**CHECK LIST ARBITRAJE PICKLEBALL. MANEJO DE TABLILLA.**

**PUNTUACIÓN POR JUGADA (RALLY POINT)**

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, (tanteo nuevo sacador)”; “Side-Out, (tanteo nuevo sacador)”; o “Punto”.

**SECUENCIA DE SAQUE.-**

* Memorizar el nombre del jugador al servicio: Mentalmente “Pepe desde la derecha saca a…”
* Memorizar el nombre del jugador al resto: “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”.
  + Bajar el brazo y vigilar que el servicio se haga legalmente.

**SIDE-OUT, PUNTO, (Tanteo nuevo sacador).-** Si el rally lo ganan los restadores y NO es punto de juego.

* Cantar “SIDE-OUT, Punto, (Tanteo nuevo sacador)”.
* Cantar el marcador del equipo que va a sacar para que se coloquen correctamente.
* Dibujar una línea vertical a la derecha del cuadro con el último punto conseguido: “I”
* Dar la vuelta a la tablilla para que el “clip” apunte al nuevo equipo al servicio.
* Marcar el punto conseguido con barra invertida (\).
* Mirar la puntuación del equipo al servicio:
  + Si es “par” deberá servir el jugador “par”, el “servidor inicial” (con nombre redondeado).
  + Si es “impar” deberá servir el jugador “impar”, sin nombre redondeado.
* 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.
* Completar la [SECUENCIA DE SAQUE](#SECUENCIA_SAQUE).

**SIDE-OUT, (Tanteo nuevo sacador).-** Si el rally termina a favor de los restadores y es punto de juego.

* Cantar “SIDE-OUT, (Tanteo nuevo sacador)”.
* Se canta el marcador del equipo que va a sacar para que se puedan colocar correctamente.
* Dibujar una línea vertical a la derecha del cuadro con el último punto conseguido: “I”
* Dar la vuelta a la tablilla para que el “clip” apunte al nuevo equipo al servicio.
* Completar la [SECUENCIA DE SAQUE](#SECUENCIA_SAQUE).

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

* Cantar: “PUNTO”.
* Dibujar una barra inclinada en la casilla de puntuación: “/”.
* Continúa al servicio el mismo jugador que estaba a la derecha después del último side-out.
* 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.
* Completar la [SECUENCIA DE SAQUE](#SECUENCIA_SAQUE).