The Pickle Codex

Hoja de partido

Para anotar un partido de pickleball de hasta tres juegos.

Cómo se cuentan los puntos: **picklecodex.com**

CLUB O TORNEO

FECHA

PISTA

Equipo A

JUGADOR 1

JUGADOR 2

Equipo B

JUGADOR 1

JUGADOR 2

Juego 1

A 11 · 15 · 21 · Saca primero: A ☐ B ☐

A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	TM ☐ ☐ ☐		
B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	TM ☐ ☐ ☐		

Juego 2

A 11 · 15 · 21 · Saca primero: A ☐ B ☐

A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	TM ☐ ☐ ☐		
B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	TM ☐ ☐ ☐		

Juego 3

A 11 · 15 · 21 · Saca primero: A ☐ B ☐

A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	TM ☐ ☐ ☐		
B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	TM ☐ ☐ ☐		

GANADOR

RESULTADO

FIRMA

Cómo se usa: tacha un número cada vez que un equipo suma un punto. «TM» son los tiempos muertos: marca uno cada vez que se pide (la tercera casilla, solo en juegos a 21). Si un juego se alarga para ganar por dos, anota al margen los puntos que pasen de 21.

Recuerda: con el tanteo tradicional solo puntúa el equipo que saca (regla 4.A). En dobles se cantan tres números y cada juego empieza con «cero, cero, dos» (regla 6.B.2). Se gana por dos puntos de diferencia (regla 15.C). Hay dos tiempos muertos por juego a 11 o 15 y tres en juegos a 21 (regla 21.A). En un juego único o decisivo a 11, se cambia de campo cuando alguien llega a 6 (regla 21.B.1).

© 2026 The Pickle Codex · picklecodex.com · Puedes imprimirla y fotocopiarla gratis, sin modificarla.

Liguilla

Todos contra todos, para hasta seis parejas o jugadores.

CLUB O TORNEO _____ FECHA _____ JUEGOS A _____

N.º	Pareja o jugador	1	2	3	4	5	6	PJ	PG	PF	PC	Dif.	Puesto
1													
2													
3													
4													
5													
6													

En cada casilla, el resultado de la fila contra la columna (por ejemplo, 11-7). PJ: partidos jugados · PG: partidos ganados · PF y PC: puntos a favor y en contra · Dif.: PF menos PC. El criterio de desempate lo fija la organización.

Orden de partidos con 4

1. 1-2 · 3-4
2. 1-3 · 2-4
3. 1-4 · 2-3

Orden de partidos con 6

1. 1-6 · 2-5 · 3-4
2. 1-5 · 4-6 · 2-3
3. 1-4 · 3-5 · 2-6
4. 1-3 · 2-4 · 5-6
5. 1-2 · 3-6 · 4-5

Con 5

Usa el orden de 6: quien se enfrente a la pareja 6 descansa en esa ronda.

© 2026 The Pickle Codex · picklecodex.com · Puedes imprimirla y fotocopiarla gratis, sin modificarla.