PÍLDORA FORMATIVA-XII

"EL PARTIDO"

Es importante entender la terminología utilizada en el Reglamento Oficial respecto a los eventos, encuentros y partidos:

.- **Evento**: podría ser lo equivalente a un Torneo, Open …

.- **Encuentro**: podría ser lo equivalente a un "set"

.- **Partidos**: podría ser lo equivalente a los "juegos" que componen un "set"

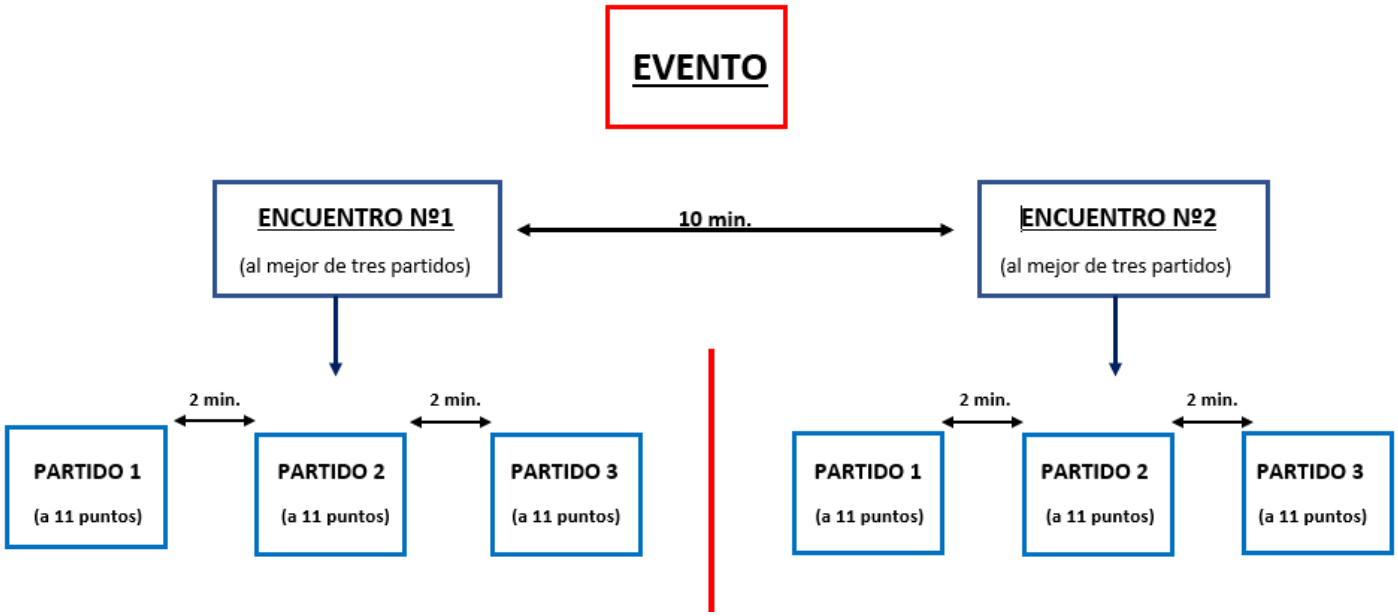
Los encuentros pueden ser:

.- Al mejor de tres partidos de **11 puntos** cada uno.

.- Un partido a **15 puntos**.

.- Un partido a **21 puntos**.

Siempre hay que **ganar por dos puntos de diferencia.**

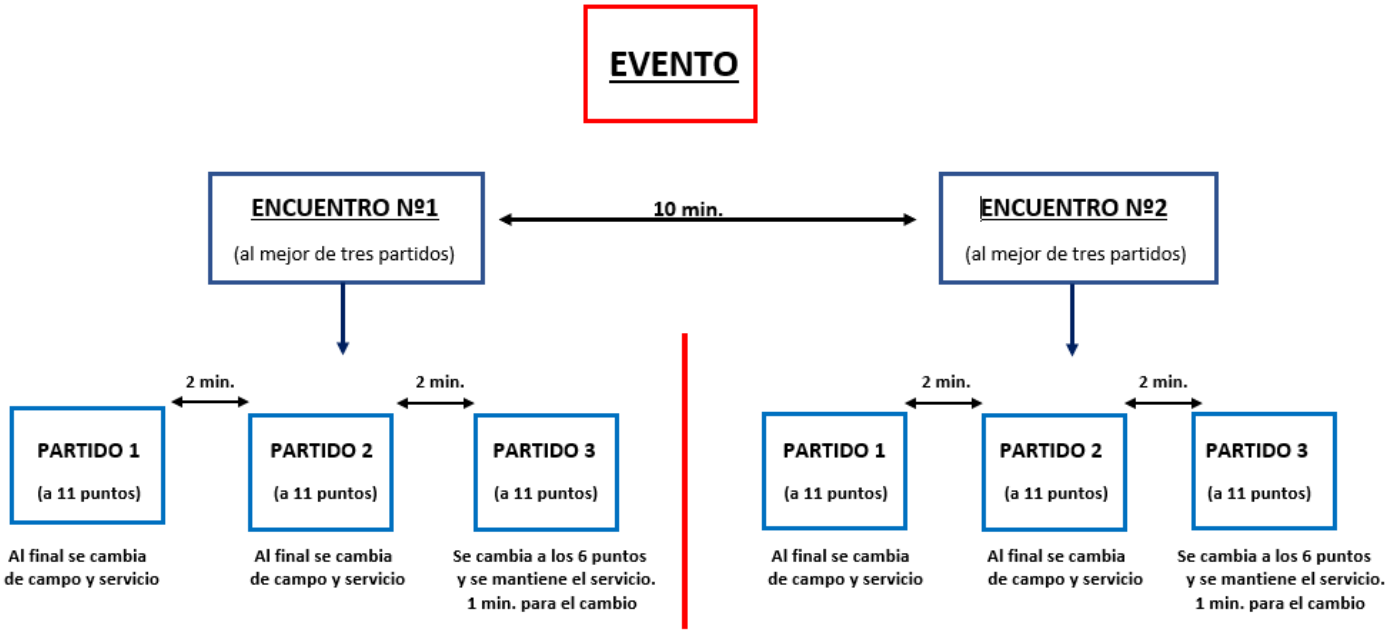


CAMBIO DE CAMPO

.- En un encuentro al mejor de tres partidos **de 11 puntos cada uno**, se cambia de campo y de saque inicial al final del 1º y 2º partido. En el 3º partido se **cambia de campo** cuando un equipo llega a **seis puntos**. El jugador que está sacando mantiene el servicio.

El cambio de campo entre partidos no puede llevar más de dos minutos.

El cambio de campo en el 3º partido no puede llevar más de un minuto.



.- En un partido a **15 puntos**, se **cambia de campo** cuando un equipo llega a **8 puntos**. El jugador que está sacando mantiene el servicio.

El cambio de campo no puede llevar más de un minuto.

.- En un partido a **21 puntos**, se **cambia de campo** cuando un equipo llega a **11 puntos**. El jugador que está sacando mantiene el servicio.

El cambio de campo no puede llevar más de un minuto.

Si al cambiar de campo, el árbitro asigna una falta técnica al equipo que sirve y por tanto se le penaliza con la pérdida de un punto, esto no afectará al cambio de campo.

JUEGO CONTINUO

En el *Pickleball* se debe mantener un **ritmo de juego continuo** y para ello hay varias normas que lo favorecen:

.- Una vez cantada la puntuación, el servidor dispone de **10 segundos para efectuar el saque**.

.- Si la pelota se rompe después del saque, el juego debe continuar hasta el final del rally.

.- Si un jugador/a se lesiona, el rally debe continuar hasta el final.

.- Si un jugador/a rompe su pala o pierde algo de su vestimenta (gorra, gafas…), el rally debe continuar hasta el final.

.- Si a un jugador le cae la pala o algún elemento de su equipación y la pelota golpea este objeto en el suelo, el rally debe continuar hasta el final (salvo que dicho objeto caiga en la Zona de No Volea como consecuencia de una volea, lo que supone cometer falta).

.- Si los jugadores/as están preparados, no es necesario esperar a agotar los tiempos estipulados (15 segundos de aviso del árbitro, 2 min. tiempos muertos, 15 min. tiempos médicos, 10 min. entre partidos …). **y se puede iniciar el juego**.

REPETICIÓN DEL *RALLY*

Existen diversas situaciones en las **procede repetir la jugada**:

.- Los jugadores/as pueden cantar una **falta de pie o de Zona No Volea de un oponente**. Si no hay acuerdo entre los jugadores/as sobre la falta, se repetirá el juego.

.- Se deberá repetir el saque si, **antes de restar**, el restador canta que no ha podido ver cómo soltó la pelota el servidor.

.- Si supuestamente un jugador/a canta mal el resultado, cualquier jugador/a **puede parar el juego antes del tercer golpe** y pedir una corrección.

Si una vez revisado, el resultado cantado resultase efectivamente incorrecto, entonces se repetirá el saque sin penalización alguna.

.- Cualquier jugador/ puede solicitar la repetición del rally si ha ocurrido cualquier tipo de impedimento que ha afectado negativamente al juego: presencia de otra pelota en la pista, insectos, jugadores de otras pistas, etc. Si el árbitro considera después como no válido ese impedimento, el jugador/a que paró el juego cometerá falta.

.- Si todos los jugadores/as consideran que una pelota rota o agrietada afectó negativamente al resultado del rally, se deberá repetir la jugada. Si no se ponen de acuerdo, entonces se mantendrá el resultado final del *rally*.

Si en un partido con árbitro, éste considera que la rotura de una pelota afectó al resultado del *rally*, el árbitro podrá ordenar la repetición del *rally*.

.- Si tras una apelación de un jugador/a, el árbitro canta "dentro" y por tanto anula el cante "fuera" del juez de línea, se repetirá el *rally* porque esta situación se considera un error de arbitraje.

.- Si la red no está perfectamente instalada y consideramos que su estado defectuoso (p.ej. cuelga sobre la pista) ha afectado al resultado del juego, se repetirá el *rally*.

.- Si **durante el juego** la pelota **pasa por encima de la red** y a continuación toca la barra horizontal o la base, o se queda enganchada entre la red y la barra horizontal, se repetirá el *rally*.

.- Si **durante el juego** la pelota **pasa por encima de la red**, **bota en la pista** y a continuación toca la barra horizontal o la base, o se queda enganchada entre la red y la barra horizontal, se repetirá el *rally*.