

GUIONES EN ESPAÑOL

Todos los árbitros deben *decir las mismas cosas* durante un partido.

GUION DE LA REUNIÓN INFORMATIVA PREVIA AL PARTIDO:

La reunión debe ser rápida, incluye el tiempo de calentamiento de los jugadores. Revisión de la hoja de anotación antes de la reunión, identificar:

- ¿Vienen los nombres?
- ¿Hay conflicto de intereses con los jugadores?
- ¿Hay un número para el sorteo en la parte posterior?
- ¿Está la marca de cambio de campo?
- ¿Viene el formato del partido?

Desarrollo de la reunión:

- Preséntese: "Hola, mi nombre es _____".
- "Voy a confirmar los equipos." Confirme/identifique a los equipos con los nombres impresos en la hoja de puntuación. Verifique si alguno de los jugadores tiene impedimentos auditivos.
- "¿Quién será su servidor *inicial*?" (encierre en un círculo los nombres y dé pulseras).
- "Este partido es (al mejor de 3 juegos a 11 o 1 juego a 15/21), ganando por 2".
- "¿Puedo ver sus palas? (Usar 2 manos para palpar y verificar AMBOS LADOS).
- "Cantaré saques cortos, faltas de servicio y faltas en la zona de no volea". (*Si tiene jugadores *Nuevos* en torneos: puede agregar información según sea necesario, p.ej. el árbitro canta el marcador, hay que esperar en el saque, cantar levantando la mano). Informar a los jugadores sobre anomalías en la pista, condiciones no estándar, modificaciones de reglas aprobadas.
- "Ustedes son responsables 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".

Sorteo:

- A cualquier jugador: "Por favor, elija un número, 1 o 2". (MUESTRE el número a TODOS los jugadores). (También se puede hacer el sorteo con moneda u otro medio.)
- Al equipo/jugador ganador: "¿Le gustaría *servir, recibir, elegir campo* (identificar cada campo) o *diferir*?" (REGISTRAR lo seleccionado.)
 - Si se elige *servir/recibir*, pídale al equipo contrario que *elija campo*.
 - Si se elige *el campo*, pida al otro equipo que *elija servir o recibir*.
- Anótelos en las casillas correspondientes.
- "¿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 (no obligatorio). —Al servicio a mi derecha García y López, al resto ...

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

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

RESPONDER A LAS PREGUNTAS DE LOS JUGADORES 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 ____." 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 (índique la razón); cantaré de nuevo el marcador".

GUIÓN DE FALTAS DE LA ZNV:

- "Falta de pie, (identificar Derecho/Izquierdo), *en la volea*".
- "Falta de momentum, *en la volea*".
- "Falta de salida, *en la volea*".
- "Falta, toque de la pala *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"
- "Tiempos muertos restantes: servidor(es) (nº), receptor(es) (nº)".
- (**¿Están los jugadores en las posiciones correctas?**) "Tiempo; X - X - X".

AL FINAL DEL JUEGO:X

"Punto; Juego; X - X"; (pausa) "TIEMPO MUERTO, CAMBIO DE CAMPO, 2 minutos". Poner en marcha el cronometro.

ENTRE JUEGOS: (CONTROLAR LA PELOTA DEL JUEGO)

- Camine hacia el centro de la red y reoriente la hoja de anotación.
- "15 segundos"
- (**¿Están los jugadores en las posiciones correctas?**) "Segundo Juego (si es el 3, cambio de campo a los seis); Tiempo; 0-0-2".

GUIÓN DE CAMBIO DE CAMPO: (a los 6,8,11)

- "Punto. Tiempo muerto, cambio de campo. (6,8 u 11) – X - X; 1 minuto." NO diga "La puntuación es". Poner en marcha el cronómetro.
- (Controle la pelota, 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".

AL FINAL DE UN RALLY. Lo que corresponda de:

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

AL FINAL DE UN RALLY EN RALLY SCORING. Lo que corresponda de:

- “Punto”. Si el jugador/equipo al servicio gana el rally.
- “Side Out, Punto, (Marcador del restador que ha ganado)”. Si el equipo al resto gana el rally.
- “Side Out, (Marcador del restador)”. Si el equipo al resto gana el rally con punto de juego. (*Se indica sólo el nuevo marcador del restador que ha ganado el rally para ayudar en la correcta colocación de los jugadores para el servicio siguiente. Después se hace el canto del marcador para iniciar el nuevo rally*)