



El Saque en el Pickleball



Campeona de Europa de Pickleball



1. Quiénes somos

La Web N°1 del Mundo sobre Pickleball en español

Fundada, entre otros, por **Sabrina Méndez** Campeona de Europa y de España en individual y dobles. Además, ha ganado la Reballution Cup de Rota. Antes de dedicarse al pickleball, Sabrina era monitora y jugadora de pádel.

Jose Carlos Torres, socio fundador, Titulado por la Asociación Española de Pickleball y por la Federación Madrileña de Pádel. Uno de los mejores entrenadores de Pickleball y Pádel de España, con más de 1.000 alumnos y más de 10 años de experiencia.

Medios donde hemos aparecido:



Campeona de España y Europa





2. El saque. Todo lo que debes saber.

Reglas del Saque en Pickleball

1. Posición de saque:

- El saque debe hacerse desde detrás de la línea de fondo (baseline) y con un golpe bajo (la pala debe estar por debajo de la cintura).
- La pelota debe golpear el campo contrario de forma diagonal, pasando la red y evitando la zona de no volea ("kitchen").

2. Cuándo se cambia de saque:

- En **individuales**, el saque cambia al oponente cada vez que el jugador que sirve pierde el punto.
- En **dobles**, cada jugador del equipo tiene la oportunidad de sacar antes de que el servicio pase al equipo contrario, excepto en el primer turno del juego.

3. Anuncio del marcador antes de sacar:

- El servidor siempre anuncia el marcador antes de sacar.
- En dobles, se incluyen tres números: el **marcador del equipo que saca**, el **marcador del equipo contrario**, y el **número del servidor** (1 o 2).

Individuales: El marcador y el cambio de saque

- El jugador que sirve siempre saca desde el lado derecho si su marcador es **par** (0, 2, 4, etc.) y desde el lado izquierdo si su marcador es **impar** (1, 3, 5, etc.).
- Ejemplo:
 1. Jugador A (servidor) tiene **2 puntos**, y Jugador B tiene **3 puntos**.
 2. Jugador A saca desde el lado derecho, ya que su marcador es par, pero falla el punto. El saque pasa a Jugador B.



3. Jugador B ahora tiene el saque y, como tiene 3 puntos (impar), saca desde el lado izquierdo.

Dobles: El marcador y el cambio de saque

1. En el primer turno del partido, solo **un jugador del equipo que inicia** tiene la oportunidad de sacar. Luego, el saque pasa al equipo contrario.
2. Después de esto, ambos jugadores de un equipo sacan antes de que el servicio pase al equipo contrario.
3. Ejemplo:
 - Equipo A (Jugador A1 y Jugador A2) tiene el saque.
 - Jugador A1 comienza sacando desde el lado derecho si el marcador de su equipo es 0 (par).
 - Si el equipo A pierde el punto, el saque pasa al **segundo servidor** del equipo A (Jugador A2), quien saca desde la posición adecuada según el marcador.
 - Si el equipo A pierde nuevamente, el saque pasa al Equipo B (Jugador B1 y Jugador B2), y el ciclo comienza de nuevo.

Lógica del marcador en dobles:

- El primer número es el marcador del equipo que saca.
- El segundo número es el marcador del equipo que recibe.
- El tercer número indica el servidor actual (1 o 2).
- Ejemplo de marcador anunciado: **5-3-1** (5 puntos para el equipo que saca, 3 para el contrario, y es el primer servidor del equipo).



Resumen Práctico

- **Individuales:**
 - El saque cambia cada vez que el jugador pierde el punto.
 - El servidor saca desde el lado derecho si su marcador es par e izquierdo si es impar.
- **Dobles:**
 - Cada equipo tiene dos oportunidades de saque (salvo en el primer turno del partido).
 - Se alterna el saque entre compañeros antes de que pase al equipo contrario.
 - El marcador incluye el número del servidor para mantener claridad.