**GUIÓN DE LA REUNIÓN INFORMATIVA PREVIA AL PARTIDO**: Revisa tu hoja de anotación para ver si hay algún conflicto entre jugadores. ¿Hay un número en la parte posterior? NO TE ADORNES: ¡cada palabra que agregues le quita segundos al calentamiento del jugador!

* "**Hola, mi nombre es \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**".
* "**¿Quiénes son mis equipos?**" Confirme a los equipos con los nombres impresos en la hoja de puntuación.
* "**¿Quién será su servidor inicial?**" (encierre en un círculo los nombres y dé pulseras)
* "**Este partido es (2/3 juegos o 1 juego al 21/15), ganando por 2**".
* "**¿Puedo ver sus palas?**“ (Usar 2 manos para palpar y verificar AMBOS LADOS). "**¿Ha verificado que su pala está en la lista de palas aprobadas por USA Pickleball?**" (Llevar la lista de palas aprobadas).
* "**Cantaré saques cortos, faltas de servicio y faltas en la zona de no volea**". (\*Si tiene jugadores Nuevos en torneos: puedes agregar información según sea necesario). Informar a los jugadores sobre anomalías en la pista, condiciones no estándar, modificaciones de reglas aprobadas.
* "**Ustedes son responsable de todas las demás líneas, incluida la línea central en el servicio. Por favor, hagan sus cantos “out” INMEDIATAMENTE y EN VOZ ALTA. Pueden apelar cualquier canto. Si he visto claramente el bote de la pelota, tomaré una decisión, de lo contrario, por regla, la decisión en la pista se mantiene. Si no se canta, por regla la pelota es dentro**".
* A cualquier jugador: "**Por favor, elige un número, 1 o 2**". (MUESTRA el número a TODOS los jugadores).
* Al equipo/jugador ganador: "**¿Le gustaría servir, recibir, elegir campo (identificar cada campo) o diferir?**"
* Si se elige servir/recibir, pídale al equipo contrario que elija campo; si se elige el campo, pida al equipo restante que elija servir o recibir.
* "**¿Hay alguna pregunta? Quedan \_\_\_\_\_ minutos para el calentamiento**".
* Consejos para árbitros: utilice el tiempo restante para verificar la seguridad del sistema de red / pista y oriente su hoja de puntuación. Anotar características de identificación de los jugadores. Anotar la orientación del campo elegido para el caso de retraso por lluvia. (Norte/Sur, etc.).

**Avisar con 1 minuto de antelación; al final del calentamiento, pedir las pelotas y dirigir a los jugadores a sus respectivos campos. Pida al equipo al saque que seleccione la pelota de juego. Anuncie "15 segundos" solo si los jugadores NO se están moviendo a su posición.**

**Confirme a los jugadores por APELLIDOS y campo**. “**Al servicio Smith y Jones a mi derecha, al resto ...**”

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

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

**RESPONDER A PREGUNTAS DESPUÉS DE QUE SE CANTA LA PUNTUACIÓN** pero antes del saque:

* Levante la mano y dé un paso adelante para detener el juego.
* Anuncie: "**Cantaré de nuevo el marcador**".
* MIRE su hoja de puntuación ANTES de responder a la(s) pregunta(s).
* Use palabras cuando se le pida una confirmación de puntuación. "**Tiene \_\_\_ puntos**." Etc. (NO decir la puntuación como el canto inicial x-x-x)
* Comprobar la preparación de los jugadores; "**X - X - X**". [Se reinicia la cuenta de 10 segundos]

**GUIÓN DE SERVICIO CUESTIONABLE**: (Detener el juego/volver a servir)

* "**Cuestionable si (indique la razón); volver a servir; cantaré de nuevo el marcador**".

**GUIÓN DE FALTAS DE LA ZNV**: [Todavía no es requerido, ¡pero creo que llegará!]

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

**GUIÓN DE TIEMPO MUERTO**:

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

**AL FINAL DEL JUEGO**:X

* "**Punto; Juego; X - X; nombre(s) del jugador/equipo ganador; TIEMPO MUERTO, CAMBIO DE CAMPO, 2 minutos**". Poner en marcha en cronometro y controlar la pelota en juego
* Camine hacia el centro de la red y reoriente la hoja de anotación.
* "**15 segundos**"
* (¿Están los jugadores en las posiciones correctas?) "**Juego 2/3; Tiempo; 0-0-2**".

**GUIÓN DE CAMBIO DE CAMPO: (en 6,8,11)**:

* "**Punto. Tiempo muerto, cambio de campo. (6,8 u 11) – X - X; 1 minuto**". Poner en marcha el cronómetro. (Camine hasta la red central y complete su documentación).
* "**15 segundos**".
* (¿Están los jugadores en las posiciones correctas?) "**Tiempo; (6,8 u 11) - X - X**."

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

**AL FINAL DE UN RALLY**. La que corresponda de:

* “**Punto**”. Si el jugador/equipo al servicio gana el rally; “**Segundo servidor/sacador**”. Si el primer sacador pierde el rally; “**Side Out**”. (said aut), si hay cambio de saque al jugador/equipo contrario.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ACCIONES QUE PUEDEN INTERRUMPIR EL JUEGO** | | |
| **ACCIÓN DEL JUGADOR** | **CUÁNDO ESTÁ PERMITIDA** | |
| Interferencia | En el momento de ocurrencia | |
| Señal de NO preparado | Antes de empezar a cantar el marcador | |
| Solicitud de Tiempo Muerto | Antes de que el servidor golpee la bola para servir | |
| Confirmación del marcador | Antes de que el servidor golpee la bola para servir | |
| Preguntas sobre servidor y receptor correctos |
| Preguntas sobre posición correcta |
| Solicitud de corrección de tanteo | Antes de que el restador golpee el resto | |
| Servidor o posición de servicio incorrecta | Antes de finalizar el rally | |
| Apelación de canto de línea | Antes de que golpee la bola del siguiente servicio | |
| Apelación de bola dañada |
| **CANTOS Y ANUNCIOS ESTANDARIZADOS** | | |
| **SITUACIÓN** | **ANUNCIO** | |
| Inicio 1er juego en un partido a varios juegos | 15 seg; (nombres servicio/resto); Juego 1; Tiempo. 0-0-2 | |
| Inicio de un partido a un juego, o juego con cambio de campo | 15 seg; (nombres servicio/resto); Juego 1 a (11, 15, 21); Cambio de campo a (6, 8, 11); Tiempo; 0-0-2 | |
| Inicio de un juego con cambio de campo | 15 seg; Juego 3; Cambio de campo a (6, 8, 11); Tiempo. 0-0-2 | |
| Inicio de un juego sin cambio de campo | 15 seg; Juego (nº); Tiempo; 0-0-2 | |
| Tiempo Muerto estándar | Tiempo muerto (sacadores/restadores). (Tanteo). 1 minuto | |
| Reanudar el juego después de un TM | 15 seg; (Sacadores/restadores); (número) Tiempos Muertos restantes; Tiempo (marcador) | |
| Final de un juego con juegos a seguir | Punto; Juego; (Tanteo); (Apellidos); TM; Cambio de campo. 2 min | |
| Final del Partido | Punto; Juego; Partido; (Tanteo último juego); (Apellidos) | |
| Tiempo Muerto de cambio de campo | TM; Cambio de Campo; (Tanteo); 1 minuto | |
| Final de un TM de cambio de campo | Tiempo Muerto; Cambio de Campo; 6-4-2; 1 minuto | |
| Tiempo Muerto Médico | Tiempo Muerto Médico requerido por (nombre); (Tanteo) | |
| Servicio de volea cuestionable | Paren el juego; Es cuestionable si (decir lo que corresponda); Servir de nuevo; Volveré a cantar el marcador | |
| Servicio con bote cuestionable | Paren el juego; Es cuestionable si (decir lo que corresponda: se añadió fuerza a la bola/ se impartió efecto a la bola). Servir de nuevo; Volveré a cantar el marcador | |
| Lanzamiento de bola no visible (ambos  servicios) | Paren el juego; Lanzamiento de bola no visible; Servir de nuevo;  Volveré a cantar el marcador | |
| Apelación de canto de línea. Decisión  definitiva | La bola fue dentro/ La bola fue fuera | |
| Apelación de canto de línea. Sin decisión | Por regla, el canto se mantiene/ Por regla, la bola es dentro | |
| **ACCIONES DE APELACIÓN DE CANTO DE LÍNEA DE JUGADORES** | | |
| **APELACIÓN** | **SIN JL** | **CON JL** |
| El Juez de Pista (JP) hace el canto | El canto del JP prevalece | El canto del JP prevalece |
| El JP no puede hacer el canto | El canto del jugador prevalece | El canto del JL prevalece |
| El JP corrige un canto "dentro" | El canto del JP prevalece | El canto del JP prevalece |
| El JP corrige un canto "fuera" | Falta contra el jugador | Repetición \* |
| Un jugador corrige un canto "dentro" | Los oponentes ganan el rally | Los oponentes ganan el rally |
| Un jugador corrige un canto "fuera" | Los oponentes ganan el rally | Repetición \* |
| No hay canto de los jugadores, del JP ni del JL | La bola es "dentro" | Repetición |
| \* Nota: Un error de arbitraje ocurre cuando el canto “fuera" de un oficial es corregido por el árbitro o los jugadores beneficiados, resultando en una repetición debido a que el rally terminó prematuramente pero un equipo puede conceder el rally a sus oponentes | | |
| **COMPORTAMIENTO DEL JUGADOR Y REMEDIOS** | | |
| **NIVEL** | **CASTIGO** | **EMITIDO POR** |
| 0 | AV | JP |
| 1 | AT | JP |
| 2 | FT | JP |
| 3 | Pérdida de Juego (PJ) | JP |
| 4 | Pérdida de Partido (PP) | JP o JA |
| 5 | Eliminación | JA |
| 6 | Expulsión | JA |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PROGRESIÓN DE ACCIONES DISCIPLINARIAS** | | | | | |
| **ACCIÓN** | **AV / AT** | **FT** | **PJ** | **PP** | **ELIM. / EXPUL.** |
| LENGUAJE OBJETABLE | Dirigido a otra persona | Extremo |  |  | Calumnias de carácter étnico, racial, religioso, sexista u homófobo |
| BLASFEMIAS | Oral o Visual | Oral o Visual Extrema |  |  |  |
| PELOTA | Dañar o golpear agresivamente una bola muerta - Sin daños | Golpear o lanzar una bola  muerta con negligencia -  Persona golpeada |  | Golpear o lanzar una bola  muerta con rabia y frustración - Persona golpeada o daño a la  propiedad | Golpear o lanzar una bola muerta - Causando heridas |
| PALA | Lanzar la pala de manera  ligeramente antideportiva | Lanzar la pala de manera  agresiva y negligente – Sin golpear a nadie y sin daños a la propiedad |  | Lanzar la pala de manera  agresiva y negligente – Persona golpeada o daños a la propiedad | Lanzar la pala de manera agresiva y negligente - Causando heridas |
| Uso de pala no aprobada |
| COMPORTAMIENTO AGRESIVO | Discutir de manera excesiva con un oficial, jugador o espectador | Amenaza o enfrentamiento con cualquier persona |  | Contacto físico agresivo y deliberado a cualquier oficial, jugador o espectador | Escupir o toser deliberadamente a cualquier persona |
| CHALLENGES, RECHAZOS | Pérdida de un challenge a la decisión del árbitro (+ pérdida de TM) | Pérdida de un challenge a la decisión del árbitro (sin TM disponible) |  | Negativa a portar la identificación de servidor inicial |  |
| TIEMPO MÉDICO INVÁLIDO | Tiempo Médico inválido (+ pérdida de TM) (solo AT) | Tiempo Médico inválido (sin TM disponible) |  |  |  |
| RETRASO AL INICIO DEL PARTIDO |  |  | 10 min después de la llamada a un partido a 2 de 3 juegos | 10 min después de la llamada a un partido de 1 juego |  |
| 15 min después de la llamada a un partido a 2 de 3 juegos |
| OTROS | Retrasar el juego | Otras conductas antideportivas extremas |  |  | Comportamiento injurioso o flagrante que impacte en el torneo |
| Coaching ilegal | No mostrar el mejor esfuerzo |
| Otras conductas antideportivas menores |
| EQUIVALENCIA DE PENAS |  | AT + AT | AT + AT + AT | AT + AT + AT + AT |  |
| AT + FT | AT + AT + FT |
| FT + AT | FT + FT |