



DEBERES Y PROCEDIMIENTOS PARA JUECES DE LA RFET 2020



ÍNDICE

I DEBERES Y RESPONSABILIDADES DE LOS JUECES

A	Ámbito de aplicación	3
B	Juez Árbitro	3
C	Jefe de Árbitros	6
D	Juez de Silla	7
E	Juez de Línea	9

II PROCEDIMIENTOS PARA JUECES

A	Ámbito de aplicación	10
B	Cuestiones de ley	10
C	Cuestiones de hecho	10
D	Inicio del partido / torneo	12
E	Descanso de los Jugadores, condiciones médicas y tratamiento	12
F	Suspensiones y aplazamientos	16
G	Anuncios	17
H	Cantos	20
I	Señales manuales	21
J	Hoja de Arbitraje	21
K	Responsabilidades de los Jueces en pista	22
L	Equipo completo de Jueces de Línea	22
M	Equipo no completo de Jueces de Línea	23
N	Arbitrando sin Jueces de Línea	23
O	Procedimientos para partidos jugados sin Juez de Silla	24
P	Interferencias	24
Q	Juego continuo / Retrasos en el juego	24
R	Mala conducta del jugador en pista	25
S	Infracciones al código no observadas por el Juez de Silla	25
T	Descalificación inmediata	26
U	Código para Árbitros	26

III INTERPRETACIONES 27

IV APÉNDICES

A	Temas a controlar por el Juez Árbitro antes del inicio del Torneo (in-situ)	29
B	Hoja de Arbitraje	30
C	Procedimiento de utilización del Tiempo Muerto Médico	34
D	Posiciones de los Jueces de Línea según el número disponible	35
E	Partidos jugados sin Juez de Silla	38

Nota: Excepto cuando se estipule de otro modo, toda referencia en este documento a una persona en masculino (por ejemplo, “jugador” o “juez”) incluye ambos sexos.

Nota: El presente documento es una adaptación hecha por el **CEAT** tomando por base el libro “Duties and Procedures for Officials” publicado anualmente por la Federación Internacional de Tenis.

I DEBERES Y RESPONSABILIDADES DE LOS JUECES

A ÁMBITO DE APLICACIÓN

Este Artículo es aplicable a todos los eventos sancionados o reconocidos por la RFET, el cual no impide que dichos eventos promulguen e impongan sus propias reglamentaciones siempre que éstas sean consistentes con los principios y cláusulas de este Artículo I.

B JUEZ ÁRBITRO

El Juez Árbitro deberá:

- 1 Actuar como última autoridad para la interpretación de las Reglas del Tenis, Deberes y Procedimientos, Código de Conducta y Reglamentaciones del Torneo, así como de todas las cuestiones referentes a lo anterior que requieran resolución inmediata en el lugar del Torneo.
- 2 Antes del Torneo o del inicio del día en que se vayan a usar Jueces en pista, deberá dirigir reuniones a fin de que todos ellos se familiaricen con las Reglas y Procedimientos aplicables al Torneo.
- 3 Nombrar, si procede, un Jefe de Árbitros y asegurarse que sus deberes y responsabilidades son llevados a cabo convenientemente.
- 4 Aprobar las designaciones de todos los Jueces de Silla y de Línea, en caso de ser utilizados para los partidos.
- 5 Quitar o reemplazar a un Juez de Silla y/o quitar, rotar o reemplazar a cualquier Juez de Línea cuando crea que es conveniente para mejorar el arbitraje de un partido.
- 6 Evaluar la actuación de todos los Jueces de Silla. Un formulario a tal efecto puede ser pedido al CEAT.
- 7 Asegurarse que cada pista, red, palos de individuales y postes de la red están dispuestos de conformidad con las especificaciones de las Reglas del Tenis y que cada pista está equipada con lo siguiente:

a Silla del Juez de Silla

- Es recomendable que la Silla tenga una altura mínima de 1.82 m. (6 pies) y máxima de 2.44 m. (8 pies);
- Debe estar centrada sobre la extensión imaginaria de la red aproximadamente a 0.9 m. (3 pies) del poste de la red;
- Si un micrófono va a ser utilizado, debe tener interruptor y ser fácilmente ajustable a ella y no tener que aguantarlo con la mano. No puede haber micrófonos de ningún medio de difusión en la Silla ni cercanos a ella (entre las líneas de fondo);
- Para Torneos al aire libre, debería estar provista de una sombrilla.

b Sillas de los Jueces de Línea

- Las Sillas de los Jueces de las líneas de servicio y fondo deberán estar situadas en la extensión de sus respectivas líneas a lo largo de la valla lateral. No podrán estar elevadas sobre la superficie de la pista y deberían estar situadas a no menos de 3.66 m. (12 pies) del lateral de la pista

- Las Sillas para los Jueces de las líneas laterales y central de servicio deberían estar colocadas en las esquinas de la pista, a menos que se decida lo contrario.
- Cuando el sol pueda afectar, las sillas deberán estar situadas de manera que los Jueces de Línea no lo tengan de cara.
- Cuando el sol no afecte, las sillas deberán estar situadas en el lado opuesto de la pista que ocupe el Juez de Silla.

c Silla del Juez de Red o Dispositivo de Red

Un dispositivo de red o una silla para el Juez de Red deberá ser ubicada cerca del poste de la red, cuando sea necesario, en el lado opuesto al Juez de Silla.

d Sillas de los Jugadores

Las sillas de los Jugadores deberán estar situadas una a cada lado del Juez de Silla.

e Servicio en pista

Agua, bebidas refrescantes, vasos, toallas y aserrín deberán estar disponibles para los jugadores en cada partido.

f Medición de la red

Cinta métrica, el típico palo de medir la red u otros aparatos medidores deben estar disponibles para medir la altura de la red y la correcta ubicación de los palos de individuales.

g Cronómetro, Hoja de Arbitraje o PDA, etc.

Cronómetro, Hoja de Arbitraje o PDA, y lápices deben estar disponibles para el Juez de Silla en cada partido.

- 8** Asegurarse que la valla del fondo o las pancartas colocadas en ella no están pintadas ni poseen color blanco, amarillo ni otro color claro que pueda interferir la correcta visión de los Jugadores.
- 9** Notificar a los competidores las condiciones de juego (p.e. marca de las pelotas, número y cambio de pelotas a aplicar, superficie de la pista, número de sets, uso de tie-break y cualquier otro aspecto relevante) antes del inicio del Torneo.
- 10** Designar y colocar en un lugar visible un Tablón Oficial y notificar a los Jugadores dicha localización. El Orden de Juego diario deberá ser publicado en dicho tablón tan pronto como sea confeccionado.
Es responsabilidad de los Jugadores conocer su horario de juego aprobado por el Juez Árbitro para cada día del Torneo.
- 11** Designar y/o colocar en lugar visible un Reloj Oficial del Torneo y notificar a los Jugadores dicha designación y localización. Relojes de pulsera, de mano o de bolsillo no son aceptables, a menos que se decida lo contrario.
- 12** Antes de realizar los Cuadros, obtener los Wild-Cards (invitados) del Director del Torneo/Comité Organizador. Examinar con él y un Jugador:
 - a** la lista definitiva de Jugadores participantes;
 - b** el ranking a ser usado para los cabezas de serie;
 - c** cualquier otra información relevante para hacer el cuadro.

- 13 Realizar los cuadros de las fases previa y principal.
- 14 Colocar los documentos de firma (Fase Previa, Cuadros Principales, *Alternates*, *Lucky Losers*, Dobles) en la oficina del Juez Árbitro publicando los anuncios oportunos.
- 15 Preparar el Orden de Juego diario con los partidos programados en pistas específicas uno a continuación de otro consecutivamente y sin demora, o cuando sea apropiado, programar algún/todos los partidos de manera clara como “no antes de” una hora específica. Una vez que el Orden de Juego ha sido publicado, no debería ser modificado.
 - a **Preparación del Torneo**

Antes de programar los partidos para el primer día de competición, si alguno de los Jueces Árbitros de los Torneos de la semana precedente le comunica personalmente que hay Jugadores con dificultades razonables para llegar a tiempo al Torneo debido a que acaban de ser eliminados o están todavía compitiendo por causas climatológicas o de diversa índole, tendrá ello en consideración a la hora de confeccionar el Orden de Juego para dicho primer día, siempre que ello no comprometa la equidad del Orden del Juego ni la finalización del Torneo.
 - b **Fase Previa**

La Fase Previa del concurso individual debería ser programada para finalizar el día antes del inicio del Cuadro Principal. Los partidos deberían ser programados de manera que un Jugador no tenga que disputar más de dos partidos de Fase Previa en el mismo día, excepto cuando la climatología o circunstancias inevitables causen serios trastornos a la programación del Torneo.

Cuando sea necesario jugar más de una ronda de la Fase Previa en un mismo día, el Orden de Juego debería confeccionarse con relación al orden del Cuadro, de arriba abajo o viceversa, o por secciones, de manera que todos los Jugadores puedan estar en las mismas condiciones.
 - c **Cuadro Principal**

Los Jugadores no podrán ser requeridos para jugar más de un partido individual y uno de dobles por día, a menos que la climatología o circunstancias inevitables causen serios trastornos a la programación del Torneo. La programación diaria deberá ser tal que todo Jugador dispute siempre su partido de individuales antes que el de dobles excepto si el Juez Árbitro determina lo contrario, lo cual sería en caso de circunstancias sumamente extremas.
- 16 Asegurarse que a las pistas de tierra o similares se les pase la estera y sus líneas sean barridas antes del inicio de todos los partidos.
- 17 Decidir si una pista está en condiciones para jugar.
- 18 Designar un lugar específico desde donde anunciar los partidos en concordancia con el Orden de Juego usando los medios disponibles y razonables.

Los Jugadores deben estar disponibles para jugar cuando sus partidos son llamados. En inusitadas circunstancias, el Juez Árbitro deberá determinar cuando un partido ha de ser llamado o cuando fue, de hecho, llamado.
- 19 Decidir si debe permitir una ampliación del periodo de calentamiento (usualmente a 10 minutos) si los jugadores no han tenido la posibilidad de entrenar antes del inicio de los partidos debido al mal tiempo.

20 Decidir si un partido debe ser cambiado de pista.

Si el mal tiempo u otras circunstancias inevitables causan serios trastornos o la suspensión de un partido en juego, y se hace necesario, para eliminar la posibilidad de que un Jugador tenga que jugar dos partidos individuales en un día, o para finalizar el Torneo, cambiará el partido a otra pista, al aire libre o bajo techo, e independientemente de la superficie.

En cualquier otro caso, un partido no podrá ser trasladado después de que haya oficialmente dado comienzo, o sea, cuando el primer servicio del primer punto es ejecutado, excepto si los Jugadores están de acuerdo.

Cuando se haga necesario el cambio de pista, éste se realizará al final de un set o tras un número par de juegos del set en disputa.

21 Decidir cuando un partido debería ser pospuesto por causas climatológicas, luz inadecuada u otras condiciones. Si el juego es pospuesto debido a la falta de luz, dicha suspensión deberá realizarse al final de un set o tras un número par de juegos del set en disputa.

22 Ser el responsable de examinar las infracciones al Código de Conducta y elaborar un informe al respecto asegurándose, cuando sea posible, de que el Jugador infractor recibe una copia del mismo.

23 Estar siempre presente en las instalaciones del Torneo mientras los partidos estén en juego.

24 El Juez Árbitro no podrá actuar como Juez de Silla en el mismo Torneo.

25 El Apéndice A consta de una lista con todo aquello que el Juez Árbitro debería chequear antes del inicio de un Torneo.

C JEFE DE ÁRBITROS

El Jefe de Árbitros deberá:

- 1** Reclutar un número suficiente de árbitros (Jueces de Silla y de Línea) cualificados para el Torneo.
- 2** Dirigir las reuniones previas necesarias con los Árbitros, donde se repasarán las Reglas de Tenis, Deberes y Procedimientos, el Código de Conducta y las Reglamentaciones del Torneo en cuestión.
- 3** Preparar una lista de los Árbitros que vayan a trabajar en el Torneo, dicha lista incluirá las direcciones de contacto y sus certificaciones (ITF/Nacional). Una copia de dicha lista será entregada al Juez Árbitro y al CEAT.
- 4** Programar las designaciones diarias de los Árbitros en pista, sujetas a la aprobación del Juez Árbitro.
- 5** Dirigir reuniones con los Árbitros para comunicarles las designaciones así como los procedimientos a usar (cantos, señales,...), rotaciones y todas sus responsabilidades.
- 6** Evaluar la actuación de los Jueces en pista. Un formulario a tal efecto así como una hoja de trabajo pueden ser pedidos al CEAT.
- 7** Estar presente en el Torneo durante toda la jornada de juego.

- 8 El Jefe de Árbitros no podrá actuar como Juez de Silla ni Juez de Línea en dicho Torneo, a menos que lo apruebe el Juez Árbitro en caso de climatología adverse u otras situaciones inevitables.
- 9 Ayudar al Juez Árbitro en el cumplimiento de sus obligaciones.

D JUEZ DE SILLA

El Juez de Silla deberá:

- 1 Estar completamente familiarizado con todas las cuestiones de las Reglas de Tenis, Deberes y Procedimientos, el Código de Conducta y las Reglamentaciones del Torneo. Sus obligaciones deben ser llevadas a cabo en concordancia con todos estos procedimientos.
- 2 Vestir uniformemente con el resto de Jueces de Silla si ello es requerido por el Juez Árbitro.
- 3 Averiguar la correcta pronunciación del nombre de los Jugadores.
- 4 Estar en pista antes de que lleguen los Jugadores.
- 5 Inmediatamente antes del inicio del partido, reunirse en pista con los jugadores para:
 - a Notificar cualquier información relevante a los Jugadores.
 - b Antes del periodo de calentamiento, lanzar una moneda en presencia de los Jugadores para determinar las elecciones de Servicio y ubicación iniciales. Si el juego es suspendido tras el sorteo, pero antes de que el partido dé inicio, los Jugadores podrán variar su elección previa, pero el resultado del sorteo se mantendrá invariable.
 - c Determinar si los Jugadores visten en concordancia con las pautas marcadas por el Código de Conducta. Un Jugador que deba corregir su indumentaria y tarde más de quince (15) minutos en hacerlo, podrá ser descalificado. Si es necesario, se autorizará un nuevo periodo de calentamiento.
- 6 Estar en posesión de un cronómetro, el cual deberá ser utilizado para controlar el tiempo del calentamiento, los veinticinco (25) segundos entre puntos, los noventa (90) de los cambios de lado y los ciento veinte (120) segundos de descanso al final de cada set. Debe también ser usado en todos aquellos periodos específicos que determinen las Reglas y Reglamentaciones.
- 7 Ser el responsable de tener el número apropiado de pelotas en pista para el partido, incluyendo bolas usadas por si alguna ha de ser reemplazada. Los botes de pelotas nuevas deberían abrirse justo antes inicio o del cambio de pelotas.
- 8 Determinar todas las Cuestiones de Hecho que se produzcan durante el partido (incluyendo los cantos de líneas si no posee Jueces de Línea).
- 9 Asegurarse que las Reglas de Tenis son cumplidas por los Jugadores y los Jueces en pista.
- 10 Quitar, rotar o reemplazar a cualquier Juez de Línea o de Red si decide que con ello mejorará el nivel de arbitraje del partido.
- 11 Tomar la primera decisión sobre las Cuestiones de Ley que se produzcan durante el partido, sujeta al derecho de los Jugadores de apelar al Juez Árbitro.
- 12 Anunciar el tanteo tras cada punto en concordancia con estos “Deberes y Responsabilidades”.

- 13 Repetir el canto de los Jueces de Línea o de Red sólo si éste no ha sido producido con un volumen suficiente, o en caso de un canto ajustado, el cual deba ser confirmado para quitar cualquier duda de la mente de los Jugadores.
- 14 Rellenar la Hoja de Arbitraje durante el partido en concordancia con estos procedimientos (ver página 18 y el Apéndice B).
- 15 Corregir al Juez de Línea sólo en caso de error claro y sólo si tal corrección es efectuada instantáneamente tras el error cometido. Todas las correcciones han de ser efectuadas en concordancia con los procedimientos aprobados (Ver páginas 8 y 9).
Faltas de Pie claras, no cantadas por el Juez de Línea, deberán ser cantadas por el Juez de Silla en concordancia con los procedimientos sobre el tratamiento de errores claros.
- 16 Ser el responsable de las inspecciones de marcas. Sólo podrá haber inspecciones de marca en pistas de tierra (ver Procedimientos para inspecciones de marcas, página 9).
- 17 Esforzarse al máximo en controlar al público. Cuando los espectadores perturben el correcto desarrollo del juego, el Juez de Silla deberá dirigirse a ellos de manera respetuosa para requerir su cooperación.
- 18 Ser el responsable de la dirección de los recogepelotas durante el partido, de manera que ellos ayuden, en lugar de molestar, a los Jugadores.
- 19 Ser el responsable de todos los cambios de pelotas y de determinar cuándo una pelota está en condiciones de ser utilizada en el juego. Las pelotas que se pierdan deberían ser reemplazadas tan pronto como sea práctico y/o necesario. Si una pelota debe ser reemplazada, se cambiará por una pelota nueva durante el calentamiento o dentro de los dos (2) primeros juegos (antes que el primer punto del tercer juego haya empezado) tras un cambio de pelotas; en cualquier otro caso, se cambiará por otra pelota de uso similar a la que se deba reemplazar. El número apropiado de botes de pelotas debería ser abierto e inspeccionado con la suficiente antelación a cada cambio de pelotas para evitar cualquier demora en el juego.
- 20 Determinar si la pista continúa estando en condiciones para el juego. Si por cualquier motivo, durante el partido, el Juez de Silla considera que la pista no está en condiciones para el juego o si la climatología u otros condicionantes requieren la suspensión del juego, debería suspender el partido y notificarlo al Juez Árbitro. Durante la suspensión, hasta que el partido sea pospuesto, el Juez de Silla debe asegurarse que, tan tanto él como todos los Jueces en pista están preparados para la reanudación.
Si la suspensión es debida a la falta de luz, ésta debería realizarse al final de un set o tras un número par de juegos del set en disputa.
Cuando finalmente el Juez Árbitro decida la suspensión o aplazamiento del partido, el Juez de Silla deberá apuntar la hora, el resultado parcial, el nombre del Sacador, el lado donde estaban situados los Jugadores y deberá recoger y guardar las pelotas que estaban siendo utilizadas en el juego.
- 21 A la conclusión del partido, realizará un completo informe de todas acciones referentes al Código de Conducta acaecidas durante el juego.

E JUEZ DE LÍNEA



Patrocinador Principal



El Juez de Línea deberá:

- 1 Llevar a cabo sus obligaciones en concordancia con estos procedimientos.
- 2 Vestir uniformemente con el resto de Jueces de Línea tal como sea dispuesto por el Juez Árbitro. Los Jueces de Línea no podrán vestir ropas de color blanco, amarillo ni cualquier otro color claro que pueda interferir la correcta visión de los Jugadores.
- 3 Llegar a su hora en todos los periodos en los que sea designado.
- 4 Tomar la posición que le dé la mejor visión posible de su línea asignada.
- 5 Cantar solamente las pelotas de su línea asignada y nunca dar opiniones sobre cantos realizados en otras líneas.
- 6 Cantar las Faltas de Pie cuando sea asignado a las líneas de fondo, laterales o centrales de servicio.
- 7 Dar una rápida señalización de “obstaculizado” cuando el Jugador durante el juego le haya tapado el bote y no haya podido determinar el canto.
- 8 Autocorregirse inmediatamente cuando efectúe un canto erróneo.
- 9 Nunca cantar “Out/Fault” hasta que la pelota no bote en el suelo.
- 10 Permanecer en silencio si el Juez de Silla le corrige un canto. En ese caso, dirigir todas las consultas del Jugador al Juez de Silla.
- 11 Informar al Juez de Silla inmediatamente si es testigo de cualquier infracción al Código de Conducta no observada por él.
- 12 Acompañar al Jugador que haga uso de las interrupciones que éste posee para ir al baño o cambiar su indumentaria, asegurándose que no utiliza dichas interrupciones con otros fines. Si ocurre una infracción al procedimiento, el Juez de Línea deberá decirle al Jugador que está infringiendo las normas e informará de ello al Juez de Silla.
- 13 No coger las pelotas ni sostener las toallas para los Jugadores.
- 14 No conversar con el público.
- 15 Nunca aplaudir.
- 16 No abandonar la pista sin el permiso del Juez de Silla.

II PROCEDIMIENTOS PARA JUECES

A ÁMBITO DE APLICACIÓN

Este Artículo es aplicable a todos los eventos sancionados o reconocidos por la RFET, el cual no impide que dichos eventos promulguen e impongan sus propias reglamentaciones siempre que éstas sean consistentes con los principios y cláusulas de este Artículo II. Con respecto a las competiciones por equipos, el nombre del Club debería ser utilizado al implementar dichos procedimientos.

B CUESTIONES DE LEY

Una Cuestión de Ley es el resultado de la construcción y aplicación de hechos específicos sobre las Reglas de Tenis, Código de Conducta y Reglamentaciones de Torneos. Durante un partido, las Cuestiones de Ley deben ser determinadas en primera instancia por el Juez de Silla. Si el Juez de Silla está indeciso o si el Jugador apela su decisión, entonces será el Juez Árbitro quien determine. Dicha decisión será definitiva e inapelable.

1 Apelación del Jugador

Los Jugadores tendrán el derecho de apelar cualquier determinación sobre Cuestiones de Ley en concordancia con los procedimientos expuestos a continuación.

Cuando en la opinión del Jugador, una decisión del Juez de Silla sobre una Cuestión de Ley sea incorrecta, podrá apelar dicha decisión notificándose al Juez de Silla de manera profesional y no ofensiva. El Juez de Silla deberá interrumpir el juego, apagar el micrófono e inmediatamente llamar al Juez Árbitro. Cuando éste llegue, el Juez de Silla le comunicará los hechos acaecidos de manera que el Juez Árbitro los conozca con precisión. Acto seguido, el Juez de Silla le comunicará la decisión efectuada sobre la reglas que sean aplicables y luego el Jugador le comunicará su opinión al respecto. El Juez Árbitro analizará brevemente las reglas aplicables con el Juez de Silla y el Jugador y finalmente confirmará o revocará la decisión tomada por el Juez de Silla. A continuación, el Juez Árbitro anunciará “Jueguen” (“Let’s Play”) y el juego será inmediatamente reanudado. Deberán aunarse todos los esfuerzos para determinar dicha apelación en el menor espacio de tiempo posible y tras el anuncio de “Jueguen”, los veinticinco (25) segundos empezarán a contar.

C CUESTIONES DE HECHO

Una Cuestión de Hecho es una decisión relacionada con lo que realmente ocurrió en un momento concreto. Las Cuestiones de Hecho ocurridas durante un partido deberán ser determinadas por los Jueces en pista de ese partido y dichas determinaciones serán vinculantes para los Jugadores y el Juez Árbitro.

Un Jugador puede requerir al Juez de Silla que verifique un canto u otra determinación de Hecho efectuada por un Juez en pista sobre un golpe final de un punto.

Petición, verificación y reanudación del juego deben ser todas completadas en los veinticinco (25) segundos permitidos entre puntos, a menos que el Juez de Silla determine que una extensión es necesaria. Si una extensión fuese necesaria, deberá ser concluida con el anuncio “Jueguen” (Let’s Play”).

1 Apelación del Jugador

El Jugador nunca podrá apelar al Juez Árbitro una decisión tomada sobre una Cuestión de Hecho.

2 Corrección



Patrocinador Principal



El Juez de Silla puede corregir a un Juez de Línea sólo en el caso de claro error y sólo si es hecho con prontitud tras producirse dicho error.

a Claro error

Es difícil definir que es un claro error de manera precisa. A manera de ejemplo, el Juez de Silla debe estar convencido plenamente para tomar la determinación de que un canto fue erróneo y corregirlo. Los Jueces de Silla nunca deberían corregir cantos ajustados. Para corregir una bola cantada “buena” por un Juez de Línea, el Juez de Silla debe ser capaz de ver espacio entre la bola y la línea. Para corregir una bola cantada “mala” (“Out” o “Fault”) por un Juez de Línea, el Juez de Silla debe haber visto la pelota contactar con la línea o haber botado dentro de la pista.

Faltas de Pie claras no cantadas por un Juez de Línea deberán ser cantadas por el Juez de Silla de manera consistente con los procedimientos de corrección de errores claros.

b Prontitud

Las Reglas del Tenis requieren además que las correcciones sean realizadas por el Juez de Silla con prontitud, o sea, inmediatamente después de que el Juez de Línea incurra en claro error. La corrección debe ser realizada casi simultáneamente al claro error cometido por el Juez de Línea.

El Juez de Silla nunca puede hacer una corrección como consecuencia de la protesta de un Jugador.

Los Jueces de Línea nunca podrán cambiar sus cantos como consecuencia de la protesta de un Jugador.

3 Procedimientos para inspecciones de marcas.

- a** Las inspecciones de marcas sólo podrán ser efectuadas en pistas de tierra.
- b** Una inspección de marca requerida por un Jugador o Pareja deberá ser efectuada sólo si el Juez de Silla no puede determinar con exactitud desde su Silla si el canto fue o no correcto, tanto si es sobre un golpeo definitivo como si el Jugador o la Pareja detienen el punto (las devoluciones son permitidas siempre que el jugador detenga el punto inmediatamente).
- c** Cuando el Juez de Silla decida efectuar una inspección de marca, debería bajar de su silla y efectuarla él/ella mismo/a. Si no sabe dónde está la marca (y salvo que haya efectuado una corrección), puede requerir al Juez de Línea para que le diga dónde está, siempre que éste lo sepa, pero será finalmente el Juez de Silla quien la inspeccione.
- d** El canto original –o la corrección– se mantendrá siempre si, ni el Juez de Silla ni el Juez de Línea pueden determinar dónde está la marca o si ésta está ilegible.
- e** Una vez el Juez de Silla ha identificado y juzgado la marca, dicha decisión será definitiva e inapelable.
- f** En pistas de tierra, el Juez de Silla no debería precipitarse en anunciar el resultado, a menos que esté absolutamente seguro del canto realizado. Sería mejor esperar por si acaso el Jugador le requiere para realizar una inspección de marca.
- g** En Dobles, el Jugador que para el punto, debe hacerlo de manera que se pare el juego o bien sea el Juez de Silla quien lo pare. El Juez de Silla deberá primero determinar si el procedimiento correcto fue efectuado. Si no fue correcto o fue tardío, el Juez de Silla puede determinar que la Pareja rival fue deliberadamente molestada, en cuyo caso la pareja que paró el juego perderá el punto.
- h** Si un Jugador borra la marca deliberadamente antes de que el Juez de Silla haya tomado una decisión, se entenderá que concede el canto.
- i** Un Jugador no puede cruzar la red (si hay Juez de Silla) para comprobar una marca. Si lo hace, estará sujeto a que se le aplique el Código de Conducta como Conducta Antideportiva.

4. Procedimientos para Revisiones Electrónicas

En los Torneos donde se utilice un Sistema de Revisión Electrónica, los siguientes procedimientos deberán ser seguidos para los partidos jugados en pistas donde dicho Sistema sea usado.

- a** Una petición de revisión electrónica sobre un canto o corrección hecha por un Jugador o Pareja será aceptada únicamente si es sobre un golpeo definitivo o si el Jugador o la Pareja detienen el punto (las devoluciones son permitidas siempre que el jugador detenga el punto inmediatamente).
- b** El Juez de Silla debería decidir si usa la revisión electrónica cuando tenga duda sobre el canto o corrección efectuada. Sin embargo, el Juez de Silla puede rechazar dicha revisión si considera que el Jugador está realizando una petición no razonable o fuera de tiempo.
- c** En Dobles, el Jugador que para el punto, debe hacerlo de manera que se pare el juego o bien sea el Juez de Silla quien lo pare. El Juez de Silla deberá primero determinar si el procedimiento correcto fue efectuado. Si no fue correcto o fue tardío, el Juez de Silla puede determinar que la Pareja rival fue deliberadamente molestada, en cuyo caso la Pareja que hizo la reclamación perdería el punto.
- d** El canto original –o corrección- se mantendrá siempre si la Revisión Electrónica no es capaz, por el motivo que sea, de alcanzar una determinación sobre dicho canto o corrección.
- e** La decisión final del Juez de Silla resultará de la Revisión Electrónica, la cual será inapelable. Si se necesitara determinar manualmente qué marca debe revisar el Sistema, sería el Juez designado por el Juez Árbitro quien lo determine.
- f** Cada jugador (pareja) tiene derecho a tres (3) apelaciones fallidas por set, más una (1) adicional en el tie-break. En partidos jugados sin tie-break, los jugadores (parejas) empezarán de nuevo con un máximo de tres (3) apelaciones fallidas al llegar a 6 juegos iguales y así cada 12 juegos. Para partidos con tie-break decisivo, dicho tie-break decisivo cuenta como un nuevo set por lo que cada jugador (pareja) volverá a tener derecho a las tres (3) apelaciones. Las apelaciones exitosas no reducirán el número de apelaciones disponibles.

D INICIO DEL PARTIDO / TORNEO

Un Torneo inicia oficialmente cuando el primer servicio del primer partido es efectuado. Un partido da inicio oficialmente cuando el primer servicio es efectuado.

E DESCANSO DE LOS JUGADORES, CONDICIONES MÉDICAS Y TRATAMIENTO

1 Entre Torneos

Si un Juez Árbitro recibe comunicación del Juez Árbitro de un Torneo jugado la semana anterior informándole que existe un Jugador con dificultades razonables para llegar a tiempo al Torneo debido a que acaba de ser eliminado, deberá dentro de lo posible darle un día entero de descanso entre dicho partido y el primero de cuadro principal que deba disputar en el siguiente torneo, a menos que las condiciones climatológicas u otras condiciones inevitables hayan causado serios trastornos al Orden de Juego.

2 Entre la Fase Previa y el Cuadro Principal

A menos que se den circunstancias excepcionales, ningún Jugador podrá ser requerido a jugar su partido de primera ronda del Cuadro Principal hasta doce (12) horas después del final de su partido final de clasificación de la Fase Previa. Si un Jugador disputa dos partidos de la Fase Previa Individual en un día, no debería siempre que fuera posible ser requerido al día siguiente a jugar su partido de primera ronda del Cuadro Principal a menos que dicho Jugador entre en el Cuadro Principal como “Lucky Loser”.

3 Entre partidos

Excepto cuando las condiciones climatológicas u otras condiciones inevitables hayan causado serios trastornos al Orden de Juego, los Jugadores podrán ser requeridos a jugar un máximo de un Individual y un Doble por día, los cuales no podrán ser programados para jugar con menos de doce (12) horas de descanso desde su último partido del día anterior. Cuando sea necesario programarle más de un partido para el mismo día, el jugador deberá recibir (a menos que deba disputar las finales de Individual y de Dobles de manera consecutiva) los siguientes períodos de descanso mínimos:

- a Si jugó menos de una hora - media hora de descanso
- b Si jugó entre 1 y 1 hora y media - 1 hora de descanso
- c Si jugó más de una hora y media - 1 hora y media de descanso

4 Situaciones médicas

a Condición Médica

Una condición médica es una indisposición física o una lesión músculo esquelética que justifique una evaluación médica y/o tratamiento médico realizado por el Fisioterapeuta del Torneo durante el calentamiento o el partido.

- Condiciones Médicas Tratables
 - Condición médica aguda: el repentino desarrollo de una indisposición física o una lesión músculo esquelética, durante el calentamiento o el partido, que requiera atención médica inmediata.
 - Condición médica no aguda: una indisposición física o una lesión músculo-esquelética que se desarrolle o agrave durante el calentamiento o el partido y que requiera atención médica durante el cambio de la lado o en los descansos entre sets.
- Condiciones Médicas No Tratables
 - Cualquier condición médica que no pueda ser tratada apropiadamente o no pueda ser mejorada mediante el tratamiento médico disponible en el tiempo permitido.
 - Cualquier condición médica (incluidos síntomas) que no se haya desarrollado ni agravado durante el calentamiento o el partido.
 - Fatiga.
 - Cualquier condición médica que requiera inyecciones o infusiones intravenosas, excepto para las personas diabéticas, quienes deberán aportar certificado médico con anterioridad, y podrán entonces administrarse inyecciones subcutáneas de insulina.
 - Cualquier condición médica que requiera oxígeno, excepto en los casos en los que se haya obtenido previa autorización médica federativa. Con la excepción de este punto, el uso de oxígeno suplementario no se permite en ningún momento bajo ningún motivo.

b Evaluación Médica

Durante el calentamiento o el partido, el Jugador puede pedir al Juez de Silla la presencia del Fisioterapeuta del Torneo para que le evalúe durante el próximo cambio de lado o descanso entre sets. Sólo en el caso que el jugador sufra una condición médica aguda que haga necesaria la parada inmediata del juego, el Jugador podrá pedir al Juez de Silla la presencia del Fisioterapeuta del Torneo para que le evalúe inmediatamente.

El propósito de la evaluación médica es determinar si el jugador sufre una condición médica tratable y, en tal caso, determinar cuándo el tratamiento médico está justificado. Dicha evaluación debería ser realizada en un tiempo razonable, teniendo en consideración tanto la condición médica del jugador como la de regla del juego continuo. A discreción del Fisioterapeuta del Torneo, dicha evaluación puede ser realizada con la colaboración del Doctor del Torneo y también podría realizarse fuera de la pista.

Si el Fisioterapeuta del Torneo determina que el Jugador sufre una condición médica no tratable, se informará al Jugador que el tratamiento médico no será autorizado.

c Tiempo Muerto Médico

Una vez el Fisioterapeuta del Torneo haya evaluado al Jugador y determinado que se requiere de un tiempo adicional para realizar el tratamiento médico, el Tiempo Muerto Médico será autorizado por el Juez Árbitro o el Juez de Silla. El Tiempo Muerto Médico tendrá lugar durante un cambio de lado o descanso entre sets, a menos que el Fisioterapeuta del Torneo determine que el Jugador sufre una condición médica aguda que requiera un tratamiento médico inmediato.

El Tiempo Muerto Médico empieza cuando el Fisioterapeuta del Torneo está preparado para iniciar el tratamiento. A discreción del Fisioterapeuta del Torneo, dicho Tiempo Muerto Médico puede ser realizado con la colaboración del Doctor del Torneo y también podría realizarse fuera de la pista.

El Tiempo Muerto Médico estará limitado a un máximo de tres (3) minutos. Sin embargo, en los Torneos con un total de premios en metálico de 25.000 € o menos, el Juez Árbitro podrá extender dicho tiempo si lo estima necesario.

Cada Jugador tendrá derecho a un (1) Tiempo Muerto Médico por cada condición médica tratable distinta. Todas aquellas situaciones relacionadas con calor ambiental serán consideradas como una (1) condición médica tratable. Todas las lesiones músculo esqueléticas que se manifiesten como parte de una cadena cinética continua serán consideradas como una (1) condición médica tratable.

Calambres Musculares: El Jugador puede recibir tratamiento por calambres musculares únicamente durante el tiempo asignado para los cambios de lado o el descanso entre sets. Los Jugadores no pueden recibir Tiempo Muerto Médico por Calambres Musculares.

En los casos donde este en duda si el Jugador está sufriendo una condición médica aguda, una condición médica no aguda incluido calambres musculares o una condición médica no tratable, la decisión del Fisioterapeuta, en colaboración con el Doctor del Torneo si se estima oportuno, será definitiva. Si el Fisioterapeuta cree que el Jugador tiene una situación relacionada con el calor ambiental y que los calambres musculares son una manifestación de dicho calor, entonces los calambres musculares serán únicamente tratados como parte del tratamiento recomendado por el Fisioterapeuta por dicha condición de calor ambiental.

Nota:

Cuando un Jugador pare el partido alegando que está sufriendo una condición médica aguda, si el Fisioterapeuta en cambio determina que lo que tiene son calambres musculares, deberá ser ordenado por el Juez de Silla a que reanude el juego inmediatamente.

Si el Jugador no puede continuar jugando debido a calambres musculares, así determinados por el Fisioterapeuta y/o el Doctor del Torneo, podrá otorgar al jugador contrario los puntos o juegos necesarios que hagan llegar el tanteo a un cambio de lado o descanso entre sets y así poder recibir evaluación inmediata y tratamiento durante el tiempo que dure el descanso. Puede haber un total de dos (2) tratamientos completos realizados en los cambios de lado o descanso entre sets por calambres musculares, los cuales no tienen por qué ser necesariamente consecutivos.

Si el Juez de Silla o el Juez Árbitro determinan que el Jugador está usando artimañas en esta situación, el Jugador podría ser penalizado acorde al Código de Conducta por Conducta Antideportiva.

Un total de dos (2) Tiempos Muertos Médicos podrán ser autorizados por el Juez Árbitro o el Juez de Silla bajo circunstancias especiales en las que el Fisioterapeuta del Torneo determine que el

Jugador ha desarrollado, como mínimo, dos (2) condiciones médicas tratables agudas distintas. Lo anterior puede incluir tanto una enfermedad y una lesión músculo esquelética, como dos o más lesiones músculo esqueléticas distintas. En tal caso, el Fisioterapeuta del Torneo realizará una única evaluación médica que incluirá las dos o más condiciones médicas tratables y podrá entonces determinar si los dos Tiempos Muertos Médicos son requeridos.

d Tratamiento Médico / Ayuda Médica

Un Jugador puede recibir en pista tratamiento y/o suministros médicos del Fisioterapeuta y/o Doctor del Torneo, durante cualquier cambio de lado o descanso entre sets. Como norma general, este tratamiento médico debería estar limitado a dos (2) cambios de lado o descanso entre sets por cada condición médica tratable, antes o después del Tiempo Muerto Médico, y no deben ser necesariamente consecutivos. Los Jugadores no podrán recibir Tratamiento Médico por Condiciones Médicas No Tratables.

e Penalización

Tras completarse un Tiempo Muerto Médico o un Tratamiento Médico, cualquier demora en la reanudación del juego deberá ser penalizada acorde al Código de Conducta por Retraso Injustificado.

Cualquier Jugador que abuse de esta Regla Médica podrá estar sujeto a ser penalizado acorde al Código de Conducta por Conducta Antideportiva.

f Sangre

Si un Jugador sangra, el Juez de Silla deberá parar el partido tan pronto le sea posible y, a su vez, deberá llamar al Fisioterapeuta del Torneo a pista para que procediera a realizar evaluación y tratamiento. El Fisioterapeuta del Torneo, en colaboración con el Doctor del Torneo si es conveniente, evaluará la herida, y podrá requerir un Tiempo Muerto Médico si lo estima necesario.

A petición del Fisioterapeuta y/o Doctor del Torneo, el Juez Árbitro o el Juez de Silla podrá otorgar hasta un total de cinco (5) minutos para asegurar el control de la hemorragia.

Si cae sangre en la pista o alrededores inmediatos, el juego no podrá ser reanudado hasta que la zona afectada haya sido limpiada adecuadamente.

g Vómitos

Si un Jugador vomita, el Juez de Silla deberá parar el partido si el vómito ha caído dentro de la pista o si el Jugador pide una Evaluación Médica. Si el Jugador realiza tal petición, el Fisioterapeuta del Torneo debería determinar si el Jugador tiene una Condición Médica Tratable, y en tal caso, si es aguda o no.

Si cae vómito en pista, el juego no podrá ser reanudado hasta que la zona afectada haya sido limpiada adecuadamente.

h Incapacidad

En caso de presentarse cualquier condición médica (sea física o psicológica) que impida competir o que constituya una amenaza para la salud de jugadores, árbitros, personal u organizadores, debería llamarse al Fisioterapeuta y/o Doctor del Torneo para asistir al Jugador. En caso de ocurrir durante un partido, el Juez de Silla debería proceder inmediatamente a dicho aviso.

El Doctor del Torneo es el responsable de asegurar que el Jugador recibe una atención médica adecuada y que su salud no se ponga en riesgo, y que además su condición médica no suponga un riesgo para terceros. Todas las conversaciones entre el Doctor del Torneo y el Jugador deben estar sujetas a la confidencialidad de la relación médico-paciente, por lo que no ha de comunicarse a ninguna otra persona sin el consentimiento del Jugador. Sin embargo, si el Doctor del Torneo determina que debido a la condición médica del Jugador su participación en el torneo comprometería la salud, el Jugador debe permitir al Doctor del Torneo trasladar tal consejo al Juez Árbitro (revelando únicamente la información médica que el Jugador consienta). A la vista de dicho informe médico, el Juez Árbitro decidirá si retira al jugador del partido en curso o de próximos partidos (según el caso). El Juez Árbitro deberá usar dicha potestad con enorme prudencia y debería a su vez tener en consideración el máximo interés del tenis, los criterios y consejos médicos, y cualquier otra información necesaria al respecto.

Si la condición médica del jugador mejora suficientemente como para volver a competir, el Doctor del Torneo ha de informar al Juez Árbitro en consecuencia. A discreción del Juez Árbitro, el jugador puede en su caso competir en otra prueba del mismo torneo (por ejemplo, en dobles), bien en el mismo día o en jornadas posteriores.

- * El CEAT es consciente de la gran diversidad de Torneos que existen en el Territorio y la dificultad que puedan tener algunos de ellos en contar con un Fisioterapeuta siempre disponible, aún así recomendamos que ello sea posible, especialmente en función de la Categoría del Torneo.

5 Interrupción para ir al baño o cambiar la indumentaria

Un jugador puede solicitar permiso para abandonar la pista por un tiempo razonable para ir al baño, cambiar su indumentaria o ambas cosas, pero no por otro motivo. Las interrupciones para ir al baño deberían ser realizadas en los descansos entre sets mientras que las interrupciones para cambiar la indumentaria sólo podrán ser realizadas en los descansos entre sets.

En partidos individuales, cada jugador dispone de una (1) interrupción para ir al baño en partidos al mejor de tres (3) sets y de dos (2) interrupciones en partidos al mejor de cinco (5) sets.

En todos los partidos de dobles, cada pareja dispone de un total de dos (2) interrupciones. Si ambos componentes de una misma pareja abandonan la pista a la vez, contará como una (1) sola interrupción de las autorizadas a dicha pareja.

Siempre que un jugador abandone la pista para ir al baño, contará como una interrupción de las que dispone, sin importar si el jugador o la pareja contraria está en ese momento utilizando las interrupciones de que dispone. Cualquier interrupción para ir al baño utilizada una vez el periodo de calentamiento se haya iniciado será considerada como una de las que el Jugador o Pareja disponen. En todos los casos, deberá utilizarse el aseo más cercano asignado. Se espera que los jugadores tengan la indumentaria necesaria preparada en pista. Interrupciones adicionales serán autorizadas, pero estarán sujetas al Código de Conducta si el Jugador o Pareja no están preparados para jugar en el tiempo que marcan las Reglas del Tenis.

F SUSPENSIONES Y APLAZAMIENTOS

El Juez de Silla o el Juez Árbitro pueden suspender temporalmente un partido debido a las condiciones de la superficie de la pista, oscuridad o climatología. Cualquier suspensión decidida por el Juez de Silla debe ser inmediatamente informada al Juez Árbitro. Una vez que un partido haya sido suspendido y hasta que el Juez Árbitro determine que el partido ha de ser pospuesto, los Jugadores, el Juez de Silla y todos los demás Jueces de pista deberán estar preparados para reanudar el partido. El Juez Árbitro deberá tomar la decisión de posponer o no el partido para el día siguiente. Si se pospone debido a la falta de luz, debería realizarse al final de un set o tras un número par de juegos del set que se está jugando. En el momento de la suspensión, el Juez de Silla deberá registrar la hora y marcador, el nombre del Sacador, los lados donde estaban situados los Jugadores y recoger las pelotas que se estaban utilizando.

En el caso de suspensión de un partido, existirá un nuevo periodo de calentamiento con las siguientes condiciones:

entre 0 y 15 minutos de suspensión - No existirá periodo de calentamiento

entre 15 y 30 minutos de suspensión - Tres (3) minutos de calentamiento

30 o más minutos de suspensión - Cinco (5) minutos de calentamiento

G ANUNCIOS

En las Competiciones por Equipos, el nombre del País o Equipo debería ser utilizado.

1 Calentamiento

- “Tres minutos” – cuando queden tres (3) minutos para finalizar el calentamiento
- “Dos minutos” – cuando queden dos (2) minutos para finalizar el calentamiento
- “Un minuto” – cuando quede un (1) minuto para finalizar el calentamiento
- “Treinta segundos” – cuando queden treinta (30) segundos para finalizar el calentamiento
- “Tiempo, preparados para jugar” – al final de calentamiento, dirigirá su vez las pelotas para el lado del Sacador – o “Fin del calentamiento” - en ciertas competiciones en las que rige la regla de Inicio del Partido
- “Al servicio _____, jueguen” – inmediatamente antes de que el Sacador se prepare para sacar

2 Introducción de los Jugadores

- a Si los nombres de los Jugadores van a ser anunciados por el Juez de Silla, entonces, tras el anuncio de “dos minutos” dirá:
“Este es un partido de _____ ronda entre los siguientes Jugadores, a la izquierda de la silla _____, a la derecha de la silla _____. El partido se disputará al mejor de 3 tie-break sets (con tie-break, punto decisivo, o lo que corresponda). _____ ganó el sorteo y escogió _____”.
Alternativamente: “El partido consistirá en dos tie-break sets con punto decisivo. En caso de empatar a un set, se disputará un match tie-break a diez puntos para decidir el partido”.
- b Si los nombres de los Jugadores van a ser anunciados por otra persona, entonces, tras el anuncio de “Un minuto”, dirá:
“_____ ganó el sorteo y escogió _____.”

3 Control del Público

El Juez de Silla deberá siempre dirigirse al público de manera respetuosa con anuncios similares a los siguientes:

- “Silencio por favor, gracias”
- “Por favor, permanezcan sentados, gracias”
- “Siéntense rápidamente por favor”
- “Como cortesía hacia los Jugadores.....”
- “Por favor, no usen el flash”

4 Resultado

- a El tanteo del Sacador será siempre anunciado en primer lugar, excepto en el tie-break.
- b El tanteo será anunciado de la siguiente manera:
“Quince-Cero (“Love” en inglés, y nunca decir “Nada” en vez de “Cero”), Cero-Quince, Treinta-Cero, Cero-Treinta, Cuarenta-Cero, Cero-Cuarenta, Quince-Iguals, Quince-Treinta, Treinta-Quince, Quince-Cuarenta, Cuarenta-Quince, Treinta-Iguals, Cuarenta-Treinta,

Treinta-Cuarenta, Iguales (nunca Cuarenta-Iguales), Ventaja _____ (nombre del Sacador o Restador, nunca decir Ventaja Saque o Resto), Juego _____.”

- c Si el sistema de punto decisivo es utilizado, tras anunciar “Iguales” diremos: “Punto decisivo, elección del restador”
- d El tanteo deberá ser anunciado alto y claro a la finalización del punto. El anuncio deberá ser efectuado rápidamente y antes de ser anotado en la Hoja de Arbitraje a menos que ocurran circunstancias en las que retrasar algo dicho anuncio fuese más efectivo.
- e Al final de un juego o set, el Juez de Silla deberá anunciar, además de “Juego _____”, el resultado en juegos en conformidad con los siguientes ejemplos:
“Juego García, García o López gana 4-2, primer set” o
“Juego López, 3 juegos iguales, último set” o
“Juego y primer set García, 7 juegos a 5. López gana 1 set a 0”
En añadidura a lo anterior, en el segundo set y en los cambios de lado, anunciaremos quien ganó el primer set. Por ejemplo, “primer set López” si López va perdiendo el segundo set.

Si existe un marcador visible para todos los espectadores, el resultado en sets y/o el número de set en juego no necesita ser mencionado.

Al principio de cada set, el Juez de Silla anunciará: “Segundo set, al servicio García”.

- f Cuando en un set se llegue al tie-break, anunciaremos:
“Juego García, 6 juegos iguales. Tie-break”.
Antes del comienzo del match tie-break, anunciaremos “señoras y señores, a continuación se disputará un match tie-break a diez puntos para decidir el partido”.
- g Durante el tie-break, se anuncia primero el tanteo seguido del nombre del Jugador que va ganando dicho tie-break:
“1-0 García” o “1-0 García/López” en Dobles
“1-Iguales”
“2-1 López”
Cuando se anuncie en inglés, cantar “Cero” en vez de “Love” en el tie-break. A la conclusión del tie-break, anunciar:
“Juego y _____ set _____, 7-6”
- h A la conclusión del partido, anunciar el ganador:
“Juego, set y partido García, (3 sets a 2), 6-4, 1-6, 7-6, 4-6, 6-2”
En cada set, anunciar primero el número de juegos ganados por el vencedor del partido.

5 Código de Conducta

- a Infracciones derivadas del incumplimiento de la Regla de Inicio del Partido en aquellas competiciones en que resulte de aplicación, se anunciarán de la siguiente manera:
“Infracción de Inicio del Partido, Sr/Sra _____”
- b Infracciones al Código de Conducta deberán ser anunciadas en concordancia a los siguientes ejemplos:
“Infracción del Código, Conducta Antideportiva, Amonestación, Sr/Sra _____”
“Infracción del Código, Abuso de Raquetas, Punto de Penalización, Sr/Sra _____”
“Infracción del Código, Abuso Verbal, Juego de Penalización, Sr/Sra _____”
- c Infracciones a la Regla del Público Partidista (Competiciones por Equipos) deberán ser anunciadas en concordancia con lo siguiente:
“Infracción del Código, Público Partidista, Amonestación _____ (Nación/Equipo)”
“Infracción del Código, Público Partidista, Punto de Penalización _____ (Nación/Equipo)”

- d** Infracciones a las Reglamentaciones sobre el comportamiento del Capitán (Competiciones por Equipos) deberán ser anunciadas en concordancia con lo siguiente:
 “Conducta Antideportiva, Capitán, Primera Amonestación _____ (Nación/Equipo)”
 “Conducta Antideportiva, Capitán, Segunda Amonestación _____ (Nación/Equipo)”
 “Conducta Antideportiva, Capitán, Relevado _____ (Nación/Equipo)”
- e** Infracciones de tiempo como resultado del incumplimiento del apartado del Código de Tiempo deberán ser anunciadas en concordancia con lo siguiente:
 “Infracción de Tiempo, Amonestación, Sr/Sra _____”
 Retrasos subsiguientes:
 “Infracción de Tiempo, Punto de Penalización / Pérdida de Servicio, Sr/Sra _____”
- f** Tras un Punto o Juego de Penalización, anunciar el nuevo tanteo o resultado.
- g** Cuando el Juez de Silla llama al Juez Árbitro para decidir si una Infracción al Código puede ser considerada como Descalificación, deberá informar a los Jugadores y al Público:
 “El Juez Árbitro ha sido llamado a la pista para discutir esta Infracción del Código”. Si el Juez Árbitro decide descalificar al Jugador, deberá ser anunciado en concordancia con el siguiente ejemplo: “Infracción del Código, Abuso Físico, Descalificación, Sr/Sra _____”
- h** Un jugador no podrá apelar al Juez de Silla para que se le retire una Infracción de Código o de Tiempo dada a su oponente.
- i** En competiciones internacionales las infracciones de código o tiempo deberán anunciarse en inglés (y opcionalmente además en el idioma local).

6 Tiempo Muerto Médico

- a** Cuando el Juez de Silla decide llamar al fisioterapeuta, deberá anunciar:
 “El fisioterapeuta ha sido llamado a la pista”
- b** Cuando el Tiempo Muerto Médico sea autorizado, anunciará:
 “_____ está recibiendo un Tiempo Muerto Médico”
- c** A fin de mantener informados al oponente y al fisioterapeuta del tiempo restante durante dicho tiempo muerto, deberá comunicarles (sin efectuar anuncio público):
 “Dos minutos”
 “Un minuto”
 “30 segundos”
 “Tratamiento finalizado”
- d** Tras anunciar “Tratamiento finalizado” si es necesario, debería dársele al Jugador el tiempo requerido para ponerse los elementos necesarios antes de anunciar “Tiempo”. Si el juego no es reanudado después de haber transcurrido treinta (30) segundos tras el anuncio “Tiempo”, dicho retraso será penalizado en concordancia con el Código de Conducta.
- e** Si el tiempo muerto es efectuado en un cambio de lado o descanso entre sets, dicho tiempo muerto deberá añadirse al tiempo permitido para tales descansos.
- f** En caso de que el Jugador decida ceder puntos/juegos para poder recibir tratamiento por calambres, el Juez de Silla anunciará “El Sr/Sra _____ está solicitando tratamiento médico

inmediato por calambres. Las reglas permiten dicho tratamiento únicamente en descansos entre sets o cambios de lado, y en consecuencia ha cedido todos los puntos y juegos hasta el siguiente descanso entre sets o cambio de lado”.

- g** En el Apéndice C se pueden encontrar los Procedimientos a utilizar en los Tiempos Muertos Médicos por Jueces de Silla y Fisioterapeutas.

H CANTOS

Los cantos verbales de los Jueces en pista deberán efectuarse de manera alta y clara como se indica a continuación:

1 “Fault”

En caso de que el primer o segundo servicios boten fuera del área de servicio. Nunca cantar “Doble falta” tras un segundo servicio fallado.

2 “Out”

En caso de que una devolución golpee el suelo, un accesorio permanente u otro objeto fuera de la pista. Nunca cantar “Larga”, “Ancha”, “Casi”, o cosas parecidas.

3 “Net”

Si un servicio toca la parte superior de la red y pasa al otro lado.

4 “Through”

Si la pelota pasa a través de la red.

5 “Foot Fault”

Si un jugador infringe la Regla 18 de las Reglas del Tenis.

6 “Let”

Si el Juez de Silla determina que un punto o un servicio deberían ser repetidos bajo lo dispuesto en las Reglas 22 y 23 de las Reglas del Tenis.

7 “Not Up”

Si un jugador no consigue golpear la pelota en juego antes del segundo bote (Regla 24 del Tenis).

8 “Foul Shot”

Si la pelota es golpeada intencionadamente dos veces, o golpeada antes de que pase por encima de la red (Regla 24 del Tenis).

9 “Touch”

Si un jugador toca la red cuando la pelota está en juego, o la bola en juego toca el jugador, o el jugador o cualquier cosa que llevara consigo toca el campo de su rival (Regla 24 del Tenis).

10 “Hindrance”

Si un jugador, ya sea de forma deliberada o involuntaria obra de tal manera que molesta a su adversario al jugar el punto. (Regla 26 de las Reglas del Tenis).

11 “Espere, por favor”

Si una interferencia hace que sea apropiado retrasar brevemente el inicio de un punto o segundo servicio.

12 Corrección

“Corrección, la bola fue buena” para corregir un canto “Out” claramente erróneo. “Out” o “Fault” para corregir una claramente incorrecta “bola buena” o “señal de buena”.

I SEÑALES MANUALES

Las señales manuales son las siguientes:

1 “Out” or “Fault”

Brazo completamente extendido apuntando hacia el lado por el cual la pelota fue “Out” o “Fault”, con la palma de la mano hacia el Juez de Silla y los dedos extendidos y unidos.

Dicha señal manual nunca debe ser utilizada en lugar del canto verbal. La señal manual es añadida y posterior al canto verbal “Out” o “Fault”.

2 Señal manual de “buena”.

Manos abiertas con las palmas discretamente hacia abajo. No existe canto verbal para una pelota “buena”. La señal manual es usada en silencio, tanto durante un peloteo como en el golpe definitivo de un punto para verificar que una bola fue buena (aproximadamente desde un metro por dentro de la línea).

3 “Interferido”

Manos frente a la cara por debajo del nivel de los ojos y las palmas hacia el rostro. Esta señal manual muestra que el Juez de Línea no pudo realizar un canto debido a que su visión fue interferida por algún motivo. No existe canto verbal, dicha señal manual es realizada en silencio.

4 “Net” or “Through”

Brazo completamente extendido hacia arriba a la vez que es realizado el canto verbal “Net” o “Through”.

5 “Foot Fault”

Brazo completamente extendido hacia arriba a la vez que es realizado el canto verbal “Foot Fault”.

6 “Corrección”

Brazo completamente extendido hacia arriba a la vez que es realizado el canto verbal “Corrección”.

J HOJA DE ARBITRAJE

El Juez de Silla deberá marcar su Hoja de Arbitraje en concordancia con lo siguiente:

1 Antes del partido

Antes de la reunión pre-partido con los Jugadores, completará la información requerida en la Hoja de Arbitraje como el nombre del Torneo, ronda, cambio de pelotas, nombres de los Jugadores, etc.

2 Sorteo

Tras el sorteo, anotará quien lo ganó y las elecciones de los Jugadores.

3 Tiempo / Interrupciones

Anotará la hora de inicio y finalización de cada set. También anotará el tiempo y las razones de las interrupciones que ocurrieron.

4 Lado del Sacador

Anotará la inicial del Sacador en la columna “Lado del Sacador” en los lados y orden que corresponda, según sea la ubicación de los Jugadores en pista en relación con la silla del Juez de Silla.

5 Cambio de pelotas

Señalará con antelación, el juego en el cual debe efectuarse un cambio de pelotas, en la parte derecha de la Hoja de Arbitraje.

6 Puntos

Los puntos se señalarán con marcas que cubran la diagonal del recuadro correspondiente al punto en cuestión, o con las siguientes letras en su caso:

“A” - Ace

“D” - Doble falta

Además, se marcará un punto “.” en la parte inferior del recuadro correspondiente al Sacador del punto en juego para indicar un primer servicio “Fault”.

7 Juegos

El número total de juegos acumulados por el ganador del último juego del set en progreso será anotado en la columna “Juegos”.

8 Infracciones de Código y Tiempo

Cuando imponga una Infracción de Código o de Tiempo a un jugador, anotará una “C” o una “T” según sea el caso en el recuadro correspondiente de dicho Jugador. Cuando imponga un Punto o un Juego de Penalización, los señalará con una “X” en la casilla correspondiente del Jugador que avance en el marcador. Cuando se aplique una Pérdida de Servicio se marcará con un punto “.” en el caso del primer servicio, y con una “X” en el caso del segundo servicio. Las Infracciones de Código y Tiempo deben también ser anotadas en sus respectivas secciones existentes en la parte posterior de la Hoja de Arbitraje con el mayor nivel de detalle posible a fin de que el Juez Árbitro sea conocedor de lo que ocurrió exactamente y pueda así obrar en consecuencia.

9 Informe

Deberá informar al Juez Árbitro, a la finalización del partido, de los hechos acaecidos relacionados con cualquier Infracción impuesta, incluyendo cita textual de las palabras vertidas en su caso.

10 Calambres

Cuando un jugador conceda puntos en orden a ser tratado por calambres en un descanso, los mismos se indicarán con una “X” para el jugador que avance en el marcador.

Una Hoja de Arbitraje señalizada a modo de ejemplo puede encontrarse en el Apéndice B.

K RESPONSABILIDADES DE LOS JUECES EN PISTA

Las responsabilidades de cada uno de los diferentes Jueces en pista son las siguientes:

- 1 Los Jueces de las líneas de fondo, laterales, servicio y central de servicio cantarán “Out” o “Fault”, según sea el caso, solamente en sus respectivas líneas.
- 2 El Juez de Red cantará todos los “Net” y “Through” y asistirá al Juez de Silla en la medición de la altura de la red y en los cambios de pelotas. Cuando no se utilice Juez de Red, será el Juez de la línea de servicio quien ayude al Juez de Silla en los cambios de pelotas.

- 3 Los Jueces de las líneas de fondo, laterales y central de servicio cantarán “Foot Fault” solamente en sus respectivas líneas, incluso si ello implica hacerlo a través de la red.
- 4 El Juez de Silla cantará todos los “Let”, “Foul Shot”, “Touch”, “Not Up” y “Hindrance”.

L EQUIPO COMPLETO DE JUECES DE LÍNEA

Si el Juez de Silla posee un Equipo completo de diez (10) Jueces de Línea, las responsabilidades de dichos Jueces serán las indicadas en el punto K anterior. En tal caso, los Jueces de Línea no podrán cantar a través de la red. Los Jueces de las líneas laterales y central de servicio estarán de pie durante el juego.

M EQUIPO NO COMPLETO DE JUECES DE LÍNEA

Si el número de Jueces de Línea disponible es menor al de un Equipo completo, se recomienda lo siguiente:

1 Siete (7) Jueces de Línea

- a Las líneas laterales y central de Servicio son cubiertas por cuatro (4) Jueces de Línea de pie.
- b Las líneas laterales no se cantarán a través de la red.
- c La línea central de servicio es cantada desde el lado del Restador y el Juez de dicha línea retornará a la línea lateral no cubierta tras realizarse el servicio, con lo cual
- d Existe movimiento durante el punto.
- e Las responsabilidades para un Equipo de siete (7) Jueces de Línea siguen siendo las indicadas en el punto K.

2 Seis (6) Jueces de Línea

- a Las líneas laterales y central de Servicio son cubiertas por tres (3) Jueces de Línea de pie.
- b La línea lateral de servicio es cantada a través de la red desde el lado del Sacador y la central de servicio desde el lado del Restador.
- c No existe movimiento durante el punto.
- d Las responsabilidades para un Equipo de seis (6) Jueces de Línea siguen siendo las indicadas en el punto K.

3 Cinco (5) Jueces de Línea

- a Las líneas laterales y central de Servicio son cubiertas por dos (2) Jueces de Línea de pie.
- b Las asignaciones son las mismas que para un Equipo de seis (6) Jueces de Línea, con la excepción de que el Juez de la línea central de servicio, la cual será cantada desde el lado del Restador, deberá moverse hacia la lateral no cubierta tras realizarse el servicio, por lo cual
- c Existe movimiento durante el punto.
- d Las responsabilidades para un Equipo de cinco (5) Jueces de Línea siguen siendo las indicadas en el punto K.

4 Menos de cinco (5) Jueces de Línea

- a El Juez de Silla deberá asignar a los Jueces de Línea de la manera que le sea más beneficioso.
- b El Juez de Silla deberá cantar todas aquellas líneas que no estén cubiertas.
- c Las responsabilidades siguen siendo las indicadas en el punto K.

5 Diagrama

Un diagrama que muestra la localización y movimientos para Equipos de siete (7), seis (6) y cinco (5) Jueces de Línea se puede encontrar en el Apéndice D.

N ARBITRANDO SIN JUECES DE LÍNEA

Si el Juez de Silla no dispone de Jueces de Línea, deberá realizar todos los cantos.

O PROCEDIMIENTOS PARA PARTIDOS JUGADOS SIN JUEZ DE SILLA

Los Procedimientos para Jueces Árbitros y una Nota para los Jugadores referente a los partidos jugados sin Juez de Silla pueden encontrarse en el Apéndice E.

P INTERFERENCIAS

1 Interferencias realizadas por los Jueces en pista

- a** Si un canto es corregido de “Out” a “Buena”, entonces un Let deberá ser jugado a menos que el Juez de Silla determine que fue un claro ace o punto ganador, el cual era imposible de ser devuelto por el oponente. Si el Juez de Silla posee la más mínima duda razonable de que dicha pelota podía haber sido jugada, deberá dar el beneficio de la duda al Jugador y jugar un Let.
- b** Si un canto es corregido de “Buena” a “Out”, entonces el punto queda finalizado sin haber interferencia alguna.
- c** Si un foot fault es cantado antes de que el Sacador golpee la pelota, entonces se deberá jugar un Let

2 Interferencias externas

Si un jugador es interferido por algo fuera de su control, como una pelota rodando o un papel volando por la pista, etc., durante el juego o durante la ejecución de su servicio, el punto debería ser repetido.

Ruido del público, “out” cantado por los espectadores u otras similares distracciones, no serán consideradas interferencias y harán que el punto jugado permanezca.

3 Interferencia realizada por el oponente

Si un jugador molesta a su adversario, dicha interferencia puede ser considerada deliberada o involuntaria.

- a** Cuando un jugador haya creado una interferencia involuntaria durante el juego, como una pelota cayendo de su bolsillo, su gorra cayendo al suelo, etc., la primera vez debería repetirse el punto avisando verbalmente al jugador que las próximas ocasiones en que ello volviese a ocurrir serían consideradas como deliberadas.
- b** Cualquier interferencia ocasionada por un jugador durante el juego que sea juzgada como deliberada, llevará consigo la pérdida del punto.

Q JUEGO CONTINUO / RETRASOS EN EL JUEGO

Cuando resulte de aplicación la Regla de Inicio del Partido, se autorizarán un máximo de 60 segundos desde el momento en que el último jugador llegue a su asiento en pista hasta que todos los jugadores estén preparados para el encuentro previo al partido con el Juez de Silla. Tras dicho encuentro comenzará inmediatamente el calentamiento. A la finalización del calentamiento los jugadores tendrán autorizado un máximo de 60 segundos para estar preparados para comenzar el partido. Imponer una Infracción de Inicio del Partido a cada jugador o pareja que no esté preparado para jugar a la finalización de dichos 60 segundos.

Tras la finalización del calentamiento el juego deberá ser continuo y un jugador no podrá retrasar el inicio de un partido por ninguna causa no justificada.

Un máximo de veinticinco (25) segundos deberán transcurrir desde el momento que la pelota quede fuera de juego hasta que sea golpeada para el inicio del próximo punto, excepto en los

noventa (90) segundos del cambio de lado y los ciento veinte (120) segundos de descanso entre sets. Los procedimientos para reforzar esta regla serán los siguientes:

1 Regla del tiempo entre puntos

- a** Pulsar el cronómetro cuando la pelota quede fuera de juego o cuando el Jugador sea ordenado a jugar (“Jueguen” o “Let’s play”).
- b** Imponer una Infracción de Tiempo cuando la pelota no sea golpeada dentro de los veinticinco (25) segundos permitidos. No existe aviso alguno anterior a la conclusión de dichos veinticinco (25) segundos.

2 Cambio de lado (Noventa (90) Segundos) y Descanso entre Sets (Ciento Veinte (120) Segundos)

- a** Pulsar el cronómetro cuando la pelota quede fuera de juego.
- b** Anunciar “Tiempo” al transcurrir sesenta (60) segundos en un cambio de lado o noventa (90) segundos en un descanso entre sets.
- c** Anunciar “15 segundos” si uno o ambos Jugadores permanecen todavía en sus sillas y/o no se han dirigido hacia sus respectivos lugares para reanudar el juego al transcurrir setenta y cinco (75) segundos en un cambio de lado o ciento cinco (105) segundos en un descanso entre sets.
- d** Imponer una Infracción de Tiempo o de Conducta (tras un Tiempo Muerto Médico) si la bola no es golpeada para el próximo punto dentro de los noventa (90) / ciento veinte (120) segundos permitidos, siempre que no haya existido una interferencia que haga que el Sacador no pueda servir en dicho tiempo.

3 Restador no preparado al ritmo razonable del Sacador

- a** Pulsar el cronómetro cuando la pelota quede fuera de juego o cuando el Jugador sea ordenado a jugar (“Jueguen” o “Let’s play”).
- b** Imponer una Infracción de Tiempo (incluso dentro de los veinticinco (25) si las acciones del Restador están retrasando el ritmo razonable del Sacador.
- c** Imponer una Infracción del Código si el Restador está constantemente y de manera obvia retrasando el ritmo razonable del Sacador, usando el apartado “Conducta Antideportiva”

R MALA CONDUCTA DEL JUGADOR EN PISTA

El Juez de Silla posee la primera responsabilidad para reforzar el Código de Conducta durante un partido. Las Infracciones al Código deberán ser impuestas inmediatamente cuando un jugador infrinja el Código. Una Infracción al Código debería ser impuesta por cada infracción.

A la finalización del partido y tan pronto como sea posible, el Juez de Silla debe seguir reforzando el Código informando al Juez Árbitro de los hechos e infracciones ocurridas.

S INFRACCIONES AL CÓDIGO NO OBSERVADAS POR EL JUEZ DE SILLA

Ocasionalmente existen Infracciones al Código realizadas por los Jugadores no observadas por el Juez de Silla. En tal caso, y si fuese observada por algún Juez de Línea, éste debería inmediatamente aproximarse al Juez de Silla e informarle de lo sucedido. Mientras tanto, el Juez de Silla debería apagar el micrófono.

El Juez de Silla puede preguntar al Jugador para que responda sobre dicha acción, y acto seguido, el Juez de Silla deberá tomar una decisión sobre si aplica el Código de Conducta o no. Si la Infracción al Código fuese impuesta, el Juez de Silla deberá anunciarla a los Jugadores y al Público.

Si, en la opinión del Juez de Silla, existió una infracción al Código, pero debido a que fuera descubierta tarde (si se ha jugado un punto más) o a cualquier otro motivo que no hiciese apropiado imponer una Infracción del Código (amonestación, punto o juego de penalización), deberá

notificarle al Jugador que dicha acción será informada al Juez Árbitro a la conclusión del partido.

Si se ha informado de una infracción grave que pudiera derivar en descalificación inmediata y se actúa no más tarde del final del siguiente cambio de lado o descanso entre sets, el Juez Árbitro puede ser llamado a pista para considerar la posible descalificación.

T DESCALIFICACIÓN INMEDIATA

El Juez Árbitro puede decretar la descalificación de un jugador por una infracción al Código. Para proceder a dicha descalificación inmediata, saltándose los pasos del Código de Conducta, debe haber sucedido una seria infracción y no debería ser impuesta a no ser que dicha infracción sea grave y flagrante.

U CÓDIGO PARA ÁRBITROS

Deberá cumplirse y hacerse cumplir el vigente Código de Conducta para Árbitros aprobado y publicado por la RFET.

III. INTERPRETACIONES

A ÁMBITO DE APLICACIÓN

Este Artículo es aplicable a todos los Torneos Profesionales sancionados o reconocidos por la RFET.

B INTERPRETACIONES

Jugar con el cordaje roto

En tenis profesional, un jugador no puede iniciar un punto con una raqueta que tenga el cordaje roto. Si un jugador rompe el cordaje durante el transcurso del juego, deberá completar el punto. Si el Restador rompe el cordaje al devolver un primer servicio que fue cantado “Let”, deberá cambiar la raqueta inmediatamente. Si el Restador rompe el cordaje al restar un primer servicio “Fault”, podrá escoger entre cambiarla inmediatamente, en cuyo caso el Sacador volverá a disponer de primer servicio, o finalizar el punto con el cordaje roto (o intercambiando la raqueta con su compañero/a de dobles en un tiempo adecuado), en cuyo caso el Sacador sólo dispondrá de segundo servicio.

Barra de sujeción y cámaras bajo la red

La Barra de Sujeción se usa para sujetar los postes de la red cuando éstos no están fijados al suelo. Va de poste a poste por debajo de la red paralela a la cinta y junto al suelo. Básicamente es usada en pistas que se montan para un Torneo en pista cubierta en un pabellón polideportivo.

Si un jugador toca la barra de sujeción o la cámara que a veces se coloca debajo de la red, se considerará como si fuera parte de la red, así que perderá el punto si la pelota estuviese en juego. Si la pelota toca la barra de sujeción o la cámara, se considerará parte del suelo, y se actuará en consecuencia.

Cambio de calzado y/o calcetines mojados

Si es pedido al comienzo del descanso de un cambio de lado o entre sets, el jugador puede disponer de un tiempo adicional razonable, durante dicho cambio o descanso, para cambiarse el calzado y/o calcetines si están mojados, con la condición de que el jugador tenga preparado/s el nuevo par/es. Sólo podrá recibir dicho permiso una vez por partido, a menos que dicho calzado y/o calcetines estén dejando la pista impracticable. En tal caso, el Juez de Silla tiene la autoridad de determinar si acepta dicha petición.

Juez de Silla obstruido en una Cuestión de Hecho

Cuando el Juez de Silla tenga la primera responsabilidad de un canto (“Not up”, “Touch”, “Net” o “Through” sin Juez de Red, etc.) deberá tomar una decisión inmediatamente. Si el Juez de Silla no viese ninguno de dichos incumplimientos, deberá actuar como si ningún incumplimiento hubiese tenido lugar, manteniendo el punto jugado.

Gafas y Lentes de contacto

Si un jugador está usando gafas o lentes de contacto durante un partido, éstas serán consideradas como equipación necesaria y se tendrá derecho a un tiempo razonable en caso de desajuste (p.e. si se ensuciasen o se rompen). Los jugadores pueden cambiar de gafas a lentes de contacto o viceversa, sin embargo nunca recibirán tiempo adicional por este motivo (salvo que la equipación se desajuste).

Aparatos electrónicos

Un jugador no puede utilizar ningún aparato electrónico (reproductores de CD, teléfonos móviles, etc.) durante el partido con la excepción de los dispositivos –aprobados según las Reglas del Tenis– de tecnología de análisis de jugadores, a menos que sea autorizado por el Juez Árbitro.

Toda referencia a Árbitro aparecida en este libro incluye a Juez Árbitro, Jefe de Árbitros, Jueces de Silla y de Línea.

APÉNDICE A

TEMAS A CONTROLAR POR EL JUEZ ÁRBITRO ANTES DEL INICIO DEL TORNEO (IN-SITU)

En función de la Categoría y/o necesidades del Torneo, los temas siguientes deberían ser controlados por el Juez Árbitro con anterioridad al inicio de la Competición.

PISTAS:

- ☐ Dimensiones.
- ☐ Riego.
- ☐ Lonas para la lluvia.
- ☐ Herramientas de mantenimiento.
- ☐ Luces.

RED / POSTES DE LA RED:

- ☐ Dimensiones.
- ☐ Red.
- ☐ Medidor de red.

EN PISTA:

- ☐ Bebidas.
- ☐ Vasos.
- ☐ Hielo.
- ☐ Neveras.
- ☐ Toallas.
- ☐ Sombrillas.
- ☐ Limpia-líneas.
- ☐ Papeleras.
- ☐ Aserrín.

PATROCINADORES:

- ☐ Pancartas - ubicación.
- ☐ Pancartas – colocación.
- ☐ Cajones-Sillas Jueces de Línea.
- ☐ Silla del Juez de Silla.
- ☐ Toallas/Vasos.
- ☐ Uniformidad de los Jueces de Línea.
- ☐ Uniformidad de los Recogepelotas.
- ☐ Sala de entrevistas.

PELOTAS:

- ☐ Número suficiente (partidos y entreno).
- ☐ Pelotas usadas.

JUGADORES / EQUIPOS:

- ☐ Vestuarios.
- ☐ Asientos.
- ☐ Seguridad.

ÁRBITROS

- ☐ Oficina del Juez Árbitro.
- ☐ Asiento preferente para el Juez Árbitro.
- ☐ Megafonía para anunciar los partidos.
- ☐ Silla del Juez de Silla.
- ☐ Micrófono del Juez de Silla (con interruptor).
- ☐ Sala de Árbitros.
- ☐ Sillas de los Jueces de Línea.
- ☐ Número de Recogepelotas.
- ☐ Fisioterapeuta.
- ☐ Doctor del Torneo.
- ☐ Salas para el fisio/doctor.

ENCORDADOR:

- ☐ Disponibilidad.
- ☐ Máquina.

PRENSA:

- ☐ Ubicación.
- ☐ Asientos.
- ☐ Sala de entrevistas.

TELEVISIÓN:

- ☐ Posiciones de las cámaras.
- ☐ Posiciones de los micrófonos.
- ☐ Entrevistas.

FOTÓGRAFOS:

- ☐ Posiciones en pista.

APÉNDICE B

HOJA DE ARBITRAJE



CEAT

Comité Español de Árbitros de Tenis

HOJA DE ARBITRAJE

TORNEO

Título <i>Campeonato de España Femenino Absoluto</i>				
Fecha <i>6-1-09</i>	Prueba <i>SMD</i>	Nº de Sets <i>3</i>	Nº de Jueces Línea <i>5</i> Red <i>-</i>	Formato Tie-break Decisivo ☐ 7 Puntos ☐ 10 Puntos
Ronda <i>1ª</i>	Pista <i>4</i>	Cambio de pelotas (nº) <i>9 / 11 (4)</i>		☐ Descanso 3º set ☐ No-Ad ☐ Sets cortos
Juez Árbitro <i>GARCIA, Justo</i>		Juez de Silla <i>BUENAVISTA, Irene</i>		

PARTIDO

SORTEO

Jugador / es <i>BUENO, Maria</i>	País	Ganó	Escogió <i>S</i>

C.

Jugador / es <i>MALO, Beatriz</i>	País	Ganó <i>✓</i>	Escogió <i>L</i>

RESULTADO

Hora de llamada <i>14.20</i>	Hora de inicio <i>14.34</i>	Hora de finalización <i>16.07</i>	Duración <i>1h 33'</i>
Ganador / es <i>BUENO, Maria</i>		RESULTADO	<i>6 7</i> <i>0 6</i>
		TIE-BREAK	<i>3</i>

JUEZ DE SILLA

Firma <i>Irene Buenavista</i>	Titulación <i>NACIONAL</i>
----------------------------------	-------------------------------

v2

Tie-break		Lado sacador	Juego	Formato	Restadores en dobles	Hora de inicio	Juegos		Cambio de pelotas
B	M			☐ Set corto		15.06	B	M	
		B	1	/					
	1	B	1	/D / /					1
1		M	2	/ / / /					
2		M	2	T					2
3		B	3	/ / / / / / / / / / / /					
2		B	3	/ / / / / / / / / / / /					1
3		M	4	/ C / / / /					
4		M	4	/ / / / /					2
5		B	5	/ / / / /					
6	C	B	5	/ D / / /					3
7		M	6	/ / A /					
		B	7	/ / D / / / / / /					
		M	8	/ A / / /					4
		B	9	/ / / / X C					
		M	10	/ / D / / / /					5
		B	11	/ / / / / / /					
		M	12	/ / A / / / /					6
		B	13	/ / D D / / / / /					
		TIE-BREAK						7	
									TB+2

[illegible]

RESULTADO		Set nº	1	2	Hora de finalización
Equipo / Jugador (es)	Buena, María		6	7	
Equipo / Jugador (es)	Malo, Beatriz		0	6	

Set	Juego	Puntos	desde (hora)	hasta (hora)	Jug.	Motivo
2	1	0 - 0	15.02	15.06	MB	Tratamiento Médico (hombro derecho)
		-				
		-				
		-				
		-				

Equipo / Jugador (es)								Equipo / Jugador (es)							
BUENO, M.								MAW, B.							
Pen	Set	Juego	Puntos	Jugador	20s	90s	120s	Pen	Set	Juego	Puntos	Jugador	20s	90s	120s
A	2	2	30-0	NB	✓			A			-				
P			-					P			-				
P			-					P			-				
P			-					P			-				

[illegible]

INFRACCIONES AL CÓDIGO DE CONDUCTA

Equipo / Jugador (es)						
BUENO, Mañá						
Paso	Set	Juego	Puntos	Jug.	Cód.	Descripción
1			-			
2			-			
3			-			
4			-			
5			-			

Equipo / Jugador (es)						
MALO, Beatriz						
Paso	Set	Juego	Puntos	Jug.	Cód.	Descripción
1	2	4	15-30	BM	BA	Deliberadamente golpeó una pelota hacia fuera de la *
2	2	9	40-0	BM	AOB	Tras perder un punto grita: "Esto es una puta mierda"
3	2	13	5-3	BM	UnC	Escapó en la dirección de un juez de línea tras un **
4			-			
5			-			

ABREVIATURAS (CÓDIGO DE CONDUCTA)

BA	Abuso de pelotas	VA	Abuso verbal	AOB	Obscenidad audible
RA	Abuso de raquetas	CC	Coaching, Entrenadores	VOB	Obscenidad visible
PhA	Abuso físico	UnC	Conducta antideportiva	Del	Retraso injustificado
		BE	Mejores esfuerzos		

USAR EL ESPACIO SIGUIENTE EN CASO NECESARIO

* pista

** canto ajustado.

APÉNDICE C

PROCEDIMIENTO DE UTILIZACIÓN DEL TIEMPO MUERTO MÉDICO

EN CUALQUIER MOMENTO EXCEPTO CAMBIOS DE LADO Y ENTRE SETS	
FISIOTERAPÉUTA	JUEZ DE SILLA
	JS enciende el cronómetro.
	JS: “El fisioterapeuta ha sido llamado a pista”.
Fisioterapeuta llega.	
Fisioterapeuta empieza a evaluar.	
Fisioterapeuta comunica a JS que empieza el tratamiento.	JS pone el cronómetro a cero y anuncia “El Sr. X está recibiendo un Tiempo Muerto Médico”.
	JS: “quedan 2 minutos”. *
	JS: “queda un minuto”. *
	JS: “quedan 30 segundos”. *
Fisioterapeuta sale de la pista.	JS: “Tratamiento completado” *; “Tiempo”. #
	Si tras 30 segundos, el Jugador no empieza a jugar, anunciar INFRACCIÓN DEL CÓDIGO DE CONDUCTA.

DURANTE UN CAMBIO DE LADO O ENTRE SETS	
FISIOTERAPÉUTA	JUEZ DE SILLA
	JS inicia la cuenta de los 90/120 segundos.
Fisioterapeuta empieza a evaluar.	
Antes de finalizarse los 60/90 segundos, el Fisioterapeuta comunica al JS que empieza el tratamiento.	JS: “El Sr. X está recibiendo un Tiempo Muerto Médico”.
	Al finalizar los 60/90 segundos, JS pone el cronómetro a cero.
	JS: “quedan 2 minutos”. *
	JS: “queda un minuto”. *
	JS: “quedan 30 segundos”. *
Fisioterapeuta sale de la pista.	JS: “Tratamiento completado” *; “Tiempo”. #
	Si tras 30 segundos, el Jugador no empieza a jugar, anunciar INFRACCIÓN DEL CÓDIGO DE CONDUCTA.

TRAS UN CAMBIO DE LADO O ENTRE SETS	
FISIOTERAPÉUTA	JUEZ DE SILLA
	JS inicia la cuenta de los 90/120 segundos.
Fisioterapeuta llega.	
Fisioterapeuta empieza a evaluar.	
	Tras 55/85 segundos, JS pregunta a Fisioterapeuta: “Están finalizando los 60/90 segundos, ¿va a utilizar el tiempo muerto?”
Fisioterapeuta : “No”	JS : “Time”
	O
Fisioterapeuta : “Todavía estoy evaluando”	JS espera
Fisioterapeuta comunica a JS que empieza el tratamiento.	JS pone el cronómetro a cero y anuncia “El Sr. X está recibiendo un Tiempo Muerto Médico”.
	JS: “quedan 2 minutos”. *
	JS: “queda un minuto”. *
	JS: “quedan 30 segundos”. *
Fisioterapeuta sale de la pista.	JS: “Tratamiento completado” *; “Tiempo”. #
	Si tras 30 segundos, el Jugador no empieza a jugar, anunciar INFRACCIÓN DEL CÓDIGO DE CONDUCTA.

Sólo los anuncios del Juez de Silla que están en **negrita** deberían ser públicos. La comunicación restante debería ser hecha directamente a los Jugadores y al Fisio.

* Si el tratamiento es completado y el Fisioterapeuta sale de la pista antes de finalizar los tres (3) minutos, JS anuncia: “Tratamiento completado”; **“Tiempo”.**

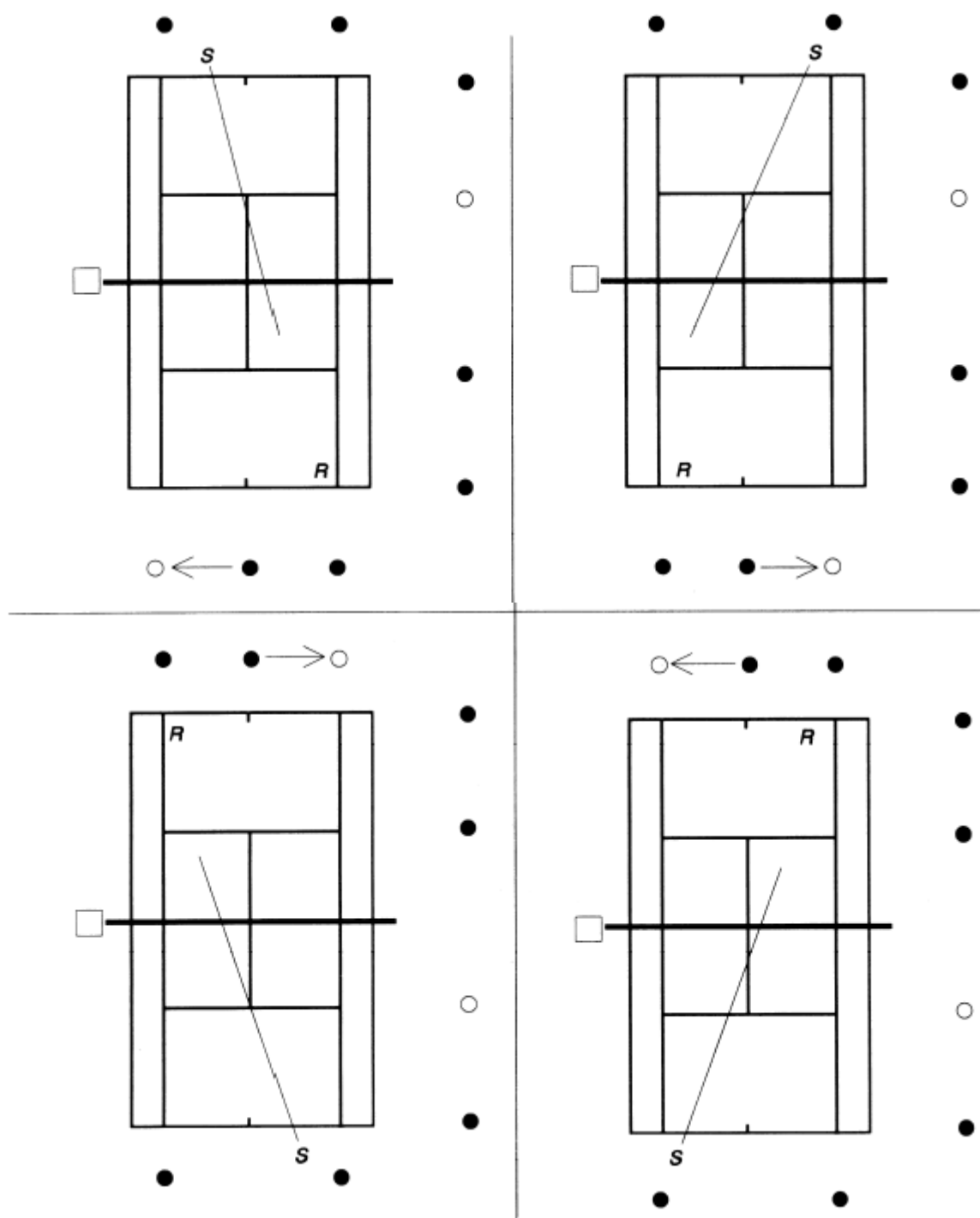
Tras anunciar “Tratamiento completado”, si es necesario, deberá dársele al Jugador el tiempo necesario para ponerse los elementos necesarios antes de anunciar **“Tiempo”.**

Una vez sea llamado el Fisioterapeuta a pista, la presencia del Juez Árbitro también debería ser solicitada, quien debería implicarse en la acción junto al Fisioterapeuta y el Juez de Silla.

APÉNDICE D

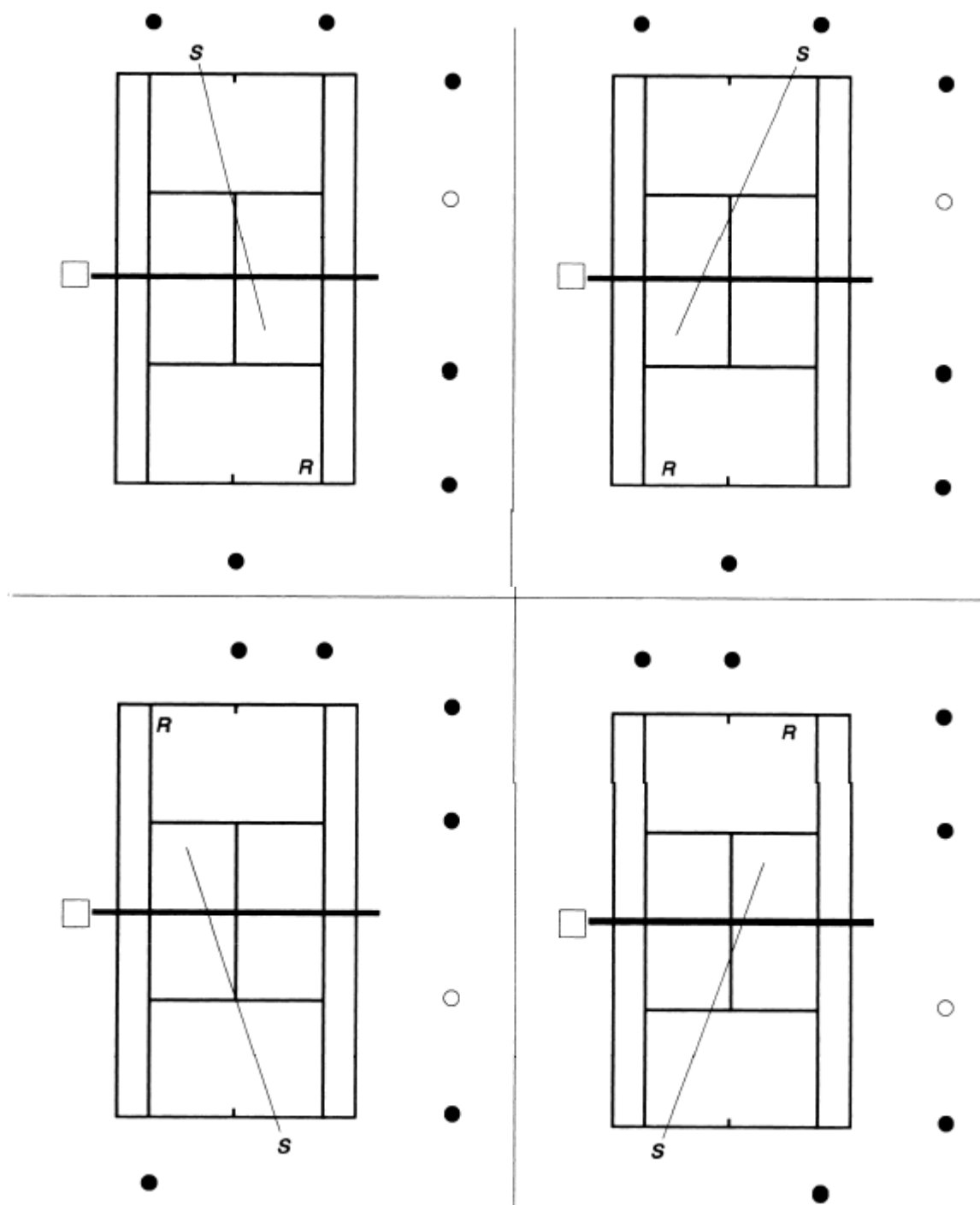
POSICIONES EN PISTA SEGÚN EL NÚMERO DE JUECES DE LÍNEA DISPONIBLE

Siete Jueces de Línea



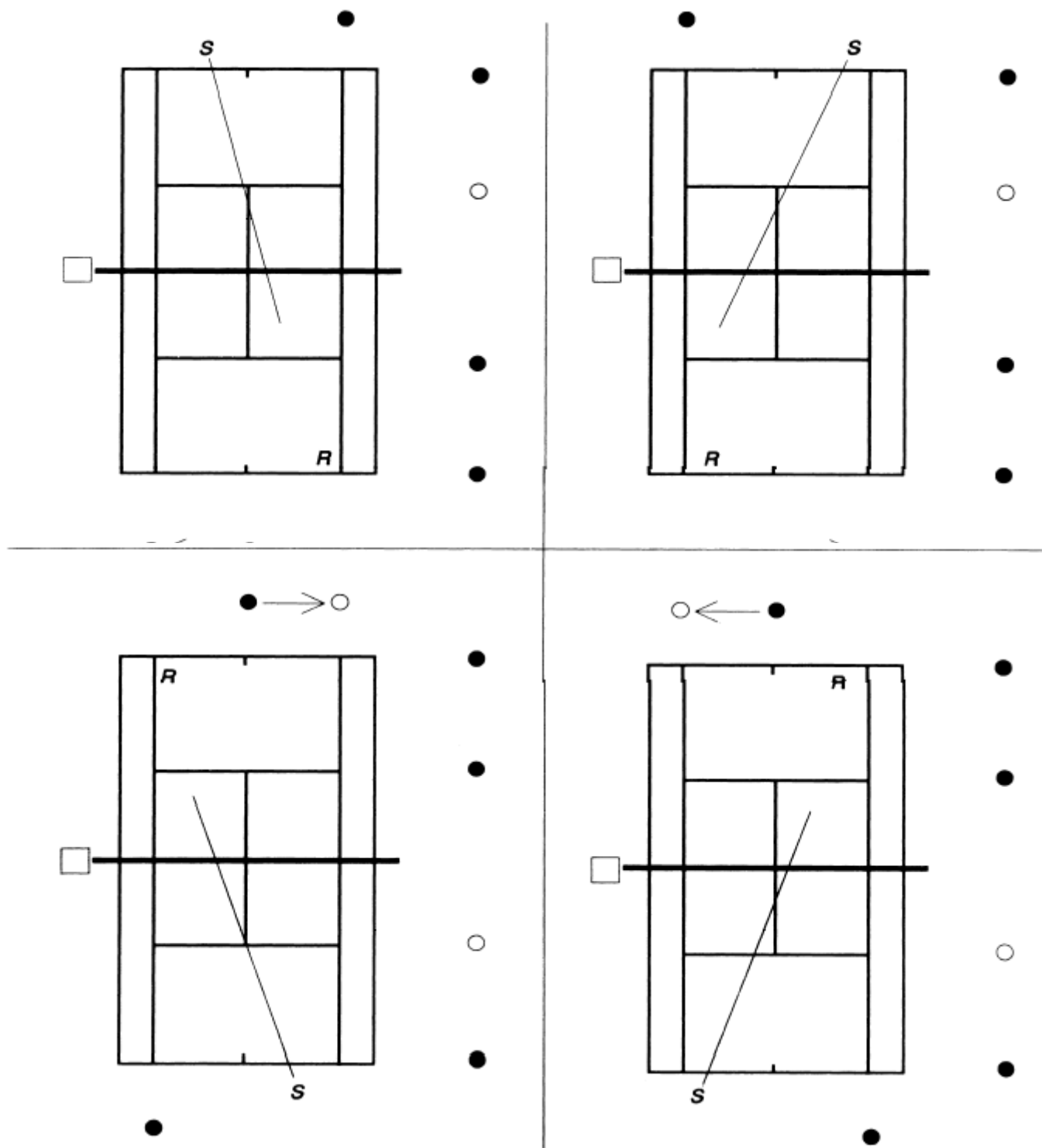
- Las líneas laterales y central de servicio son cubiertas por cuatro (4) Jueces de Línea. B. Todas las líneas laterales son cubiertas hasta la red.
- Los servicios son cantados desde el lado del restador y el Juez de la línea central retorna a la lateral no cubierta una vez que el servicio es puesto en juego.
- Existe movimiento durante el punto.

Seis Jueces de Línea



- Las líneas laterales y central de servicio son cubiertas por tres (3) Jueces de Línea.
- La línea lateral es cantada a través de la red desde el lado del sacador y la línea central es cantada desde el lado del restador.
- No existe movimiento durante el punto.

Cinco Jueces de Línea



- Las líneas laterales y central de servicio son cubiertas por dos (2) Jueces de Línea.
- Las líneas se asignan como en el caso de seis Jueces de Línea con la excepción de que el Juez de la línea central de servicio deberá moverse hacia la lateral no cubierta tras la puesta en juego del servicio.
- Existe movimiento durante el punto.

APÉNDICE E

PARTIDOS JUGADOS SIN JUEZ DE SILLA

NOTA PARA LOS JUGADORES

Es bastante usual que haya partidos jugados sin Juez de Silla. Todos los Jugadores deberían conocer los siguientes principios cuando jueguen partidos en dichas circunstancias:

- Cada jugador es responsable de los cantos en su lado de la red.
- Todos los cantos deberán ser hechos con prontitud tras el bote de la pelota y en voz alta de manera que el oponente oiga dichos cantos.
- Si está en duda, el jugador debe darle el beneficio de la duda a su oponente.
- Si un jugador canta una pelota “out” y se da cuenta que fue buena, el punto debería ser repetido, a menos que hubiera sido un golpe ganador o que dicho jugador ya hubiese realizado un canto erróneo anteriormente en el mismo partido. En tales circunstancias, el jugador que cantó “out” perdería el punto.
- El sacador debería cantar el resultado antes de cada primer servicio y en voz alta de manera que su oponente lo oiga.
- Ambos jugadores/parejas son responsables de cantar “net”, “let”, “not-up” o “foul Shot”. El beneficio de la duda debe operar en el sentido de permitir que el punto continúe, por lo que lo que un jugador no debería cantar “net”, por ejemplo, salvo que esté 100% seguro de ello.
- Los restadores no pueden cantar las faltas de pie, por lo que deberían informar al Juez Árbitro.
- Si un jugador no está de acuerdo con las decisiones o acciones de su oponente, debería llamar al Juez Árbitro o a su asistente/s.

Para partidos jugados en pistas de tierra, existen algunos procedimientos adicionales que todos los jugadores deberían seguir:

- Las marcas pueden ser inspeccionadas si son de un golpe definitivo o cuando el juego ha sido parado (se permiten devoluciones siempre que el jugador detenga el punto inmediatamente).
- Si un jugador no está seguro del canto de su oponente, deberá preguntarle a éste que le enseñe la marca. El jugador podrá entonces cruzar la red para verla.
- Si un jugador borra la marca, está concediendo el punto a su oponente.
- Si no hay acuerdo entre los jugadores una vez vista la marca, el Juez Árbitro puede ser llamado para que tome la decisión definitiva.
- Si un jugador canta una pelota “out”, deberá, en circunstancias normales, ser capaz de enseñar la marca.
- Si un jugador canta una pelota “out” y se concluye que fue buena, el jugador que cantó “out” pierde el punto.

Aquellos jugadores que “antideportivamente” no sigan estos procedimientos podrían estar sujetos al Apartado II.P Interferencias y al Código de Conducta bajo “Conducta Antideportiva”.

Aquellas cuestiones relativas a estos procedimientos deberán ser referidas al Juez Árbitro.

PROCEDIMIENTOS PARA JUECES ÁRBITROS



Patrocinador Principal



Dependiendo de la categoría del Torneo, es bastante usual que se jueguen partidos sin Juez de Silla. Estos procedimientos han sido creados con el propósito de que dichos partidos sean llevados a cabo de la manera más similar y consistente posible en todo el mundo.

En este libro puede usted encontrar una nota para los jugadores, la cual da algunos procedimientos para disputar partidos sin Juez de Silla. Si usted es el Juez Árbitro de algún Torneo en el cual se vayan a disputar partidos en dichas circunstancias, por favor asegúrese de que dicha nota es expuesta de manera que todos los jugadores puedan verla.

Como obviamente pueden ocurrir problemas en dicho tipo de partidos es muy importante que el Juez Árbitro (y sus Asistentes) merodeen las pistas con asiduidad. Los jugadores apreciarán el hecho de tener acceso fácil a un Juez en caso de tener problemas. Los Jueces Árbitros (y sus Asistentes) deberían usar los siguientes procedimientos para manejar las diferentes situaciones que se pueden dar.

Disputas sobre botes (para partidos **no jugados en pistas de tierra)**

Si el Juez Árbitro es llamado a la pista en relación con un canto efectuado y no estaba mirando el partido, debería preguntar al jugador que realizó el canto (en su lado de la red) si está seguro de dicho canto. Si el jugador confirma el canto, el punto se mantiene con dicho canto.

Si parece que sería beneficioso arbitrar el partido, intente encontrar un Juez de Silla que asuma la responsabilidad de arbitrar el partido desde la Silla. Si no es posible (p.e. por no tener disponible un Árbitro con experiencia o por no haber Silla en la pista), otra opción es que el Juez Árbitro o uno de sus Asistentes se quede en la pista (o en sus alrededores en caso que la valla permita una buena visión y poder así atender otras cuestiones) para ver el resto del partido. En tal caso, debería decirles a los jugadores que corregirá cualquier claro error efectuado por un jugador al realizar cualquier canto y que entonces, dicho jugador perderá el punto.

Si el Juez Árbitro (o Asistente) está fuera de la pista viendo un partido y un jugador comete un flagrante canto erróneo, puede ir a la pista y decirle al jugador que dicho canto incorrecto ha producido una interferencia involuntaria a su oponente y que el punto debe repetirse, salvo que se tratase de un golpe ganador en cuyo caso el punto se concederá a quien golpeó la pelota. Además le informará que posteriores cantos claramente incorrectos pueden ser considerados como interferencias deliberadas y perder por ello el punto. En añadidura, una Infracción de Código por Conducta Antideportiva puede ser dada al jugador si el Juez Árbitro (o Asistente) está seguro que el jugador ha realizado dicho canto incorrecto deliberadamente.

El Juez Árbitro (y sus Asistentes) deben tomar todas las precauciones de no inmiscuirse demasiado en los partidos cuando no sea realmente necesario ni usar la Regla de la Interferencia en cantos ajustados incorrectamente cantados. A modo de práctica, antes de usar dicha regla excepcional, deberán estar realmente seguros que ha sido realizado un canto flagrantemente erróneo. Y como comentario deseo añadirles que, cuando una pelota bota claramente fuera pero el jugador por error la continúa, nunca paramos el punto para corregir dicho error, por ello, por analogía debemos ser muy cautos a la hora de usar dicha Regla.

Disputas sobre marcas (sólo en pistas de tierra)

Si el Juez Árbitro (o Asistente) es llamado a la pista para resolver una disputa sobre una marca, deberá previamente preguntar si están de acuerdo con la ubicación de la marca en cuestión. Si están

de acuerdo, simplemente deberá decidir si dicha marca es buena o mala. Si no están de acuerdo en cuál es la marca correcta, antes de ver ninguna de ellas, deberá preguntar aquellas cuestiones a ambos jugadores que le lleven a determinar qué tipo de golpe fue efectuado, fuerte o suave, recto o con efecto, cruzado o paralelo,... y poder así identificar la marca correcta.

Si dicha información no sirve de ayuda, el canto efectuado por el jugador del lado donde está la marca será dado por válido.

Si un jugador ha cantado una bola “out” pero no puede encontrar una marca que mostrar a su oponente, el Juez Árbitro debería preguntar a los jugadores qué tipo de golpe se jugó y qué dirección llevaba. Ello puede ayudar a determinar la marca correcta. Si esta información no ayuda a localizarla, el canto “out” original permanecerá. El Juez Árbitro debería recordar al jugador que en circunstancias normales debe ser capaz de mostrar una marca cuando cante una bola “out”. Podría ser aconsejable que el Juez Árbitro se quede en los alrededores de la pista durante lo que reste de partido.

Disputas sobre el tanteo

Si el Juez Árbitro (o Asistente) es llamado a la pista para resolver disputas sobre el tanteo, debería preguntar a los jugadores de manera que se informe en qué puntos o juegos están de acuerdo. Sólo los puntos o juegos en que ambos estén de acuerdo se mantendrán.

Por ejemplo, un jugador dice que es 30/40 y el oponente que es 40/30. Como Juez Árbitro, descubre que no están de acuerdo en quien ganó el primer punto del juego, con lo que la decisión sería continuar desde 30/30, pues ambos están de acuerdo en que ganaron dos puntos cada uno en dicho juego.

Cuando un juego está en disputa, se aplican los mismos principios. Por ejemplo, un jugador dice que está ganando 6-5 y su oponente dice que es él quien gana 6-5. Tras discutir con los jugadores, el Juez Árbitro descubre que la disputa está en conocer quien ganó el primer juego pues es dicho juego en el que no están de acuerdo. La decisión correcta es continuar el partido desde 5-5, pues como antes ambos están de acuerdo que cada uno de ellos ha ganado al menos 5 juegos. El jugador que restó en el último juego será quien deba servir en el siguiente.

Tras resolver cualquier disputa de tanteo, es importante que el Juez Árbitro (o Asistente) ponga énfasis en el procedimiento de que el sacador debe cantar el tanteo antes de cada primer servicio y en voz alta de manera que su oponente lo oiga.

Otras disputas

Cuando hay disputas sobre nets, doble bote, etc., el Juez Árbitro (o Asistente) debería intentar conocer de los jugadores lo que realmente pasó y actuar en consecuencia confirmando el canto o repitiendo el punto según estime conveniente. El beneficio de la duda debería operar en el sentido de dejar que el punto continúe, por lo que un jugador no debería cantar un “net”, por ejemplo, salvo que esté 100% seguro.

Las Faltas de Pie sólo pueden ser cantadas por el Juez Árbitro (o Asistente) y nunca por el restador. Sin embargo, para cantar faltas de pie, el árbitro debe estar en pista. Las faltas de pie nunca deben ser cantadas desde fuera de la pista.

Las Infracciones del Código y de Tiempo sólo pueden ser sancionadas por el Juez Árbitro (o Asistente), por ello es muy importante que haya Jueces observando la conducta de los jugadores y entrenadores. Cuando realice una de las anteriores sanciones citadas, el Juez Árbitro (o Asistente) debería ir a la pista tan pronto le sea posible tras la infracción y brevemente informar a los jugadores que una Infracción al Código o de Tiempo ha sido sancionada.

La decisión tomada por el Juez Árbitro (o Asistente) será definitiva.

Aquellos jugadores que antideportivamente no sigan estos procedimientos pueden estar sujetos a recibir una sanción en referencia al Código de Conducta por Conducta Antideportiva, pero ello debe ser usado sólo en situaciones muy claras.

Si usted, como Juez Árbitro tiene alguna cuestión sobre lo anterior, no dude en contactar con el CEAT.