

PÍLDORA FORMATIVA-XV

"EL ÁRBITRO"



La principal responsabilidad del árbitro es la de asegurar que se cumplan las reglas de *USA Pickleball/IFP*.

El árbitro es el responsable de todas las decisiones relacionadas con los procedimientos y cantes durante un encuentro.

El árbitro se ocupa de **cantar el resultado** antes de efectuar el servicio.

Es importante tener presente que el árbitro NO tiene como misión cantar todas las líneas del partido. Es lógico: hay que tener en cuenta que el árbitro se encuentra al mismo nivel que los jugadores/as (no hay silla elevada), aquí no hay "ojo de halcón" y además la pelota de "Pickleball" no se comprime como una pelota de tenis. Solamente una pequeña parte de la misma es la que toca el suelo y por tanto, desde nuestro ángulo de visión elevado, es difícil determinar con suma precisión si la pelota ha tocado la línea o no.

Es por esto último que un jugador/árbitro/juez de línea sólo debe cantar la pelota como "fuera" si ha podido ver claramente un espacio entre la línea y la pelota cuando ésta bota en la superficie de juego.



Dicho esto, el árbitro se ocupa exclusivamente de cantar las faltas de pie en el servicio, los saques cortos que boten en la ZNV y las infracciones en la Zona de No Volea. Por tanto y muy a tener en cuenta..... los propios jugadores/as se ocupan de cantar la línea central del servicio y las líneas laterales y de fondo de su lado de la cancha.

Si en el torneo existiese la figura de **jueces de línea**, éstos se ocuparán de cantar las líneas laterales y de fondo. En este caso.... los jugadores/as se limitarán sólo a cantar la línea central en el servicio.

"PICKLEBALL: UN DEPORTE PARA TODOS/AS"

Y si a los jugadores/as les entra la duda en un cante ???. Pueden darse dos situaciones:

1º Si un equipo hace un cante de línea en su lado de la cancha pero le entra la **duda, puede consultar al árbitro**. Si éste canta con claridad que ha sido “dentro” o “fuera”, se mantendrá su decisión (aquí prevalece la claridad sobre la duda). Si, por el contrario, el árbitro no puede cantarla con claridad, se mantendrá el cante inicial.

2º Si un equipo NO puede hacer un cante de línea claro, puede consultar al árbitro. Si el árbitro puede cantar con claridad “dentro” o “fuera”, se mantendrá su decisión (aquí prevalece la claridad sobre la duda). Si el árbitro no puede hacer un cante claro, la pelota se considerará “dentro” (aquí se sigue el criterio que ante la duda, la pelota se considera siempre “dentro”).



"PICKLEBALL: UN DEPORTE PARA TODOS/AS"

Por otra parte, cualquier jugador/a puede **apelar al árbitro** el cante hecho por un oponente o un juez de línea. La apelación debe hacerse **al final del peloteo y antes de que se efectúe el siguiente saque**.

Pueden darse los **siguientes casos en una apelación**:

Partido sin jueces de línea

.- Si el árbitro vio claramente que ha sido "fuera", anula el cante "dentro" del jugador/a y se mantiene su decisión.

.- Si el árbitro vio claramente que ha sido "dentro", anula el cante "fuera" del jugador/a y se considera **falta del jugador/a que hizo el cante**.

.- Si el árbitro no pudo ver claramente dónde botó la pelota, se mantendrá el cante inicial del jugador/a (aquí prevalece la claridad ante la duda).



Partido con jueces de línea

.- Si el árbitro vio claramente que ha sido "fuera", anula el cante "dentro" del juez de línea y se mantiene su decisión.

.- Si el árbitro vio claramente que ha sido "dentro", anula el cante "fuera" del juez de línea y se **repetirá el rally porque se considera un error de arbitraje**.

.- Si el árbitro no pudo ver claramente dónde botó la pelota, se mantendrá el cante inicial del juez de línea (aquí prevalece la claridad ante la duda).

Por tanto, **la decisión del árbitro tras una apelación dará como resultado la pérdida del servicio, la concesión de un punto o la repetición del juego**.

CASO EXCEPCIONAL → Si todos los **jugadores/as, el árbitro y el juez de línea tienen dudas sobre el cante** (absolutamente nadie vio con claridad dónde botó la pelota), entonces se **repetirá el rally** porque se considera un error de arbitraje.



"PICKLEBALL: UN DEPORTE PARA TODOS/AS"

JUEGO LIMPIO → Un jugador/a puede **anular un cante hecho por su compañero/a, el oponente, el árbitro o el juez de línea, en su perjuicio**. Su decisión en favor del oponente prevalece sobre la del árbitro y del juez de línea.

OPCIÓN DE ÚLTIMO RECURSO → Los jugadores/as pueden apelar cualquier decisión de un árbitro ante el director/a del torneo.



AVISO VERBAL

Es un aviso **no penalizante** que emite el árbitro como medida preventiva (previo a asignar un aviso técnico o una falta técnica) cuando detecta por primera vez el uso de lenguaje ofensivo o por obscenidades.

Sólo se puede anunciar **un aviso verbal por partido** y éste se asigna de manera genérica, no se puede asignar a ningún jugador/a o equipo en concreto.

AVISO TÉCNICO

Es un primer aviso verbal del árbitro a un jugador/a o equipo, por una **infracción de una regla o falta de comportamiento, antes de asignar una falta técnica**. Sería como una "tarjeta amarilla" en el fútbol.





"PICKLEBALL: UN DEPORTE PARA TODOS/AS"

El árbitro puede asignarlo en cualquier momento del encuentro/partido mientras los jugadores/as están en la zona de juego. Debe facilitar una breve explicación del motivo para aplicarla.

Un aviso técnico **no es penalizante**, es decir, no conlleva la pérdida de un rally ni la concesión de un punto.

Motivos para asignar un aviso técnico:

- **Lenguaje ofensivo** dirigido a otra persona.
- Uso de **obscenidades** (audible o visible) por cualquier razón. El árbitro decidirá sobre la gravedad de la infracción.
- **Discutir agresivamente** con miembros del equipo de oficiales, otros jugadores o espectadores, de modo que este comportamiento afecte al ritmo de juego.
- **Pisar o romper la pelota de manera intencionada y agresiva**, o golpear la pelota entre *rallies*.
- **Interrumpir el ritmo de juego** entre *rallies*.
- **Apelar** cantes de línea de **manera reiterada** para interrumpir el ritmo de juego.
- **Cuestionar la interpretación de una regla por parte del árbitro** (además se pierde el derecho a un tiempo muerto)
- Solicitar un tiempo muerto médico y que, tras su valoración, el médico o el director/a del torneo declaren que no existe motivo médico válido. Además, se pierde el derecho a un tiempo muerto estándar.
- **Recibir coaching** de los espectadores (salvo en tiempos muertos o entre partidos).



FALTA TÉCNICA

Supone la infracción de una regla o falta de conducta, que el árbitro considera que merece la **pérdida de un punto**. Sería el equivalente a una "tarjeta roja" en el fútbol.

Si el infractor no tuviese puntos aun, se sumará un punto al otro jugador/equipo.



El árbitro puede asignarla en cualquier momento del encuentro/partido mientras los jugadores/as están en la zona de juego. Debe facilitar una breve explicación del motivo para aplicarla.

El **árbitro** asignará una falta técnica directa si asigna **dos avisos técnicos** a un jugador/a o equipo, y también en los siguientes casos:

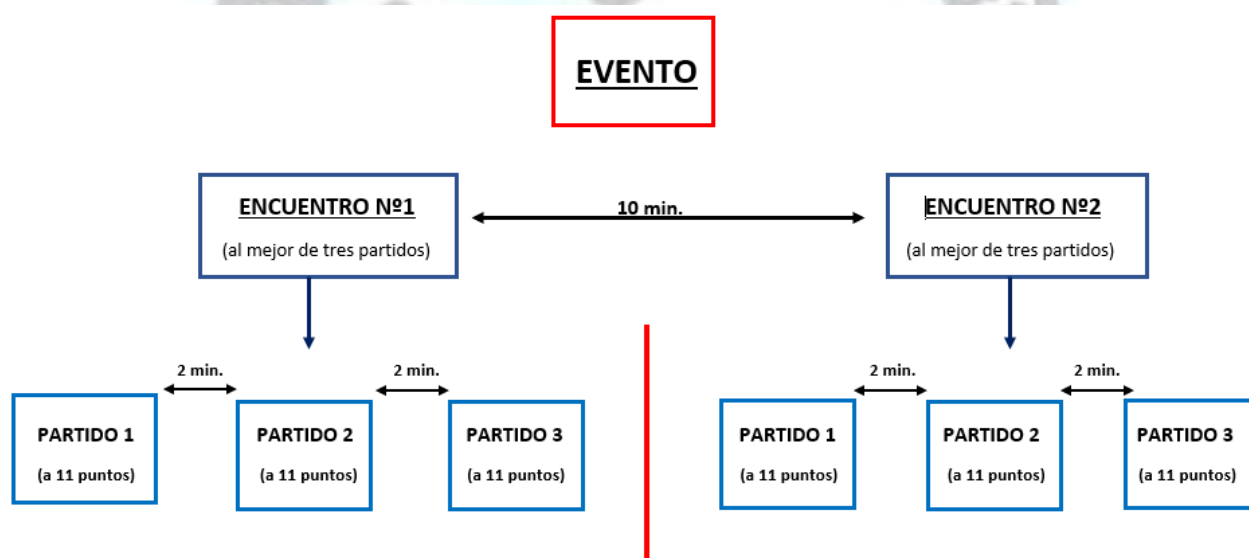
- .- Lanzar la pala con **agresividad** por enfado o frustración, sin llegar a golpear a nadie ni causar daños.
- .- Usar **lenguaje ofensivo extremo**.
- .- **Amenazar** a otra persona.
- .- Solicitar un tiempo muerto médico y que tras su valoración, el médico o el director/a del torneo declaren que no existe motivo médico válido y además no disponer ya de tiempos muertos estándar.
- .- Cualquier **comportamiento antideportivo extremo**.
- .- Lanzar o golpear una pelota que no está en juego sin tener en cuenta las consecuencias de que pueda golpear a una persona involuntariamente.

Una falta técnica no debe tener efecto sobre el cambio de jugador sacador o sobre el cambio de lado.

PÉRDIDA DEL PARTIDO

El árbitro puede imponer la **pérdida del partido** cuando:

- Si **tras un aviso técnico**, se recibe una falta técnica posterior.
- Si **tras una falta técnica**, se recibe un aviso técnico.
- En un encuentro al mejor de tres partidos, si un jugador no se presenta dentro de los 10 minutos siguientes a que se anuncie el partido.
- En un encuentro a un partido a 15 o 21 puntos, si un jugador **no se presenta dentro de los 10 minutos siguientes a que se anuncie el partido**. En este caso se da por perdido el partido y el encuentro.



- Si **durante** un partido se detecta que un jugador/a está utilizando una pala no aprobada por **USA Pickleball** o **IFP**. Si esta situación se detecta al acabar el partido, el resultado del mismo se mantendrá.

PÉRDIDA DEL ENCUENTRO

El árbitro puede imponer la **pérdida del encuentro** cuando:

- .- La asignación de **dos avisos técnicos y una falta técnica**
- .- La asignación de **dos faltas técnicas**
- .- Un jugador/a **rechaza llevar la identificación de jugador inicial.**
- .- Contactar deliberadamente de forma **agresiva** con cualquier persona.
- .- Lanzar la pala o la pelota con **agresividad** por enfado o frustración, de forma que ponga en riesgo/peligro a alguien o a la propiedad.
- .- No cumplir con las normas del torneo o de las instalaciones.
- .- Negarse a cumplir con el cambio de vestimenta ordenado por el director/a del torneo.
- .- En un encuentro al mejor de tres partidos, si un jugador **no se presenta dentro de los 15 minutos siguientes a que se anuncie el partido.**



PARTIDO SUSPENDIDO

Un partido suspendido debe reanudarse con el mismo sacador, misma puntuación y mismos tiempos muertos contabilizados que cuando se interrumpió.

ELIMINACIÓN DEL TORNEO

El **director/a de un torneo** tiene la potestad para **eliminar** del torneo a un jugador/a por un comportamiento lesivo que pueda afectar al buen desarrollo del torneo. No existe una lista cerrada de motivos, pero podemos citar algunos:

- Uso de comentarios sexistas, racistas, homófobos o contra grupos étnicos o religiosos
- Lesionar con el uso de la pala o pelota a un jugador/a, árbitro, juez de línea o espectador.
- Escupir o toser sobre una persona
- Dejarse ganar

El jugador/a eliminado no podrá disputar ningún partido más, pero puede permanecer en el recinto del torneo.

EXPULSIÓN DEL TORNEO

Sólo el **director/a de un torneo** tiene la potestad para **expulsar** a un jugador/a del recinto del torneo.

