAQUE](#).

PUNTO.- Si termina el rally a favor del equipo al servicio.

- Cantar: “PUNTO”.
- Si era el primer sacador dibujar una barra inclinada en la casilla de puntuación: “/”
- Si era el segundo sacador dibujar una barra invertida: “\”
- Completar la [SECUENCIA DE SAQUE](#).

SEGUNDO SERVIDOR.- Si con el primer sacador el rally termina a favor de los restadores.

- Cantar: “SEGUNDO SERVIDOR” (o Segundo Sacador).
- Quitar la pinza del jugador, darle la vuelta mostrando el “2” y colocarla en el otro jugador.
- Completar la [SECUENCIA DE SAQUE](#).

SIDE OUT: PEPE saca desde la derecha a MANUEL. 4-3-1

Event: CURSO PICKLEBALL DMasc. 3.5 Match: SEMIFINAL
 Team 1: PAR PEPE PABLO IMPAR Court: 1
 Referee: ESC Format: 2/3 or 11x2

Serve

X	I	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		

TimeOuts TW / TF

Team 2: IMPAR MANUEL ANTONIO PAR

CAMPD: PISTAS

PUNTO: PEPE saca desde la izquierda a ANTONIO. 5-3-1

Event: CURSO PICKLEBALL DMasc. 3.5 Match: SEMIFINAL
 Team 1: PAR PEPE PABLO IMPAR Court: 1
 Referee: ESC Format: 2/3 or 11x2

Serve

X	I	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		

TimeOuts TW / TF

Team 2: IMPAR MANUEL ANTONIO PAR

CAMPD: PISTAS

SEGUNDO SERVIDOR: PABLO saca desde la DERECHA a MANUEL. 5-3-2

Event: CURSO PICKLEBALL DMasc. 3.5 Match: SEMIFINAL
 Team 1: PAR PEPE PABLO IMPAR Court: 1
 Referee: ESC Format: 2/3 or 11x2

Serve

X	I	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		

TimeOuts TW / TF

Team 2: IMPAR MANUEL ANTONIO PAR

CAMPD: PISTAS