- Hola, soy Rusty de Pickleball Channel.

- Y yo soy Cristina,

el director gerente de competencia de la USAPA.

- Y en este video especial,

Canal Pickleball y la USAPA

están colaborando para traerles un video de inicio rápido para árbitros.

Realmente queremos tratar de desmitificar el proceso.

y empezar a reffing.

(música optimista)

- El arbitraje puede ser divertido, fácil

y puede ayudar a mejorar su juego.

- Ahora, vamos a tratar de mantener esto simple

lo que significa que vamos a saltarnos muchos detalles.

También significa que asumimos que ya tiene un conocimiento práctico

del juego y las reglas.

Entonces, no vamos a entrar en eso.

Realmente es un video de inicio rápido.

Queremos darte lo suficiente

para sacarte y empezar a reffing.

- [Christine] Para obtener información adicional,

puede ir en línea a usapa.org/referee

donde encontrarás todo tipo de recursos

como un manual de árbitro, guías, las reglas completas,

un cuestionario de reglas e información sobre

un programa completo de certificación de árbitros.

- Ahora, después de ver este video,

probablemente no estarás listo

arbitrar un partido de campeonato completo en nacionales,

pero deberías estar listo para salir

y comience a practicar durante el juego de árbitro.

- Y, eventualmente, después de un poco de práctica,

podrás arbitrar en torneos sancionados

a través del país.

- Ahora, el arbitraje es realmente una parte crucial.

de todo el deporte del Pickleball.

Así que realmente los apreciamos chicos

tomando tiempo para ver este video,

aprender y hacer crecer Pickleball en todo el mundo.

Entonces empecemos.

(música optimista)

- Durante un partido arbitrado,

el árbitro debe centrarse en ciertas responsabilidades.

- [Christine] Los elementos clave en los que centrarse son:

mantener y anunciar la puntuación correcta,

cuidado con las faltas en los pies,

rastrear el servidor y el receptor correctos y las posiciones,

y administrar el juego,

y mantenerlo en movimiento de manera eficiente

de manera justa y profesional.

- Ahora vamos a hablar de las herramientas.

que usted necesita para ser un árbitro.

Ahora, Mark aquí nos ayudará como nuestra referencia modelo.

- [Christine] Vas a necesitar un portapapeles pequeño,

una hoja de puntuación y un lápiz.

Una hoja de puntuación descargable

está disponible en usapa.org/referee.

- Entonces necesitarás un clip.

Puede ser algo así como una simple pinza para la ropa como esta.

Tendrá que estar marcado con un número uno

y una barra diagonal en un lado

y un número dos y una barra inclinada hacia atrás en el otro lado.

Número uno, barra inclinada, número dos, barra inclinada hacia atrás.

- También puede encontrar útil un cronómetro

para realizar un seguimiento de los requisitos de tiempo durante el partido.

Los dos últimos artículos que vas a necesitar

son dos pulseras de partida o incluso de servidor.

Estas son herramientas invaluables

para ayudar a realizar un seguimiento del servidor correcto, receptor,

y sus posiciones en la cancha.

Podrían ser estas pulseras rojas, blancas y azules.

que usamos en los nacionales

o pueden ser los simples de colores

que utilizan en muchos torneos en todo el país.

- En nuestro próximo capítulo,

Te mostraremos cómo funcionan estas pulseras.

La pulsera es clave para saber

quién es el servidor inicial de cada juego.

Quien lo lleva se convierte en el servidor parejo.

- Así es como funciona.

Los servidores titulares de cada equipo se colocan la muñequera.

La muñequera permanece en ese jugador durante todo el juego.

- Y como sabes,

el primer servidor inicial comienza el juego

mirando hacia la red en el lado derecho de la cancha

que es el lado par.

Eso significa que el lado izquierdo de la cancha es el lado impar.

y lo mismo ocurre con el lado de la cancha del otro equipo.

Enfócate primero en la partitura.

Esa es la clave para determinar la posición correcta del jugador.

Siempre que el marcador sea parejo,

el jugador con la muñequera está a la derecha.

Siempre que la puntuación sea impar,

el jugador con la muñequera está a la izquierda.

Esta regla se aplica independientemente

de si es el primer o segundo servidor.

Aquí hay un ejemplo,

si este equipo tiene una puntuación de dos al mirar hacia la red,

el jugador con la muñequera está a la derecha.

Si el equipo tiene una puntuación de tres al mirar hacia la red,

el jugador con la muñequera está a la izquierda.

Ahora, inténtalo.

Si el marcador es 5-6,

¿Dónde debe estar el jugador con la muñequera en cada equipo?

Cinco es impar, por lo que la pulsera debe estar a la izquierda.

Seis es par, por lo que la pulsera debe estar a la derecha.

Probemos con otro.

¿Dónde estaría la muñequera si el marcador es 10-3?

10 es par por lo que la muñequera está a la derecha.

Tres es impar, por lo que la pulsera está a la izquierda.

- Recuerda, la partitura y la muñequera

determinar siempre la posición de un jugador en la cancha.

- Tanto para servidores como para receptores.

Ahora, una descripción general rápida de las partes de la hoja de puntuación.

Aquí es donde colocarás los nombres de los jugadores.

Y aquí es donde la información del partido

y la información de la corte va si es relevante.

En este espacio, indicarás qué equipo

servirá primero para cada juego.

Y en estos cuadros, llevarás un registro de las puntuaciones.

Los tiempos muertos se registran en esta sección.

Y los puntajes finales del juego se registran aquí.

Vamos a repasar esto de nuevo

a medida que avanzamos en el juego real.

Ahora te guiaremos

un escenario previo al partido en vivo real.

- Mark nos va a mostrar cómo se hace.

Busque gráficos en pantalla para aclarar

en lo que está pasando

- Llévatelo, Mark.

- Antes de llegar a la cancha, hay dos cosas que hago.

Una es asegurarse de que haya uno o dos.

en el reverso de la hoja.

Si no lo hay, escribo uno allí.

Lo segundo que hago

es asegurarse de que haya un pequeño triángulo

bajo los seis para el tercer juego para ambos equipos

como un recordatorio de que hemos cambiado de bando

si llegamos a un tercer juego.

Muy bien, amigos, mi nombre es Mark.

y yo seré el árbitro hoy.

¿Quiénes son mis primeros servidores?

- Carolina.

- ¿Carolina y tú?

- Hank. - Aquí.

Muy bien, Caroline, te tengo

y te voy a designar como visera.

Ahora Bob, vas a estar de negro.

Bien, para mi otro equipo,

Tengo Hank debe ser el primer servidor

y te voy a designar como mi persona roja.

¿Y tú eres Cristina?

- Sí.

- Así que voy a tenerte como azul.

Muy bien amigos, entonces este partido es dos de tres a 11.

Así que tienes que ganar por dos.

Si vamos a un tercer juego, cambiaremos de bando a las seis.

Hay un par de cosas que quiero asegurarme de que sepas.

La primera es que, por favor, ni siquiera comiences tu movimiento de saque.

hasta que llamo la partitura completa.

Eso tiene que ser los tres números.

Así que si digo cinco cuatro dos,

entonces puede comenzar su movimiento de saque.

Llamadas de línea.

Tendrás todas las líneas en la cancha

con excepción de la línea de servicio

y la línea de la zona de no volea.

Esos me pertenecen y los estaré viendo.

Por favor, haga sus llamadas de línea muy fuertes

para que pueda escucharlos.

A menudo, solo miro la zona de no volea

si la jugada está ahí y no voy a ver pelota,

así que no te sorprendas si digo que no vi una llamada.

¿Bueno?

Pero puede apelar cualquier llamada de línea que desee,

y si claro lo vi de una u otra manera,

Haré la llamada, haré el juicio,

y luego por eso es la llamada final

y esa llamada se mantendrá.

Cada rutina tiene dos tiempos muertos de un minuto.

Durante cada juego, serán cronometrados.

Asegúrate de volver a tiempo.

Te daré una advertencia de 15 segundos.

cuando se acabe el tiempo.

Así que por favor escucha la advertencia de 15 segundos

y no tardes en volver.

Muy bien, tengo una última cosa que necesito hacer

y eso es para revisar las paletas.

Entonces, si pudiera revisar tus paletas muy rápido

eso seria genial.

Muy bien, estos se ven bien.

- [Rusty] Para 2021, todas las paletas aprobadas

debe tener un sello oficial aprobado por USAPA.

- Bien, ¿alguna pregunta para mí?

Muy bien, una última cosa que tenemos que hacer

es determinar qué equipo va a sacar primero.

Así que Hank, te voy a preguntar a ti y a tu pareja

para elegir uno o dos.

- Uno. - Es uno.

Sus opciones son que puede servir,

puede recibir o puede elegir un lado.

- ¿Qué es lo que quieres hacer?

- ¿Atender?

- Está bien, vamos a servir.

- Muy bien, van a servir para que elijas tu bando.

- Entonces, ¿vamos a este lado?

- Sí.

- Está bien, tomaremos este lado.

- [Rusty] Indica qué equipo

comenzará a servir en el primer juego

y el tercero, si es necesario,

luego gire el portapapeles y anote que el otro equipo

servirá primero para el segundo juego.

- Muy bien, tengamos un buen partido.

Continuar calentando.

Te daré un aviso de un minuto.

cuando vamos a empezar el partido.

- Está bien.

- Buena suerte. - Buena suerte.

- ¡Divertirse!

- [Rusty] Ahora es un buen momento para comprobar

e informar a los jugadores si sus servicios pueden ser ilegales.

- Ahora viene la parte divertida.

te vamos a llevar

a través de una serie de puntos como la referencia

y mostrarle cómo marcar la tarjeta de puntuación

a medida que avanza el juego.

- Ahora, este es solo un juego de muestra para enseñar.

así que pausaremos el juego según sea necesario

para mostrarle cómo llenar la hoja de puntuación,

cómo usar las herramientas,

y hacerle saber lo que está pensando el árbitro.

Para mantener estos puntos breves,

les pedimos a los jugadores que cometieran múltiples errores no forzados.

Ahora, comencemos.

Quieres pararte en la cancha central,

para que tengas una visión clara de ambos equipos.

Orientará el portapapeles de modo que la abrazadera

está apuntando hacia el equipo que está a punto de servir,

con el nombre de ese equipo en la parte superior de la hoja de puntuación.

Colocará el clip numérico sobre el primer servidor inicial,

y al comienzo del juego será un dos.

- Tengo a Hank y Christine sirviendo a Bob y Caroline.

Este es el primer juego, el tiempo está en

y el marcador es 0-0-2.

¡Punto!

- [Rusty] Ahora, marca la puntuación con una barra invertida

haciendo coincidir el clip que muestra el segundo servidor.

Luego mira la puntuación

para determinar dónde debe estar la pulsera.

El marcador es 1-0-2.

El equipo que saca tiene uno, un número impar,

por lo que la muñequera debe estar a la izquierda.

El equipo receptor tiene cero, un número par,

por lo que la muñequera debe estar a la derecha.

Verifique que el receptor esté completamente listo

antes de llamar a la puntuación.

- [Marca] 1-0-2.

¡Lado afuera!

- [Rusty] A un lado,

haga una línea vertical en el borde derecho de la partitura actual.

Luego retire el clip, gire el portapapeles

y comprobar la puntuación.

El nuevo equipo de servicio anota un cero, lo que es parejo.

Eso significa que el servidor par debe ser el primero.

en su equipo para servir en este turno.

Así que coloque el clip con el que se muestra sobre el servidor par,

el nombre que has encerrado en un círculo.

Según la puntuación,

antes de mirar hacia arriba,

tome nota mental de dónde están los jugadores

con las pulseras debe ser.

Y luego verifique la posición adecuada del servidor y el receptor.

Asegúrese de que el receptor esté completamente listo

y luego llamar a la puntuación.

- [Marca] 0-1-1.

- [Hombre] ¡Fuera!

- [Marca] ¡Punto!

- [Rusty] Ahora marca el marcador con una barra inclinada

haciendo coincidir el clip.

Recuerde, antes de cada servicio,

comprobar la puntuación de donde el jugador

con la pulsera debe ser,

luego mire hacia arriba y verifique la posición correcta del jugador.

Asegúrate de que el receptor esté completamente listo

antes de llamar a la puntuación.

- 1-1-1.

¡Punto!

- [Rusty] Marca el punto, revisa la puntuación,

comprobar las posiciones de los jugadores,

asegúrese de que el receptor esté listo,

y luego llamar a la puntuación.

- [Marca] 2-1-1.

¡Punto!

- [Rusty] Marca el punto, revisa la puntuación,

verifique las posiciones de los jugadores, asegúrese de que el receptor esté listo

luego llamar a la puntuación.

- [Marca] 3-1-1.

Segundo servidor.

- [Rusty] Para el segundo servidor,

solo necesitas quitar el clip,

darle la vuelta a dos,

y colóquelo sobre el nombre del jugador que sirve en segundo lugar.

Luego verifique la puntuación, verifique las posiciones de los jugadores,

asegúrese de que el receptor esté listo, llame a la puntuación.

- [Marca] 3-1-2.

¡Punto!

- [Rusty] Tenga en cuenta que el clip indica

para marcar el punto con una barra invertida

para representar el segundo servidor.

Luego verifique la puntuación, verifique las posiciones de los jugadores,

asegúrese de que el receptor esté listo, llame a la puntuación.

- [Marca] 4-1-2.

¡Punto!

- [Rusty] Marca el punto, revisa la puntuación,

posiciones de los jugadores, esperar al receptor,

luego llamar a la puntuación.

- [Marca] 5-1-2.

Lado hacia afuera.

- De lado afuera,

hacer una línea vertical en el borde derecho de la partitura actual

luego retire el clip, gire el portapapeles,

y comprobar la puntuación.

El nuevo equipo que saca anota uno que es un número impar.

lo que significa que el jugador impar debe sacar primero.

Así que coloque el clip con el que se muestra sobre el jugador impar.

Muy bien, ahora que hemos pasado por varios puntos

probablemente hayas notado que en realidad solo hay tres cosas

usted anuncia como árbitro.

- Punto, segundo servidor y lateral hacia fuera.

- Y para cada declaración,

hay una acción correspondiente con la hoja de puntuación.

Si el punto lo hace el primer servidor,

hacer una barra inclinada.

Si el punto lo hace el segundo servidor,

hacer una barra hacia atrás.

Cuando diga segundo servidor, no marque nada.

En su lugar, mueva el clip sobre el segundo servidor

con los dos hacia arriba.

Hay más pasos para el lateral.

Haga una marca vertical en el borde derecho de la partitura actual.

Luego retire el clip, gire el portapapeles,

voltea el clip para que el número uno quede hacia arriba,

y comprobar la puntuación.

El nuevo equipo que saca anota uno que es impar,

lo que significa que el jugador impar debe sacar primero.

Así que coloque el clip con el que se muestra sobre el jugador impar.

Verifique los puntajes que son impares para ambos equipos,

así que asegúrese de que las pulseras estén a la izquierda

o lados impares para cada equipo.

Ahora, hagamos que realice un seguimiento de algunos puntos por su cuenta.

- 1-5-1.

¡Punto!

2-5-1.

- ¡Afuera! - Segundo servidor.

2-5-2.

- [Hank] ¡Fuera!

- [Marca] De lado.

5-2-1.

Segundo servidor.

5-2-2.

Lado hacia afuera.

2-5-1.

- ¡Afuera! - ¡Punto!

3-5-1.

- ¡Afuera! - Segundo servidor.

3-5-2.

¡Punto!

4-5-2.

- ¡Afuera! - ¡Punto!

5-5-2.

- [Mujer] Oh sí, fuera.

- [Marca] De lado.

- Ahora, te vamos a mostrar

algunas situaciones más que pueden ocurrir en un juego.

- Te mostraremos un tiempo muerto,

tratando de atrapar a alguien en una posición incorrecta,

y te mostraremos un cambio de bando.

- [Marca] De lado.

- Se acabó el tiempo.

- [Mark] se ha pedido tiempo muerto.

El marcador es 5-5-1.

Ese es el primero de dos tiempos muertos,

por lo que le quedan ambos tiempos de espera.

Un minuto.

- [Rusty] Haz una marca en las casillas de tiempo muerto

para el equipo que pidió el tiempo muerto.

Si el equipo receptor lo llamó,

no gire el portapapeles.

Simplemente haga la marca en la hoja tal como está.

- [Marca] 15 segundos.

- [Rusty] Después del tiempo muerto, para reanudar el juego,

comprobar el marcador, las posiciones de los jugadores,

luego llamar a la puntuación.

- 5-5-1.

Error, error del servidor, servidor incorrecto.

- [Rusty] Por faltas,

usted marcará un punto, llamará a un lado,

o como en este caso anunciar un segundo servidor.

Entonces mantén el juego en movimiento.

Ahora, te llevaremos a un tercer juego.

para mostrarle cómo manejar el cambio de lado.

- 5-5-2.

Punto.

Cambia de lado.

- En el tercer juego,

juegos a 11 cambiar en seis puntos.

Los jugadores tienen un minuto para la transición.

Ahora, echemos un vistazo a la hoja de puntuación

al cambiar de bando en el tercer juego.

Después de marcar el punto,

tomar nota de quién está sirviendo

y escriba el número que esté en el clip al lado de su nombre.

Luego retire el clip, retire la hoja de puntuación,

girar el portapapeles,

por lo que la abrazadera está frente al equipo que saca,

y vuelva a colocar el clip sobre el servidor que marcó

mostrando el mismo número.

Después de la transición,

comprobar el marcador, las posiciones de los jugadores,

luego llamar a la puntuación.

Ahora vamos a avanzar hasta el final de un partido.

- Y le mostraremos lo que debe hacer el árbitro.

- Punto, juego y partido.

Bien jugado, todos.

- [Rusty] Orienta el portapapeles con el equipo ganador arriba

y anote los puntajes finales de cada juego en el medio.

Luego revísalos con un jugador del equipo ganador.

asegurándose de que confirmen que sus nombres están marcados con un círculo como ganadores.

- Haré que los designen como ganadores.

Si eso es correcto y puedes firmar allí mismo.

Muy bien.

Felicidades. - Gracias.

- Buena suerte.

- Ese es el video de inicio rápido de su árbitro.

- Gracias por ver.

Esperamos que esto ayude a impulsar su decisión.

para salir

y ofrézcase como árbitro en su comunidad local.

- Para seguir aumentando tus habilidades de árbitro,

vaya en línea al sitio web de USAPA para obtener más información.

- Y nos vemos en las canchas.

(música optimista)