

**DEBERES Y PROCEDIMIENTOS PARA LOS JUECES
DE LA ITF**

ÍNDICE DE CONTENIDOS

I DEBERES Y RESPONSABILIDADES DE LOS JUECES DE LA ITF	
A APLICABILIDAD	1
B SUPERVISOR DE LA ITF/JUEZ ÁRBITRO	1
C JEFE DE ÁRBITROS	4
D JUEZ DE SILLA	5
E JUEZ DE REVISIÓN	7
F JUEZ DE LÍNEA	8
II PROCEDIMIENTOS DE LA ITF PARA LOS JUECES	
A APLICABILIDAD	8
B CUESTIONES DE LEY	9
C CUESTIONES DE HECHO	9
D INICIO DEL TORNEO/PARTIDO	11
E DESCANSO DE LOS JUGADORES, CONDICIONES MÉDICAS Y TRATAMIENTO	12
F SUSPENSIÓN Y APLAZAMIENTO DEL JUEGO	17
G ANUNCIOS	17
H CANTOS	20
I SEÑALES MANUALES	21
J HOJA DE ARBITRAJE DE LA ITF/ DISPOSITIVO MANUAL DE LA ITF PARA EL TANTEO O PUNTAJE	22
K RESPONSABILIDADES DE LOS JUECES EN PISTA	24
L EQUIPO COMPLETO DE JUECES DE LÍNEA	24
M EQUIPO INCOMPLETO DE JUECES DE LÍNEA	24
N ARBITRAJE SIN JUECES DE LÍNEA	25
O PROCEDIMIENTOS PARA PARTIDOS JUGADOS SIN JUEZ DE SILLA	25
P INTERFERENCIAS	25
Q JUEGO CONTINUO/RETRASOS INJUSTIFICADOS	25
R CONDUCTA INDEBIDA DEL JUGADOR EN LA PISTA	26
S VIOLACIONES DEL CÓDIGO NO OBSERVADAS POR EL JUEZ DE SILLA	26
T DESCALIFICACIÓN IMMEDIATA	27
U CÓDIGO DE CONDUCTA PARA ÁRBITROS	27
III INTERPRETACIONES	32
IV APÉNDICES	
A PORTAL DE ARBITRAJE DE LA ITF	34
B HOJA DE ARBITRAJE DE LA ITF	35
C PROCEDIMIENTOS DE LOS JUECES DE SILLA Y FISIOTERAPEUTAS DEPORTIVOS EN CASO DE TIEMPO MUERTO MÉDICO	36
D POSICIONES DE LOS JUECES DE LÍNEA SEGÚN LA ITF	37
E PROCEDIMIENTOS PARA PARTIDOS JUGADOS SIN JUEZ DE SILLA	40

Toda referencia a la Federación Internacional de Tenis o a la ITF o FIT
significará en lo sucesivo ITF Limited.

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

I DEBERES Y RESPONSABILIDADES DE LOS JUECES DE LA ITF

A APLICABILIDAD

Este artículo se aplicará a todos los eventos autorizados o reconocidos por la ITF. Dicha aplicabilidad no afectará al derecho de los eventos autorizados o reconocidos por la ITF a difundir y aplicar sus propios reglamentos especiales en la medida en que sean coherentes con los principios y disposiciones de este artículo I.

B SUPERVISOR DE LA ITF/JUEZ ÁRBITRO

Se describen los deberes y responsabilidades del supervisor de la ITF/juez árbitro. En algunos casos, solamente puede asumir este puesto un oficial autorizado. En otros casos, un juez árbitro (local) asistido por el jefe de árbitros gestiona toda la planificación previa al torneo y asume todos los deberes y responsabilidades correspondientes. A su llegada, el supervisor de la ITF estará a cargo de todas las actividades dentro del recinto, con la ayuda del juez árbitro. En la Copa Davis, la Fed Cup y otros eventos en equipo el juez árbitro es también el supervisor de la ITF.

El supervisor de la ITF/juez árbitro

- 1** Actuará como autoridad final dentro del recinto en cuanto a la interpretación de las normas y reglamentos del torneo, Código de Conducta, Reglas del Tenis y Deberes y Responsabilidades de los Jueces aplicables, así como respecto a todas las cuestiones que requieran resolución inmediata en el recinto donde se celebre el torneo.
- 2** Antes del evento, realizará las sesiones de formación y reuniones que sean necesarias para que todos los oficiales se familiaricen completamente con las reglas y procedimientos aplicables.
- 3** Nombrará un jefe de árbitros y comprobará que realiza sus deberes y responsabilidades adecuadamente.
- 4** Aprobará la designación de todos los jueces de silla y de línea para los partidos.
- 5** Retirá a un juez de silla o retirará, alternará o sustituirá a cualquier juez de línea o juez de red cuando considere que el arbitraje de un partido debe mejorar.
- 6** Evaluará la actuación de todos los jueces de silla.
- 7** Comprobará que cada pista (o cancha), red, poste de la red y palo de individuales se ajusta a las especificaciones de las Reglas del Tenis y que cada pista esté equipada de la forma siguiente:
 - a** Silla del juez de silla
 - Se recomienda que la silla del juez de silla tenga una altura mínima de 1,82 metros y una altura máxima de 2,44 metros;
 - La silla del juez de silla deberá estar centrada y ser una prolongación de la red situada aproximadamente a 0,9 metros del poste de la red;
 - En caso de utilizar un micrófono, este deberá tener un interruptor de “encendido/apagado”, poder ajustarse fácilmente y no ser portátil. No habrá micrófonos de difusión pública en la silla del juez de silla ni en sus intermediaciones (entre las líneas de fondo);
 - Se dispondrá de sombrillas para los torneos al aire libre.
 - b** Sillas de los jueces de línea

- Las sillas para los jueces de línea de servicio y línea de fondo serán una prolongación de sus líneas respectivas a lo largo de la valla lateral. No estarán elevadas por encima de la superficie de la pista y estarán situadas a un mínimo de 3,66 metros del lateral de la pista;
 - Las sillas de los jueces de la línea central de servicio y línea lateral deberán estar situadas en las esquinas del fondo de la pista, a menos que se indique lo contrario;
 - Cuando el sol sea un factor a considerar, las sillas de los jueces de línea estarán situadas de manera que los jueces de línea no estén de cara al sol;
 - Cuando el sol no sea un factor a considerar, las sillas de los jueces de línea estarán situadas en el lado opuesto a la silla del juez de silla.
- c** Dispositivo de red o silla del juez de red
- El dispositivo de red o la silla del juez de red estarán situados junto al poste de la red en el lado opuesto a donde esté el juez de silla.
- d** Sillas de los jugadores
- Las sillas de los jugadores estarán situadas a cada lado del juez de silla.
- e** Servicios en la pista
- Durante cada partido los jugadores dispondrán de agua, otras bebidas, vasos, toallas y serrín.
- f** Medición de la red
- Se utilizará una herramienta de medición, cinta métrica u otro dispositivo de medición para medir la altura de la red y la posición de los palos de individuales.
- g** Dispositivo portátil/PDA u hoja de arbitraje, cronómetro, etc.
- En cada partido el juez de silla dispondrá de un dispositivo portátil/PDA (por sus siglas en inglés), o una hoja de arbitraje de la ITF (con lápices) y un cronómetro.
- 8** Comprobará que la valla trasera, las lonas de publicidad y las paredes de fondo no estén pintadas de color blanco, amarillo o cualquier otro color claro que pueda interferir con la visión de los jugadores.
- 9** Antes del comienzo del torneo, determinará y notificará a los competidores las condiciones de juego (es decir, la marca de la pelota, el número de pelotas/cambios de pelota, el tipo de superficie, el número de sets, *tie-break*/sets de ventaja, *tie-break* de partido y otros elementos de interés).
- 10** Designará un tablón de anuncios oficial en un lugar fácilmente visible de la zona general de jugadores y comunicará su designación y ubicación a todos los jugadores. En dicho tablón se colgará el orden de juego diario en cuanto se publique.
Cada jugador será responsable de cerciorarse de su horario diario de juego verificándolo con el supervisor de la ITF/juez árbitro.
- 11** Designará un reloj visible situado en un punto fijo como el reloj oficial del torneo y notificará su designación y ubicación a todos los jugadores. No se aceptarán los relojes de pulsera, de mano o de bolsillo, a menos que se indique lo contrario.
- 12** Antes de realizar el sorteo pedirá los nombres de las invitaciones (*wild cards*) al director/comité del torneo. Consultará con el director/comité del torneo y con un representante de los jugadores para determinar:

- la lista final de participantes inscritos;
 - la clasificación/ranquin que se usará para seleccionar cabezas de serie;
 - cualquier otra información relevante para realizar el sorteo.
- 13** Preparará los cuadros de la fase previa y la competición principal.
- 14** Pondrá todos los documentos de inscripción/firma [fase previa, cuadros principales, suplentes (*alternates* en inglés) y perdedores afortunados (*lucky losers* en inglés)] en la oficina del supervisor de la ITF/juez árbitro y asimismo colocará las notificaciones apropiadas en el tablón oficial de anuncios.
- 15** Preparará el orden diario de juego de forma que los partidos programados para determinadas pistas se jueguen consecutivamente y sin retrasos, o cuando sea apropiado, se incluirán los partidos programados y una nota indicando claramente que los partidos “no deben jugarse antes de” una hora concreta. Una vez publicado, el orden de juego no debería cambiarse.
- a** Antes del torneo
- Antes de programar los partidos para el primer día de juego contactará con el supervisor(es)/juez(es) árbitro(s) de los torneos de la semana anterior para determinar si los jugadores que siguen aún compitiendo en esos torneos van a tener dificultades para llegar a jugar. En la medida de lo posible, y siempre que no se vea comprometida la imparcialidad de la programación y la finalización del torneo, el supervisor de la ITF/juez árbitro deberá programar los partidos de forma que se puedan satisfacer razonablemente las necesidades de los jugadores con dificultades razonables.
- b** Fase previa
- La final de la fase previa de individuales debe estar programada para finalizar el día anterior al comienzo del juego del cuadro principal, a menos que la ITF apruebe lo contrario. Los partidos deben programarse de tal forma que un jugador no dispute más de dos partidos de fase previa de individuales el mismo día, salvo cuando las condiciones meteorológicas o circunstancias inevitables alteren el programa.
- Cuando deba jugarse más de una ronda de previa el mismo día, el orden de juego debe ajustarse a las secciones del cuadro.
- c** Cuadro principal
- Los jugadores no deben disputar más de un partido de individuales y un partido de dobles al día, salvo cuando las condiciones meteorológicas o circunstancias inevitables alteren el programa. El partido de individuales de un jugador en un día cualquiera deberá disputarse antes de sus partidos de dobles, a menos que el supervisor de la ITF/juez árbitro ordene lo contrario.
- 16** Comprobará que se hayan barrido las líneas y pasado la estera en pistas de tierra batida/polvo de ladrillo antes del comienzo de todos los partidos.
- 17** Decidirá si una pista está en condiciones para jugar.
- 18** Designará, mediante todos los medios disponibles y razonables, una zona específica desde donde se anuncie el inicio de un partido, conforme al orden de juego. Los jugadores deben estar listos para jugar cuando se les llame. En circunstancias excepcionales, el supervisor de la ITF/juez árbitro determinará cuándo va a anunciarse el inicio de un partido o de hecho, cuando ya se anunció.

- 19 Decidirá si deber permitir una ampliación del período de calentamiento - usualmente hasta diez (10) minutos- si los jugadores no han tenido oportunidad de practicar antes del inicio del partido debido a las condiciones meteorológicas.
- 20 Decidirá si se traslada un partido a otra pista.
Si las inclemencias meteorológicas u otras circunstancias inevitables provocasen la interrupción o suspensión de un partido, entonces, si fuese necesario eliminar la posibilidad de que un jugador tuviese que jugar dos partidos de individuales en un mismo día, o si fuese necesario concluir el evento, el partido se trasladará a otra pista, cubierta o descubierta, independientemente de su superficie.
En todos los demás casos, un partido será inamovible tras su comienzo oficial, es decir, desde que se inicia el servicio del primer punto, excepto con el consentimiento de los jugadores.
Siempre que sea posible, el cambio de pista se realizará al final de un set o después de un número par de juegos del set que se esté jugando.
- 21 Decidirá cuándo se aplaza el juego debido a las inclemencias meteorológicas, falta de luz u otros elementos. Cuando se aplaze un juego por causa de la oscuridad debe hacerse al final de un set o después de un número par de juegos del set que se esté jugando.
- 22 En los torneos pertinentes, se encargará de investigar las violaciones del Código de Conducta, imponer multas y, siempre que sea posible, entregar una copia del formulario del código de conducta relevante a cada jugador que haya cometido una infracción en el recinto.
- 23 Estará presente en el recinto en todo momento durante los partidos del torneo.
- 24 El supervisor de la ITF/juez árbitro no será un juez de silla en ese evento.
- 25 Todos los supervisores de la ITF/jueces árbitros en eventos de la Copa Davis, Fed Cup e ITF Pro Circuit deben utilizar una cinta métrica de metal para medir la pista, un ordenador personal que pueda ejecutar programas de la ITF dentro del recinto y deberán disponer de una cuenta de correo electrónico personal y fiable.
- 26 Todos los supervisores/jueces árbitros de la ITF que trabajen en eventos del Circuito Profesional de la ITF deben estar completamente familiarizados con los dispositivos manuales para el tanteo en vivo y con el correcto uso de los mismos.

C JEFE DE ÁRBITROS

El jefe de árbitros:

- 1 Reclutará a un número suficiente de jueces competentes para el torneo.
- 2 Realizará la instrucción necesaria de los jueces antes del torneo, inclusive un repaso de las Reglas del Tenis, las normas y reglamentos del torneo, el Código de Conducta y los Deberes y Responsabilidades de los Jueces.
- 3 Redactará una lista de jueces, que incluirá direcciones de correo electrónico y certificados nacionales/de la ITF, si los hubiere, de todos los jueces que participan en el torneo. Entregará una copia de dicha lista al supervisor de la ITF/juez árbitro y, si fuese necesario, al personal oficial de la ITF.
- 4 Determinará las tareas de los jueces en la pista cada día del torneo, sujetas a la aprobación del supervisor de la ITF/juez árbitro.
- 5 Se reunirá con todos los jueces en la pista para establecer las tareas en pista y los procedimientos utilizados para cantar los tantos, señales con la mano, rotaciones

y otras responsabilidades. Para más información sobre las responsabilidades de los jueces de línea, consulte la Guía de Jueces de Línea de la ITF.

- 6 Evaluará la actuación de todos los jueces en la pista.
- 7 Estará presente en el recinto en todo momento durante los partidos.
- 8 El jefe de árbitros no hará las veces de juez de silla ni de juez de línea en ese evento, a no ser que lo apruebe el supervisor de la ITF/juez árbitro.
- 9 Asistirá al supervisor de la ITF/juez árbitro en el ejercicio de sus funciones.
- 10 Todos los jefes de árbitros de la ITF que trabajen en eventos del Circuito Profesional de la ITF deben estar completamente familiarizados con los dispositivos manuales para el tanteo en vivo y con el correcto uso de los mismos.

D JUEZ DE SILLA

El juez de silla:

- 1 Estará totalmente familiarizado con todos los aspectos de las Reglas del Tenis, las normas y reglamentos del torneo, el Código de Conducta y los Deberes y Responsabilidades de los Jueces. Ejercerá sus funciones conforme a los procedimientos de la ITF.
- 2 Se vestirá de la misma forma que los demás jueces de silla, tal y como lo disponga el supervisor de la ITF/juez árbitro.
- 3 Averiguará la pronunciación correcta de los nombres de los jugadores.
- 4 Llegará a la pista antes que los jugadores.
- 5 Se reunirá con los jugadores inmediatamente antes del partido para:
 - a Comunicarles cualquier información relevante;
 - b Lanzar una moneda al aire en presencia de ambos jugadores/equipos para determinar las elecciones de servicio y ubicación iniciales. Si se suspendiese el juego antes del inicio del partido, los jugadores pueden variar su elección, pero se mantiene invariable el sorteo;
 - c Determinar si cada jugador está vestido conforme a las disposiciones del Código de Conducta. Un jugador que deba corregir su vestimenta y tarde más de 15 minutos, podrá ser descalificado. Si es necesario, se puede autorizar un nuevo período de calentamiento.
- 6 Utilizará un cronómetro para controlar el tiempo del calentamiento [normalmente cinco (5) minutos], los veinte (20) segundos entre puntos, los noventa (90) segundos durante los cambios de lado y los ciento veinte (120) segundos permitidos durante el descanso entre sets. También se utilizará en todos los demás tiempos específicos designados conforme a las disposiciones de cualquier norma o reglamento.
- 7 Será responsable de tener el número correcto de pelotas en la pista para el partido, inclusive las pelotas de repuesto. Los botes de pelotas nuevas deberán abrirse justo antes del partido/cambio de pelotas.
- 8 Determinará todas las cuestiones de hecho que surjan durante el partido (incluyendo los cantos cuando no se hayan designado jueces de línea).
- 9 Se asegurará de que los jugadores y todos los jueces en la pista respeten las normas.
- 10 Retirá, alternará o sustituirá a cualquier juez de línea o juez de red si considera que así mejorará el arbitraje del partido.

- 11** Realizará la primera decisión sobre las cuestiones de ley que surjan durante el partido, sujeto al derecho de un jugador a apelar al supervisor de la ITF/juez árbitro.
- 12** Anunciará la puntuación después de cada punto conforme a los procedimientos establecidos por la ITF.
- 13** Solamente repetirá el canto de un juez de línea o juez de red si este se ha hecho en voz muy baja o si ha sido un punto dudoso y debe confirmarse para que a los jugadores no les quepa duda.
- 14** Rellenará una hoja de arbitraje de la ITF durante el partido según los procedimientos establecidos por la ITF (ver página 22 y Apéndice B). Todos los jueces de silla de la ITF que trabajen en eventos del Circuito Profesional de la ITF deben estar completamente familiarizados con los dispositivos manuales para el tanteo en vivo y asegurarse de que los usan correctamente.
- 15** Corregirá la decisión de un juez de línea solamente si lo hace inmediatamente después de cometerse el error. Todas las correcciones deben realizarse conforme a los procedimientos aprobados por la ITF (ver página 8).
El juez de silla cantará las faltas de pie claras que no haya cantado el juez de línea, conforme a los procedimientos de tratamiento de errores claros.
- 16** Será responsable de las inspecciones de las marcas, que solamente pueden hacerse en pistas de tierra batida (ver Procedimientos para inspecciones de marca, página 8).
- 17** Hará lo posible para controlar al público. En el caso de que los espectadores alteren el progreso del partido, el juez de silla deberá dirigirse a ellos respetuosamente y solicitar su cooperación.
- 18** Impartirá instrucciones a los recogepelotas para su actuación durante el partido, de forma que ayuden y no molesten a los jugadores.
- 19** Será responsable de todos los cambios de pelotas y de determinar si una pelota está en condiciones de ser usada. Comprobará que se utilice el número correcto de pelotas. Las pelotas perdidas se sustituirán tan pronto como sea posible. Si es necesario sustituir una pelota, se introducirá una pelota nueva durante el calentamiento o en un período de dos (2) juegos tras un cambio de pelota (antes de que haya comenzado el primer punto del tercer juego); de lo contrario, se utilizará una pelota usada con el mismo desgaste.
Se abrirán e inspeccionarán el número correcto de botes con anterioridad suficiente antes de cada cambio de pelotas para evitar cualquier retraso en el partido.
- 20** Determinará si una pista sigue siendo adecuada para su propósito. Si durante el partido se produce un cambio en las condiciones que el juez de silla considere suficiente para que la pista resulte inadecuada, o si las condiciones climatológicas u otras hacen necesario interrumpir el juego, deberá interrumpir el juego e informar de ello al supervisor de la ITF/juez árbitro. Durante la interrupción, y hasta que el partido sea pospuesto, el juez de silla debe asegurarse de que él y todos los demás jueces de la pista están listos para reanudar el partido.
Si se suspende el juego debido a la oscuridad, deberá hacerse al final de un set o después de un número par de juegos si ya se ha comenzado el set. Si el supervisor de la ITF/juez árbitro interrumpe o pospone el juego, el juez de

silla deberá registrar la hora, los puntos, el juego y el set, así como el nombre del servidor, el lado en el que está situado cada jugador y guardará todas las pelotas usadas en el partido.

- 21 Al final de un partido elaborará un informe completo para el supervisor de la ITF/juez árbitro con todas las acciones adoptadas durante el partido en virtud del Código de Conducta.

E JUEZ DE REVISIÓN (*REVIEW OFFICIAL*)

El juez de revisión (review oficial):

- 1 Estará totalmente familiarizado con todos los aspectos de las Reglas del Tenis, y en particular con los procedimientos de revisión electrónica, las correspondientes normas y reglamentos del torneo y los Deberes y Responsabilidades de los Jueces. Ejercerá sus funciones conforme a los procedimientos de la ITF.
- 2 Se vestirá de la misma forma que los demás jueces de revisión, tal y como lo disponga el supervisor de la ITF/juez árbitro.
- 3 Estará en la cabina de revisión electrónica al menos treinta (30) minutos antes del inicio del juego del primer partido o sesión del día en la cancha que le haya sido asignada, y diez (10) minutos antes del comienzo de los partidos posteriores.
- 4 Comprobará los medios disponibles para comunicarse con el juez de silla, el supervisor de la ITF/juez-árbitro, el operador de pantalla y la televisión.
- 5 Confirmará con el operador del ojo de halcón que el sistema está configurado para el evento apropiado, es decir, para individuales o dobles, con sistema de puntuación en uso, etc.
- 6 Durante el calentamiento, examinará al menos un (1) ensayo de una revisión que no se mostrará a la televisión o en la pantalla.
- 7 Confirmará con los operadores del sistema y del ojo de halcón que todos los sistemas funcionan completamente antes del comienzo del partido.
- 8 Será responsable de identificar cada impacto de pelota cuya revisión pueda ser solicitada.
- 9 Determinará si (el impacto de) la bola que se solicite para repasar está disponible.
- 10 Gestionará el proceso de repetición de la bola o su difusión a la televisión.
- 11 Será responsable de la monitorización del funcionamiento del sistema.
- 12 En caso de funcionamiento defectuoso del sistema, notificará de inmediato al juez de silla y al supervisor de la ITF/juez árbitro y, cuando el sistema vuelva a funcionar otra vez y haya sido testado, informará inmediatamente a los mismos.
- 13 Notificará al juez de silla que la decisión original prevalecerá cuando el juez de revisión no pueda recuperar la imagen para revisar la bola.
- 14 En caso de que el impacto de la pelota que se muestre en la pantalla no se corresponda con el texto o gráfico divulgado, informará al juez de silla del resultado correcto de la impugnación y si es posible, mostrará en pantalla el impacto de la bola correcto o el texto gráfico correspondiente.
- 15 Informará inmediatamente al juez de silla cuando su monitor de revisión esté funcionando correctamente, pero el resto de las pantallas disponibles en el estadio no funcionen bien.
- 16 Mantendrá un registro del número de impugnaciones exitosas y fallidas para cada jugador/equipo y podrá confirmar el número de desafíos fallidos

- pendientes al juez de silla, al supervisor de la ITF/juez árbitro o al operador de pantalla en cualquier momento.
- 17 Actuará como autoridad final respecto al número de impugnaciones fracasadas pendientes para cada jugador/equipo. Verificará con el juez de silla que un jugador/equipo tiene una (1) o ninguna (0) impugnación pendiente.
 - 18 Antes de cada set y *tie-break* de partido se asegurará de que el número de impugnaciones no pasa de tres (3).

F JUEZ DE LÍNEA

El juez de línea:

- 1 Ejercerá sus funciones conforme a los procedimientos aprobados de la ITF. Para más información, consulte la Guía de la ITF sobre los jueces de línea.
- 2 Se vestirá de la misma forma que los demás jueces de línea, tal y como lo disponga el supervisor de la ITF/juez árbitro. Los jueces de línea no llevarán ropa de color blanco, amarillo u otro color claro que pueda interferir con la visión de los jugadores.
- 3 Llegará a tiempo a todas sus tareas.
- 4 Se colocará en la posición que le proporcione la mejor visión de la línea que le haya sido asignada.
- 5 Cantará todas las pelotas en su línea asignada y no opinará sobre las de otras líneas.
- 6 Cantará las faltas de pie cuando esté asignado a una línea de servicio de fondo, lateral o central.
- 7 Hará una señal imperceptible inmediatamente cuando no pueda tomar una decisión.
- 8 Corregirá inmediatamente una decisión incorrecta.
- 9 Nunca cantará “Fuera/Falta” hasta que la pelota haya caído fuera.
- 10 Permanecerá en silencio si el juez de silla corrige una decisión. Remitirá todas las consultas de los jugadores al juez de silla.
- 11 Informará inmediatamente al juez de silla si ha sido testigo de una violación del Código que este no ha presenciado.
- 12 Acompañará a un jugador que se tome un descanso para ir al aseo o para cambiarse de ropa para comprobar que no utiliza dicho descanso para cualquier otro propósito. Si se produce una violación del procedimiento, el juez de línea le comunicará al jugador que está incumpliendo las normas e informará de ello al juez de silla.
- 13 No recogerá pelotas ni sujetará las toallas de los jugadores.
- 14 No conversará con los espectadores.
- 15 Nunca aplaudirá a los jugadores.
- 16 No abandonará la pista sin permiso del juez de silla.

II PROCEDIMIENTOS DE LA ITF PARA LOS JUECES

A APLICABILIDAD

Este artículo se aplicará a todos los eventos autorizados o reconocidos por la ITF. Dicha aplicabilidad no afectará al derecho de los eventos autorizados o reconocidos

por la ITF a difundir y aplicar sus reglamentos especiales en la medida en que sean coherentes con los principios y disposiciones de este artículo II. En lo referente a todas las competiciones por equipos, se utilizará el nombre de la nación para implementar los procedimientos aquí establecidos.

B CUESTIONES DE LEY

El término “cuestión de ley” se define como un asunto relacionado con la construcción y la aplicación de hechos específicos de las Reglas del Tenis, reglas y reglamentos del torneo y Código de Conducta. Durante un partido, el juez de silla determinará en primera instancia las cuestiones de ley de tenis. Si el juez de silla no tiene total certeza, o si un jugador apela su decisión, el supervisor de la ITF/juez árbitro tomará la decisión, que será final e inapelable.

1 Apelación de un jugador

Los jugadores tendrán derecho a apelar cualquier decisión de ley conforme a los procedimientos establecidos a continuación.

Cuando un jugador considere que una decisión de un juez de silla sobre una cuestión de ley es incorrecta, podrá apelar notificándose al juez de silla de forma profesional y no ofensiva. Seguidamente, el juez de silla debe parar el juego, apagar todos los micrófonos próximos a la silla y llamar inmediatamente al supervisor de la ITF/juez árbitro. A su llegada, el juez de silla expondrá los hechos del incidente al supervisor de la ITF/juez árbitro de manera que este los conozca con precisión. A continuación, el juez de silla le informará de su decisión sobre la ley de tenis aplicable y el jugador indicará su postura al respecto. El supervisor de la ITF/juez árbitro examinará brevemente las reglas aplicables con el jugador y el juez de silla y confirmará o revocará la decisión. Posteriormente, se reanudará el juego en cuanto el supervisor de la ITF/juez árbitro haya pronunciado la frase “Jueguen”, tras la cual los jugadores procederán a reanudar el juego. Se hará todo lo posible para resolver dicha apelación con la mayor brevedad posible, y tras oír la frase “Jueguen”, se iniciará la cuenta atrás de veinte (20) segundos.

C CUESTIONES DE HECHO

El término “cuestión de hecho” se define como un asunto relacionado con lo sucedido en un caso concreto. Los jueces en pista decidirán las cuestiones de hecho que surjan durante un partido, y estas tendrán carácter vinculante para los jugadores y el supervisor de la ITF/juez árbitro.

Un jugador puede solicitar que el juez de silla confirme una decisión u otra cuestión de hecho sobre un punto definitivo cantado por un oficial en la pista. La solicitud, confirmación y reanudación del juego deberán hacerse dentro del período de veinte (20) segundos permitido entre puntos, a menos que el juez de silla determine la necesidad de extender el tiempo. Si una extensión fuese necesaria, esta finalizará con la frase: “Jueguen”.

1 Apelación del jugador

Un jugador no podrá apelar jamás una decisión sobre una cuestión de hecho al supervisor de la ITF/juez árbitro.

2 Corrección de una decisión

El juez de silla solamente puede corregir una decisión del juez de línea si se trata de un error claro y la corrección se realiza inmediatamente después del mismo.

a Error claro

Es difícil definir el concepto de error claro con mayor precisión. El juez de silla puede determinar que una decisión es incorrecta fuera de toda duda razonable. Los jueces de silla nunca deberían corregir una decisión sobre un canto que no sea totalmente clara. Para corregir una decisión sobre un canto que un juez de línea haya determinado como “Buena”, el juez de silla debe haber visto un espacio entre la pelota y la línea. Para corregir un “Fuera” o una “Falta” de un juez de línea, el juez de silla debe haber visto que la pelota ha caído en la línea o dentro de la misma.

El juez de silla cantará las faltas de pie claras que el juez de línea no haya cantado, conforme con los procedimientos para corregir errores claros.

b Prontitud

Además de ser un error claro, las Reglas del Tenis exigen que el juez de silla corrija una decisión con prontitud (es decir, inmediatamente después de que el juez de línea cometa el error claro). La corrección debe realizarse casi simultáneamente al error claro por parte del juez de línea.

Un juez de silla jamás deberá corregir un error como resultado de una protesta o apelación de un jugador.

Un juez de línea no podrá cambiar su decisión como resultado de una protesta o apelación de un jugador.

3 Procedimientos para inspecciones de marca

a Las inspecciones de las marcas dejadas por las pelotas solamente podrán efectuarse en pistas de tierra batida.

b Una inspección de la marca reclamada por un jugador (o equipo) será autorizada solamente si el juez de silla no puede determinar el canto con certeza desde su silla tras un golpe definitivo o cuando un jugador (o equipo) para el juego al disputar un punto durante un peloteo (se permiten las devoluciones pero entonces el jugador debe parar el punto inmediatamente).

c Cuando el juez de silla ha decidido hacer una inspección de marca, debe bajarse de la silla y hacer la inspección personalmente. Si no puede localizar la marca, puede pedir ayuda al juez de línea, pero aun así la inspeccionará el juez de silla.

d El canto original prevalecerá siempre si el juez de línea y el juez de silla no pueden determinar la ubicación de la marca o si la marca es ilegible.

e Una vez el juez de silla ha identificado y decidido sobre una marca, su decisión es final e inapelable.

f En pistas de tierra batida el juez de silla no debería precipitarse en anunciar el tanteo a menos que esté absolutamente seguro del canto. Si tuviera dudas, debe esperar a determinar si es necesaria una inspección de marca antes de anunciar el tanteo.

g En dobles, el jugador que apela debe hacer su reclamación de tal manera que el juego se pare o el juez de silla pare el juego. Si se hace una reclamación al juez de silla entonces este debe determinar primero que se siguió el procedimiento correcto de la apelación. Si fue incorrecto o se realizó

demasiado tarde, entonces el juez de silla puede determinar que el equipo contrario fue molestado deliberadamente.

- h** Si un jugador borra la marca antes de que el juez de silla haya tomado una decisión final, él concede el canto.
 - i** Un jugador no puede cruzar la red para comprobar una marca sin someterse a las disposiciones de la regla de *Conducta antideportiva* del Código de Conducta.
- 4** Procedimientos para la revisión electrónica

En los torneos donde se utilice un sistema de revisión electrónica, se seguirán los procedimientos siguientes para los partidos en las pistas donde se utiliza.

a Se permitirá una petición para una revisión electrónica de un canto de un juez de línea o una corrección por parte de un jugador (o equipo) solamente tras un golpe definitivo o cuando un jugador (o equipo) pare el juego al disputar un punto durante un peloteo (se permiten las devoluciones pero entonces el jugador debe parar el juego inmediatamente).

b El juez de silla debería decidir utilizar la revisión electrónica cuando haya duda sobre la exactitud del canto del juez de línea o corrección. Sin embargo, el juez de silla puede rechazar la revisión electrónica si cree que la petición del jugador no es razonable o que fue hecha demasiado tarde.

c En dobles, el jugador que apela debe hacer su reclamación de tal manera que el juego se pare o el juez de silla pare el juego. Si se hace una reclamación al juez de silla entonces este debe determinar primero que se siguió el procedimiento correcto de la apelación. Si fue incorrecto o se realizó demasiado tarde, entonces el juez de silla puede determinar que el equipo contrario fue molestado deliberadamente, en cuyo caso el jugador que apela pierde el punto.

d El canto original o corrección prevalecerá siempre si, por cualquier razón, no se puede tomar una decisión sobre ese canto de línea o corrección por medio de la revisión electrónica.

e La decisión final del juez de silla será el resultado de la revisión electrónica y no es apelable. Si el sistema requiere una opción manual para revisar un impacto concreto de la pelota, un juez revisor aprobado por el supervisor de la ITF/juez árbitro decidirá qué impacto de la pelota se revisa.

f Se permite que cada jugador (o equipo) haga tres (3) reclamaciones fallidas por set, además de una (1) apelación adicional en el *tie-break*. En los partidos con sets de ventaja, los jugadores (o equipos) comenzarán de nuevo con derecho a un máximo de tres (3) reclamaciones fallidas después de empatar a seis juegos y cada 12 juegos a partir de entonces. En los partidos con *tie-break* de partido, el *tie-break* de partido cuenta como un nuevo set y cada jugador (o equipo) comienza con derecho a tres (3) apelaciones. Los jugadores (o equipos) tendrán un número ilimitado de apelaciones con éxito.

D INICIO DEL TORNEO/PARTIDO

Un torneo se iniciará oficialmente cuando se efectúe el saque del primer servicio del primer partido. Un partido se iniciará oficialmente cuando se efectúe el saque del primer servicio.

E DESCANSO DE LOS JUGADORES, CONDICIONES MÉDICAS Y TRATAMIENTO

1 Entre torneos

Si el supervisor de la ITF/juez árbitro recibe notificación de un jugador sobre la fecha y hora de su último partido en un evento autorizado o reconocido por la ITF que se haya jugado la semana anterior, siempre que sea posible el supervisor de la ITF/juez árbitro concederá al jugador un día entero de descanso entre dicho partido y el primer partido del jugador en el torneo sucesivo, a menos que las condiciones climáticas u otras circunstancias inevitables hayan alterado el programa, o a menos que el jugador fuera finalista en lunes u otra final retrasada.

2 Entre la fase previa y el cuadro principal

Salvo en circunstancias excepcionales, ningún jugador deberá jugar su partido de primera ronda en el cuadro principal de individuales hasta al menos doce (12) horas después de finalizar su último partido de fase previa. Si un tenista juega dos partidos de fase previa de individuales en un mismo día, no se fijará su primera ronda del cuadro principal de individuales al día siguiente, a menos que dicho jugador haya entrado en el torneo como perdedor afortunado (*lucky loser*).

3 Entre partidos

Salvo cuando las condiciones climáticas u otras circunstancias inevitables alteren el programa de juego, un tenista solo podrá jugar un máximo de un partido de individuales y un partido de dobles al día, que no se jugarán menos de doce (12) horas tras el final de su último partido el día o la ronda anteriores. Cuando sea necesario jugar más de un partido el mismo día, el tenista recibirá los períodos de descanso mínimos siguientes (salvo si participa en finales de individuales y de dobles que se jueguen consecutivamente):

- Si ha jugado menos de una hora - ½ h de descanso
- Si ha jugado entre una y una hora y media - 1 h de descanso
- Si ha jugado más de una hora y media - 1½ h de descanso

4 Descanso por condiciones médicas

a. Condición médica

Una condición médica es una enfermedad o lesión músculoesquelética que requiere un reconocimiento médico o tratamiento por parte del fisioterapeuta o masajista deportivo (también conocido como profesional de la salud) durante el calentamiento o el partido.

- Condiciones médicas tratables
 - condición médica grave: la aparición repentina de una enfermedad o lesión músculoesquelética durante el calentamiento o el partido que requiere atención médica inmediata.
 - condición médica que no reviste gravedad: una enfermedad o lesión músculoesquelética que se produce o resulta agravada durante el calentamiento o el partido y que requiere atención médica durante el cambio de lado o el descanso entre sets.
- Condiciones médicas no tratables

- Cualquier condición médica que no pueda tratarse adecuadamente o que no mejorará con el tratamiento médico disponible dentro del tiempo permitido.
- Cualquier condición médica (incluidos los síntomas) que no se ha producido ni ha sido agravada durante el calentamiento o el partido.
- Fatiga general del jugador.
- Cualquier condición médica que requiera inyecciones, infusiones intravenosas u oxígeno, a excepción de la diabetes, para la cual se haya obtenido un certificado médico previo y para la que puedan administrarse inyecciones subcutáneas de insulina.

b. Evaluación médica

Durante el calentamiento o el partido, el jugador puede pedirle al juez de silla la presencia del fisioterapeuta/masajista deportivo para que le evalúe durante el siguiente cambio de lado o descanso entre sets. El jugador solamente podrá pedirle al juez de silla la asistencia del fisioterapeuta/masajista deportivo para que le evalúe de inmediato en el caso de que el jugador sufra una afección médica grave que requiera una parada inmediata del juego.

El objetivo de la evaluación médica es determinar si el jugador ha sufrido una condición médica grave y, de ser así, determinar cuándo se autoriza el tratamiento médico. Dicho reconocimiento deberá realizarse dentro de un período de tiempo razonable, teniendo en cuenta por un lado la seguridad del jugador y por otro la continuidad del juego. A discreción del fisioterapeuta/masajista deportivo, el reconocimiento podrá realizarse con la participación del médico del torneo, y podrá hacerse fuera de la pista. *

Si el fisioterapeuta/masajista deportivo considera que el jugador sufre una condición médica no tratable, se informará al jugador de que no se permitirá ningún tratamiento médico.

c. Tiempo muerto médico

El supervisor de la ITF/juez árbitro o juez de silla permitirá un tiempo muerto por razones médicas cuando el fisioterapeuta/masajista deportivo haya evaluado al jugador y determine que necesita más tiempo para administrar el tratamiento médico. El tiempo muerto tendrá lugar durante el cambio de lado o el descanso entre sets, a menos que el fisioterapeuta/masajista deportivo determine que el jugador ha sufrido una condición médica grave que requiere tratamiento inmediato.

El tiempo muerto comenzará cuando el fisioterapeuta/masajista deportivo esté listo para iniciar el tratamiento. A discreción del fisioterapeuta/masajista deportivo, el tratamiento durante un tiempo muerto podrá hacerse fuera de la pista y con la participación del médico del torneo. *

El tiempo muerto se limita a tres (3) minutos de tratamiento. No obstante, durante eventos profesionales en los que el premio sea igual o inferior a

25 000 dólares estadounidenses, el supervisor de la ITF/juez árbitro podrá ampliar el tiempo de tratamiento si lo considerase necesario.

Se permite un (1) tiempo muerto para cada condición médica tratable por cada jugador. Todas las manifestaciones clínicas de insolación se considerarán una (1) condición médica tratable. Todas las lesiones músculoesqueléticas que se manifiestan como parte de una cadena cinética continua serán consideradas como una (1) condición médica tratable.

Calambres: Un jugador solamente podrá recibir tratamiento por calambre durante el tiempo destinado al cambio de lado o descanso entre sets. Los jugadores no podrán recibir tiempo muerto por calambre.

En los casos en los que no quede claro si el jugador sufre una condición médica grave, una condición médica que no reviste gravedad -incluidos los calambres-, o una condición médica no tratable, la decisión del fisioterapeuta/masajista deportivo, junto con el médico del torneo si procediese, será definitiva. Si el fisioterapeuta/masajista deportivo considera que el jugador sufre una insolación, y si los calambres son una de las manifestaciones de la misma, solamente podrán tratarse los calambres como parte del tratamiento recomendado por el fisioterapeuta/masajista deportivo para la insolación.

Nota:

El juez de silla indicará al jugador que haya parado el juego alegando una condición médica grave que reanude el juego de inmediato si el fisioterapeuta/masajista deportivo o médico del torneo determina que dicho jugador sufre calambres.

Si el jugador no puede continuar jugando debido a un calambre agudo, determinado por el fisioterapeuta/masajista deportivo y el médico del torneo, perderá los puntos/juegos necesarios para llegar a un cambio de lado o descanso entre sets para recibir un tratamiento. Durante el partido podrán hacerse un total de dos (2) cambios de lado completos por calambres, no necesariamente consecutivos.

Si el juez de silla o el supervisor de la ITF/juez árbitro determinan que ha existido juego antideportivo, se impondrá una violación del Código por *Conducta antideportiva*.

El supervisor de la ITF/juez árbitro o juez de silla permitirán un total de dos (2) tiempos muertos consecutivos en el caso especial de que el fisioterapeuta/masajista deportivo determine que el jugador ha sufrido al menos dos (2) condiciones médicas graves tratables distintas. Estas pueden incluir: una enfermedad junto con una lesión músculoesquelética, dos o más lesiones músculoesqueléticas graves distintas. En estos casos, el fisioterapeuta/masajista deportivo examinará las dos o más condiciones médicas tratables en un mismo reconocimiento, y seguidamente determinará si se requieren dos tiempos muertos consecutivos.

d. Tratamiento médico

Un jugador podrá recibir tratamiento médico en la pista o suministros del fisioterapeuta/masajista deportivo o médico del torneo durante cualquier cambio de lado o descanso entre sets. Como pauta, este tratamiento médico se limitará a dos (2) cambios de lado/descansos entre sets por cada problema tratable, antes o después de un tiempo muerto, y no es necesario que sean consecutivos. Los jugadores no podrán recibir tratamiento médico por condiciones médicas no tratables.

e. Penalización

Tras finalizar un tiempo muerto o tratamiento médico, se penalizará cualquier retraso en reanudar el juego con una violación del Código por *Retraso injustificado*.

Cualquier abuso de esta regla médica estará sujeto a una sanción conforme a la sección de *Conducta antideportiva* del Código de Conducta.

f. Hemorragias

Si un jugador empieza a sangrar, el juez de silla deberá parar el juego con la mayor brevedad posible y llamar al fisioterapeuta/masajista deportivo a la pista para que lo examine y lo trate. El fisioterapeuta/masajista deportivo, junto con el médico del torneo si procediese, evaluará la procedencia de la hemorragia y, si fuera necesario, solicitará un tiempo muerto para tratarla.

Si así lo solicitasen el fisioterapeuta/masajista deportivo o el médico del torneo, el supervisor de la ITF/juez árbitro o juez de silla permitirán un total de cinco (5) minutos para controlar la hemorragia.

Si la sangre ha ensuciado la pista o sus alrededores, no se reanudará el juego hasta que esta se haya limpiado adecuadamente.

g. Vómitos

Si un jugador vomita, el juez de silla deberá detener el juego si el vómito ha ensuciado la pista, o si el jugador solicita un examen médico. En este caso, el fisioterapeuta/masajista deportivo deberá determinar si el jugador sufre un problema tratable y, en tal caso, si este reviste gravedad o no.

Si el vómito ha ensuciado la pista, no se reanudará el juego hasta que este se haya limpiado adecuadamente.

h. Incapacidad física

Si un jugador sufre una emergencia médica durante el partido y es incapaz de solicitar la presencia del fisioterapeuta/masajista deportivo, el juez de silla llamará inmediatamente al fisioterapeuta/masajista deportivo o médico del torneo para que asistan al jugador.

Si antes de un partido o durante su transcurso se considera que un jugador es físicamente incapaz de competir, el fisioterapeuta/masajista deportivo o médico del torneo informarán al supervisor de la ITF/juez árbitro y recomendarán que se determine que el jugador no está en condiciones de

competir en el partido que va a jugarse, o que se retire del partido que se está jugando.

El supervisor de la ITF/juez árbitro usará gran discreción antes de tomar esta medida y basará su decisión en el interés del tenis profesional, además de tener en cuenta todas las recomendaciones médicas y cualquier otra información pertinente.

El jugador podrá competir en otro evento posterior del mismo torneo si el médico del torneo decide que la salud del jugador ha mejorado lo suficiente como para poder jugar a nivel profesional de forma físicamente segura, ya sea el mismo día o más adelante.

- * Se reconoce que las leyes nacionales o gubernamentales u otros reglamentos vinculantes impuestos sobre el evento por autoridades fuera de su control pueden requerir la participación obligatoria del médico del torneo en todas las decisiones relacionadas con el diagnóstico y el tratamiento de una afección médica.

5 Interrupción para ir al aseo o para cambiarse de ropa

Un jugador podrá pedir permiso para abandonar la pista durante un tiempo razonable para ir al aseo/cambiarse de ropa (partidos femeninos).

Las interrupciones o descansos para ir al aseo deberán tomarse durante un descanso entre sets y no podrán utilizarse para ningún otro propósito.

Las interrupciones para cambiarse de ropa (partidos femeninos) deberán hacerse durante un descanso entre sets.

En los partidos femeninos de individuales, la tenista podrá pedir dos (2) descansos durante un partido.

En los partidos masculinos de individuales, el tenista podrá pedir una (1) interrupción para ir al aseo durante un partido al mejor de tres (3) sets y dos (2) descansos para ir al aseo durante un partido al mejor de cinco (5) sets.

En todos los partidos de dobles, cada equipo tendrá derecho a un total de dos (2) interrupciones. Si las parejas dejan la pista al mismo tiempo, contará como una (1) de las interrupciones autorizadas.

Cada vez que un jugador salga de la pista para ir al aseo se considerará como una de las interrupciones autorizadas independientemente de si el oponente ha abandonado o no la pista.

Todo descanso para ir al aseo que se tome cuando ya se haya iniciado un calentamiento se considerará como una de las interrupciones autorizadas.

Se autorizarán otras interrupciones adicionales, aunque se penalizarán conforme al Sistema de Penalización de Puntos si el jugador no está listo para volver a jugar dentro del tiempo permitido.

Cualquier abuso de esta regla estará sujeto a una penalización conforme a la sección de *Conducta antideportiva* del Código de Conducta.

F SUSPENSIÓN Y APLAZAMIENTO DEL JUEGO

El juez de silla o el supervisor de la ITF/juez árbitro pueden detener o suspender un partido temporalmente por falta de luz o debido a las condiciones de la pista o a las condiciones meteorológicas. Esto deberá notificarse inmediatamente al supervisor de la ITF/juez árbitro. Cuando se suspenda un partido y hasta que el supervisor de la ITF/juez árbitro decida aplazarlo, los jugadores, el juez de silla y todos los jueces de pista deberán estar listos para reanudar el partido. El supervisor de la ITF/juez árbitro tomará todas las decisiones referentes al aplazamiento de un partido a una fecha posterior.

Si se debe a la falta de luz, el aplazamiento deberá hacerse al final de un set o, si el set ya ha comenzado, después de que se hayan jugado un número par de juegos.

Tras la suspensión/aplazamiento de un partido, el juez de silla deberá registrar la hora, el punto, el juego y el marcador del set, el nombre del servidor, los lados en los que jugaba cada tenista, y recogerá todas las pelotas utilizadas durante el partido.

En el caso que un partido se haya detenido, suspendido o aplazado, el nuevo período de calentamiento será el siguiente:

- Retraso de 0-15 minutos - Sin calentamiento
- Retraso de 15-30 minutos - Tres (3) minutos de calentamiento
- Retraso de 30 minutos o más - Cinco (5) minutos de calentamiento

G ANUNCIOS

Los jueces de silla anunciarán los partidos en inglés o en el idioma local. En todas las competiciones por equipos se utilizará el nombre del país o del equipo.

1 Calentamiento

- *“Tres minutos”* – faltan tres (3) minutos para que finalice el calentamiento
- *“Dos minutos”* - faltan dos (2) minutos para que finalice el calentamiento
- *“Un minuto”* - falta un (1) minuto para que finalice el calentamiento
- *“Tiempo, preparados para jugar”* - final del calentamiento, pelotas hacia el lado del servidor
- *“Al Servicio _____, jueguen”* - inmediatamente antes de que el servidor se prepare para servir

2 Presentación de los jugadores

a Si el juez de silla presenta a los jugadores, después del aviso de “Un minuto”, anunciará:

- *“Partido de individuales/dobles de _____ ronda, al mejor de tres/cinco tie-breaks. A la izquierda de la silla _____, y a la derecha de la silla _____. _____ ha ganado el sorteo y ha elegido _____.”*
- *“Partido de dobles de _____ ronda. Consistirá en dos sets de tie-break con tanteo sin ventaja. Cuando el tanteo sea de un set para ambas partes, se decidirá el partido con un match tie-break de diez puntos”.*

b Si otra persona presenta a los jugadores, durante el calentamiento dirá:

- *“_____ ha ganado el sorteo y ha elegido _____.”*

3 Control del público

Se dirigirán al público respetuosamente con frases como las siguientes (preferiblemente en el idioma local):

- “Silencio, por favor. Gracias”
- “Siéntense, por favor”
- “Tomen sus asientos rápidamente, por favor”
- “Por deferencia a ambos jugadores...”
- “No hagan fotografías con flash, por favor”

4 Tanteo

a Siempre se cantará primero el tanteo del servidor, excepto durante el *tie-break*.

b El tanteo se anunciará de la siguiente forma:

- “*Quince-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, Iguals (nunca Cuarenta-Iguals), Ventaja, Juego*”

c Cuando se utiliza el sistema de tanteo sin ventaja, después de iguales se cantará:

- “*Punto decisivo, elección del restador*”

d El tanteo se cantará en voz alta y clara al final de cada punto. Se anunciará el marcador rápidamente antes de anotarlo en la hoja de arbitraje, a menos que se produzca alguna circunstancia en la que resulte más eficaz retrasar el tanteo.

e Al final de un partido o set el juez de silla, además de “Juego”, deberá cantar el tanteo en juegos, conforme a los ejemplos siguientes:

- “*Juego Smith, Smith gana 4-2, primer set*”, o
- “*Juego Smith, 3 juegos iguales, primer set*”, o
- “*Juego y tercer set Smith, 7 juegos a 5. Jones gana 2 sets a 1*”

Si los espectadores ven el marcador, no es necesario cantar el tanteo del set.

Al principio de cada set, el juez de silla anunciará:

- “*Segundo set, al servicio Smith*”

f Cuando un set llegue al *tie-break*, anunciará:

- “*Juego Smith, 6 juegos iguales. Tie-break*”

Antes de comenzar un match *tie-break*, anunciará:

- “*Señoras y señores, a continuación se jugará un match tie-break a diez puntos para decidir este partido*”.

g Durante el *tie-break*, primero se cantará el tanteo y después el nombre del jugador que va ganando:

- “*1-0 Jones*” o “*1-0 Jones/Smith*”
- “*1-Iguals*”
- “*2-1 Smith*”

Use “Cero” en lugar de “Nada” en el *tie-break*.

Al finalizar el *tie-break*, se anunciará:

- “*Juego y set, 7-6*”

h Al término del partido se anunciará el ganador:

- “*Juego, set y partido Smith, (3 sets a 2), 6-4, 1-6, 7-6, 4-6, 6-2*”

En cada set, se cantará primero el número de juegos ganados por el ganador del partido.

5 Código de Conducta

a Las violaciones del Código de Conducta se anunciarán conforme a los ejemplos siguientes:

- “*Violación del Código, Retraso injustificado, Amonestación, Sr./Sra./Srta. _____*”
- “*Violación del Código, Abuso de raqueta, Punto de penalización, Sr./Sra./Srta. _____*”
- “*Violación del Código, Abuso verbal, Juego de penalización, Sr./Sra./Srta. _____*”

b Las violaciones de la regla de *Público partidario (competiciones por equipos)* se anunciarán de la siguiente forma:

- “*Violación del Código, Público partidario, Amonestación, (Nación)*”
- “*Violación del Código, Público partidario, Punto de penalización, (Nación)*”

c Las violaciones de la *Normativa sobre el Comportamiento del Capitán (competiciones por equipos)* se anunciarán de la siguiente forma:

- “*Conducta antideportiva, Capitán, Primera amonestación, (Nación)*”
- “*Conducta antideportiva, Capitán, Segunda amonestación, (Nación)*”
- “*Conducta antideportiva, Capitán, Expulsión, (Nación)*”

d La contravención de *Tiempo* por incumplimiento de las estipulaciones del Código por *Retraso injustificado* se anunciará de la siguiente forma:

- “*Violación de tiempo, Amonestación, Sr./Sra./Srta. _____*”

Retrasos subsiguientes:

- “*Violación de tiempo, Pérdida del servicio, Sr./Sra./Srta. _____, Segundo servicio o Tanteo*”, o
- “*Violación de tiempo, Punto de penalización, Sr./Sra./Srta. _____*”

e Tras la pérdida de un punto o la pérdida de un juego, se anunciará el nuevo marcador.

f Cuando un juez de silla avise al supervisor de la ITF/juez árbitro para decidir si una violación del Código constituye una descalificación, informará también a los jugadores y, si procediese, a los espectadores:

- “*El supervisor/juez árbitro ha sido llamado a pista para discutir esta violación del Código*”.

Si el supervisor de la ITF/juez árbitro decide descalificar a un jugador, se anunciará conforme al ejemplo siguiente:

- “*Violación del Código, Abuso físico, Descalificación Sr./Sra./Srta. _____*”

g Un jugador no podrá apelar al juez de silla para que retire una violación de tiempo o violación del Código asignada a su oponente.

h Las violaciones de tiempo y violaciones del Código se anunciarán en inglés (se podrá añadir también el idioma local).

6 Tiempo muerto médico

a Cuando el juez de silla decida llamar al fisioterapeuta/masajista deportivo, lo anunciará de la forma siguiente:

- “*El fisioterapeuta ha sido llamado a la pista*”

- b** Cuando se autorice un tiempo muerto de tres (3) minutos, el juez de silla anunciará:
 - *“El señor/La señora/La señorita _____ recibe ahora un tiempo muerto”*
- c** Para informar al rival y al entrenador del tiempo restante durante un tiempo muerto, el juez de silla indicará (sin anunciarlo públicamente):
 - “Quedan dos minutos”
 - “Queda un minuto”
 - “Quedan treinta segundos”
 - “Tratamiento completado”
- d** Cuando haya terminado el tiempo muerto, el jugador dispondrá del tiempo necesario para ponerse los calcetines y las zapatillas antes de que el juez de silla cante:
 - *“Tiempo”*
 Si el juego no se reanuda treinta (30) segundos después de haber cantado *“Tiempo”*, se penalizará el retraso conforme al Sistema de Penalización de Puntos.
- e** Si se pide tiempo muerto durante un cambio de lado o un descanso entre sets, entonces el tiempo muerto se añadirá al tiempo permitido para dicho cambio de lado o descanso entre sets.
- f** Si un jugador decide perder puntos o juegos para poder recibir tratamiento por calambre, el juez de silla anunciará:
 - *“El señor/La señora/La señorita _____ solicita tratamiento médico inmediato por calambre. Solamente puede recibir tratamiento durante un cambio de lado/descanso entre sets, por lo tanto concede todos los puntos y juegos hasta el siguiente cambio de lado/descanso entre sets.”*
- g** Los procedimientos de tiempo muerto médico para jueces de silla y fisioterapeutas/masajistas se encuentran en el Apéndice C.

7 Sistemas de revisión electrónica

- a** Cuando el juez de silla considere que se ha hecho una petición de revisión adecuada, entonces él anunciará:
 - *“El señor/La señora/La señorita _____ está impugnando la decisión sobre la línea de fondo (especificar qué línea), la pelota se cantó DENTRO/FUERA”*
- b** Si el horario lo permite, intentará anunciar también:
 - *“El señor/La señora/La señorita _____ tiene X impugnaciones pendientes”* cuando hay una reducción.
- c** Si la revisión no es posible, anunciará (después de informar a los jugadores):
 - *“La revisión electrónica no está disponible, la decisión original de DENTRO/FUERA se mantiene”*

H CANTOS

Las notificaciones verbales de los jueces de pista se harán en voz alta y clara, de la forma siguiente:

1 *“Fault”* (falta en español)

Si el primer o el segundo servicio caen fuera del cuadro de servicio. No se cantará *“Double fault”* (doble falta) después de la segunda falta.

- 2 *“Out”* (fuera)
Si una devolución toca el suelo, un accesorio fijo permanente, u otro objeto fuera del cuadro correcto.
No se cantará *“Outside”* (afuera), *“Over”* (ancha), *“Just missed”* (casi), ni nada parecido.
- 3 *“Net”* (red)
Cuando un servicio golpea la parte superior de la red y pasa por encima de esta.
- 4 *“Through”* (ha pasado)
Cuando la pelota pasa a través de la red.
- 5 *“Foot fault”* (falta de pie)
Cuando el jugador quebranta la regla 18 de las Reglas del Tenis.
- 6 *“Let”* (repetición)
Cuando el juez de silla determina que un punto o un servicio debe repetirse conforme a las reglas 22 y 23 de las Reglas del Tenis.
- 7 *“Not up”* (dos botes)
Cuando un jugador no golpea la pelota tras el primer bote.
- 8 *“Foul shot”* o *“Touch”* (doble golpe o ha tocado)
Cuando se golpea una pelota dos veces intencionadamente, o se golpea antes de que sobrepase la red, o cuando un jugador toca la red mientras la pelota está en juego, o cuando una pelota en juego toca a un jugador, o cuando el jugador o algo que él lleva o tiene puesto cae en el lado contrario (regla 24 de las Reglas del Tenis).
- 9 *“Hindrance”* (interferencia)
Cuando un jugador obstaculiza voluntaria o involuntariamente a su rival durante la ejecución de un golpe (regla 26 de las Reglas del Tenis).
- 10 *“Wait, please”* (esperen por favor)
Cuando se produce alguna obstrucción o alboroto que retrasa el inicio de un punto o segundo servicio.
- 11 *“Correction”* (corrección)
“Correction the ball is good” (corrección, la pelota es buena) para corregir un canto de *“Out”* (fuera) claramente incorrecto. *“Out”* o *“Fault”* (fuera o falta) para corregir una señal incorrecta de *“Safe”* (buena).

I SEÑALES MANUALES

Las señales manuales son las siguientes:

- 1 *“Out”* o *“Fault”*
Brazo totalmente extendido apuntando hacia el lado por el que la pelota ha caído fuera o se ha producido la falta, con la palma de la mano hacia el juez de silla y los dedos extendidos y juntos.
Una señal manual no se utiliza nunca en sustitución de un canto verbal. La señal manual complementa y está supeditada al canto verbal de *“Out”* o *“Fault”*.
- 2 Señal manual de *“Good ball”* o *“Safe”*
Manos abiertas con las palmas discretamente hacia abajo. No existe canto verbal para una pelota buena. La señal manual se utiliza en silencio durante un peloteo y tras un golpe definitivo para confirmar que la pelota ha sido buena (aproximadamente desde un metro por dentro de la línea).
- 3 *“Hindrance”*

Las manos frente a la cara por debajo del nivel de los ojos, con el reverso hacia fuera. Esta señal manual indica que el juez de línea no ha podido determinar el canto porque su visión se ha visto obstruida por algún motivo. No existe ningún canto verbal para esta señal, que se utiliza en silencio.

- 4 *“Net”* o *“Through”*
Con el brazo totalmente extendido hacia arriba al tiempo que se canta *“Net”* o *“Through”*.
- 5 *“Foot fault”*
Con el brazo totalmente extendido hacia arriba al tiempo que se canta *“Foot fault”*.
- 6 *“Correction”*
Con el brazo totalmente extendido hacia arriba al tiempo que se canta *“Correction”*.

J HOJA DE ARBITRAJE DE LA ITF / DISPOSITIVO MANUAL DE LA ITF PARA EL TANTEO O PUNTAJE

a HOJA DE ARBITRAJE DE LA ITF

El juez de silla deberá rellenar su hoja de arbitraje de la ITF conforme a lo siguiente:

- 1 Antes del partido
Antes de la reunión previa al partido con los jugadores, debe anotar la información requerida en la hoja de arbitraje de la ITF, como el nombre del torneo, ronda, cambio de pelotas, nombres de los jugadores, etc.
- 2 Sorteo
Después del sorteo, indicar quién lo ha ganado y las elecciones de los jugadores.
- 3 Tiempo/Interrupciones
Ha de anotar la hora de comienzo y finalización de cada set. Debe indicar el tiempo y el motivo de las interrupciones durante el partido.
- 4 Lados del servicio
Debe anotar las iniciales de cada jugador en la columna “Lado de saque” y el orden de servicio, según los lados correspondientes en la pista.
- 5 Cambio de pelotas
Debe señalar con antelación el juego en el que debe efectuarse el cambio de pelotas, en la parte derecha de la hoja de arbitraje de la ITF.
- 6 Puntos
Para señalar el tanteo se harán marcas transversales en las casillas de la hoja de arbitraje de la ITF o mediante las siguientes letras:
“A” - Ace
“D” - Doble falta
Además, se anotará un punto “.” en el centro de la última línea de la casilla del servidor para indicar una falta en el primer servicio.
- 7 Juegos
En la columna “Juegos” se incluirá el total de juegos acumulados por el ganador del último juego.
- 8 Violaciones del Código y tiempo
Cuando se imponga una sanción por violación del Código o de tiempo a un jugador, se anotará una “C” o una “T” en la casilla correspondiente de la hoja de

arbitraje de dicho jugador. Cuando se penalice a un jugador con un punto o un juego, se señalará con una “X” la casilla correspondiente del jugador que reciba dicha penalización. Cuando se aplique una penalización por *Pérdida del servicio* se marcará con un punto “.” en caso del primer servicio, y con una “X” en el caso del segundo servicio. También se anotarán las violaciones del Código y violaciones de tiempo en sus respectivas secciones.

9 Informe

Se informará al supervisor/juez árbitro de todos los hechos relacionados con una violación, citándolos exactamente e indicando qué criterio se utilizó para considerarlos obscenos o abusivos.

10 Calambres

Cuando un jugador conceda puntos para recibir tratamiento, estos se anotarán con una “X” en la casilla del jugador que reciba los puntos.

En el Apéndice B se encuentra un ejemplo de una hoja de arbitraje de la ITF debidamente señalizada.

b DISPOSITIVO MANUAL DE LA ITF PARA LLEVAR EL TANTEO

El juez de silla introducirá todos los datos sobre el tanteo en su dispositivo manual de acuerdo con lo siguiente:

1 Antes del partido

Antes de la reunión pre-partido con los jugadores, verificará que todos los datos relacionados con el partido estén correctamente cargados en el dispositivo manual para llevar el tanteo. Los datos del partido incluyen los nombres de los jugadores, el formato de tanteo, cambio de pelotas, etc.

2 Sorteo

Después del sorteo, registrará quién ganó dicho sorteo y qué eligieron los jugadores.

3 Tiempo/ interrupciones/ suspensiones

Ingresará inmediatamente y con precisión todas las interrupciones durante un partido, como por ejemplo, descanso para ir al aseo/cambio de ropa, descansos de diez (10) minutos, suspensiones de juego y demoras por lluvia.

4 Puntos

Los puntos se registrarán oportunamente y con exactitud.

5 Violaciones del Código y de *Tiempo*

Cuando se aplique a un jugador una violación del Código o de tiempo, tal violación deberá ingresarse inmediatamente en el dispositivo manual para el tanteo. Además, se confeccionará un informe completo por escrito detallando todos los hechos de la violación, incluyendo, pero no exclusivamente, las citas exactas de todas las declaraciones realizadas que se consideren obscenas o abusivas.

Las instrucciones para descargar toda la información estarán disponibles en el Portal de Arbitraje de la ITF y se proporcionarán para su uso en la sede de los torneos del Circuito Profesional de la ITF.

K RESPONSABILIDADES DE LOS JUECES EN PISTA

Las responsabilidades de los jueces en pista son las siguientes:

- 1 Los jueces de las líneas de fondo, laterales, servicio y central de servicio cantarán “*Out*” y “*Fault*” solamente en sus respectivas líneas.
- 2 El juez de red cantará todos los “*Net*” y “*Through*” y asistirá en la medición de la red y 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 conlleva cantar en alto por encima 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 un juez de silla cuenta con un equipo completo de diez (10) jueces de línea, compartirán las funciones/responsabilidades indicadas en el punto 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 deberán estar de pie durante el juego.

M EQUIPO INCOMPLETO DE JUECES DE LÍNEA

Si el número de jueces de línea es menor al de un equipo completo, se recomienda que los jueces de línea actúen del modo siguiente:

- 1 Siete (7) jueces de línea
 - a Cuatro (4) jueces de línea de pie en las líneas laterales y central de servicio.
 - b Las líneas laterales no se cantarán a través de la red.
 - c Los servicios se cantan desde el lado del restador y el juez de la línea central de servicio regresará a la línea lateral que no está cubierta una vez efectuado el servicio.
 - d Existe movimiento durante el punto.
 - e Las responsabilidades de un equipo de siete (7) jueces de línea seguirán siendo las indicadas más arriba.
- 2 Seis (6) jueces de línea
 - a Tres (3) jueces de línea de pie en las líneas laterales y central de servicio.
 - b La línea lateral de servicio se cantará a través de la red desde el lado del servidor, mientras que la línea central de servicio se cantará desde el lado del restador.
 - c No existe movimiento durante el punto.
 - d Las responsabilidades de un equipo de seis (6) jueces de línea seguirán siendo las indicadas más arriba.
- 3 Cinco (5) jueces de línea
 - a Dos (2) jueces de línea de pie en las líneas laterales y central de servicio.
 - b Las asignaciones son las mismas que para seis (6) jueces de línea, excepto el juez de la línea central de servicio, que se trasladará a la línea lateral que no esté cubierta una vez efectuado el servicio.
 - c Existe movimiento durante el punto.
 - d Las responsabilidades de un equipo de cinco (5) jueces de línea seguirán siendo las indicadas más arriba.
- 4 Menos de cinco (5) jueces de línea

- a El juez de silla asignará las tareas de los jueces de línea del mejor modo posible.
- b El juez de silla cantará todas aquellas líneas que no estén cubiertas.
- c Las responsabilidades seguirán siendo las indicadas más arriba.

El Apéndice D muestra diagramas de la localización y movimientos para equipos de siete (7), seis (6) y cinco (5) jueces de línea.

N ARBITRAJE SIN JUECES DE LÍNEA

Si el juez de silla debe arbitrar un partido sin la ayuda de ningún juez de línea, realizará todos los cantos.

O PROCEDIMIENTOS PARA PARTIDOS JUGADOS SIN JUEZ DE SILLA

En el Apéndice E se indican los procedimientos para los supervisores de la ITF/jueces árbitros y una notificación para los jugadores referente a los partidos que se juegan sin juez de silla.

P INTERFERENCIAS

1 Interferencias por parte de los jueces

- a Si se corrige el canto de “*Out*” a “*Good*”, deberá jugarse un let a menos que el juez de silla, a su juicio único, determine que fue un claro ace o punto decisivo que al oponente le hubiese resultado imposible devolver. Si existe alguna posibilidad razonable de que dicha pelota hubiese podido ser devuelta, se le dará el beneficio de la duda al jugador.
- b Si se corrige el canto de “*Good*” a “*Out*”, entonces el punto finaliza sin que se considere una interferencia.
- c Si se canta una falta de pie antes de que el servidor realice el saque, se jugará un let.

2 Interferencias externas

Si se estorba a un jugador por circunstancias ajenas a su control (cae una pelota en la pista, un papel volando por la pista, etc.) durante el juego o durante su servicio, se repetirá el punto.

El ruido del público, “*out*” cantado por los espectadores y otras distracciones parecidas no se considerarán interferencias, y el punto se mantendrá como estaba.

3 Interferencia de un jugador a su contrario

El estorbo de un jugador a su rival puede considerarse voluntario o involuntario.

- a Cuando un jugador estorba a su contrario involuntariamente (se le cae una pelota del bolsillo, se le cae la gorra al suelo, etc.), la primera vez se repetirá el punto avisando al jugador de que cualquier molestia en próximas ocasiones se considerará deliberada.
- b Cualquier interferencia por parte de un jugador que se considere deliberada conllevará la pérdida del punto.

Q JUEGO CONTINUO/RETRASOS INJUSTIFICADOS

Se permitirá un máximo de veinte (20) segundos desde que la pelota queda fuera de juego hasta que se vuelve a servir en el punto siguiente, excepto en los noventa (90)

segundos del cambio de lados o los ciento veinte (120) segundos al final de cada set. Los procedimientos para aplicar esta regla son los siguientes:

- 1 Regla de los veinte (20) segundos
 - a Se pondrá en marcha el cronómetro cuando se ordene al tenista que juegue o cuando la pelota quede fuera de juego.
 - b Se considerará la imposición de una sanción por violación de tiempo o violación del Código si no se golpea la pelota para iniciar el punto siguiente dentro de los veinte (20) segundos permitidos. No se dará aviso alguno antes de que finalicen los veinte (20) segundos.
- 2 Cambio de lado [noventa (90) segundos] y descanso entre sets [ciento veinte (120) segundos]
 - a Se pondrá en marcha el cronómetro en el momento en que la pelota quede fuera de juego.
 - b Se anunciará “Tiempo” una vez transcurridos los sesenta (60)/noventa (90) segundos.
 - c Se anunciará “15 segundos” si uno o ambos jugadores están aún sentados en sus sillas o si no se han dirigido hacia sus respectivas posiciones de juego una vez transcurridos setenta y cinco (75)/ciento cinco (105) segundos.
 - d Se considerará la imposición de una sanción por violación de tiempo o violación del Código (tras un tiempo muerto por razones médicas o tratamiento) si no se sirve la pelota para el punto siguiente dentro de los noventa (90)/ciento veinte (120) segundos permitidos, siempre y cuando no se haya producido ninguna molestia que haya impedido el servicio en ese tiempo.
- 3 El restador no juega al ritmo razonable del servidor.
 - a Se pondrá en marcha el cronómetro en el momento en que la pelota quede fuera de juego o cuando se ordene jugar al tenista.
 - b Se considerará la imposición de una sanción por Violación del tiempo [incluso antes de que terminen los veinte (20) segundos] si las acciones del restador retrasan el ritmo razonable del servidor.
 - c Se considerará la imposición de una sanción por violación del Código si el restador retrasa el ritmo del servidor de forma obvia y constante, demostrando así una “conducta antideportiva”.

R CONDUCTA INDEBIDA DEL JUGADOR EN LA PISTA

Durante un partido, el juez de silla es el máximo responsable de la aplicación del Código de Conducta. Las violaciones del Código se impondrán inmediatamente después de que un jugador infrinja el Código. Cada infracción recibirá una nueva sanción por violación del Código.

Al término del partido, el juez de silla deberá seguir aplicando el Código informando de los hechos al supervisor de la ITF/juez árbitro.

S VIOLACIONES DEL CÓDIGO NO OBSERVADAS POR EL JUEZ DE SILLA

En ocasiones, los jueces de línea son los únicos que ven las violaciones del Código realizadas por los jugadores.

En estos casos, el juez de línea deberá aproximarse inmediatamente al juez de silla e informarle de los hechos, momento en el que el juez de silla apagará todos los micrófonos situados en las proximidades de la silla.

El juez de silla puede pedirle al jugador que responda a dichas acusaciones y, acto seguido, el juez de silla tomará una decisión sobre si desestima el caso o impone una violación del Código. En caso afirmativo, el juez de silla lo anunciará al jugador, su oponente y al público.

Si, en la opinión del juez de silla, se ha producido una violación del Código de Conducta, pero dado que fue descubierta tarde o por cualquier otro motivo que hiciese inapropiado imponer una violación del Código, dicho juez notificará al jugador que remitirá dicha acción al supervisor de la ITF/juez árbitro después del partido para que tome las medidas adecuadas.

T DESCALIFICACIÓN INMEDIATA

El supervisor de la ITF/juez árbitro podrá descalificar a un jugador por cualquier violación del Código por mala conducta.

La decisión de proceder con la descalificación inmediata saltándose el Sistema de Penalización de Puntos es una medida drástica y solamente se tomará en los casos extremos de conducta indebida.

U CÓDIGO DE CONDUCTA PARA ÁRBITROS

La ATP, ITF, WTA y el Grand Slam, como miembros del Programa de Certificación Conjunta requieren altos estándares de profesionalismo por parte de todos los árbitros acreditados (con certificación Nacional, o de chapa Verde, Blanca, Bronce, Plata y Oro) y otros jueces (en su conjunto “los árbitros”) que trabajen en los eventos del Grand Slam, la ATP, ITF y WTA.

a) Estándares u obligaciones de los árbitros:

- 1** Deben estar en buena forma física.
- 2** Deben tener una agudeza visual de 20/20, ya sea natural o corregida, y una audición normal. Además, los jueces de silla internacionales deben presentar anualmente al Departamento de Arbitraje de la ITF los resultados de un examen oftalmológico, y todos los demás árbitros acreditados también deben presentar los resultados de un examen oftalmológico al Departamento de Arbitraje de la ITF cada tres años.
- 3** Deben llegar puntualmente a todos los partidos a los que han sido asignados.
- 4** Deben comprender las Reglas del Tenis, los Deberes y Responsabilidades de los Jueces y todos los reglamentos y códigos de conducta de los torneos del Grand Slam, la ATP, ITF y WTA donde vayan a arbitrar.
- 5** Deben comportarse de manera respetuosa con los demás árbitros, personal del torneo, espectadores y cualquier otra persona relacionada con un torneo o evento.
- 6** Deben mantener una buena higiene personal y apariencia profesional en todo momento.
- 7** No deben consumir bebidas alcohólicas antes de un partido el día que vayan arbitrar, ni en ningún momento dentro del recinto durante el transcurso del

torneo, ni cuando vistan el uniforme. Como pauta, los árbitros no deberían consumir bebidas alcohólicas durante 12 horas antes de arbitrar un partido.

- 8 Deben ser completamente imparciales con todos los jugadores en todo momento. Específicamente:
 - i) No arbitrarán un partido si tienen una relación con uno de los jugadores que pueda considerarse un conflicto de intereses. La mera percepción de un conflicto inhabilitaría a un oficial para dicha función;
 - ii) No se relacionarán socialmente ni intimarán con los jugadores, ni tampoco establecerán una relación con ellos ni actuarán de forma que se pueda poner en duda su imparcialidad como oficial de tenis. No obstante, los jueces no tienen prohibido asistir a actos sociales a los que los jugadores puedan acudir ni tienen prohibido alojarse en los mismos hoteles que los jugadores, aunque no compartirán la habitación con ningún jugador sea de la edad que sea;
 - iii) Los árbitros deben informar sobre cualquier posible conflicto de intereses al Departamento de Arbitraje de la ITF (officiating@itftennis.com), que administra el Programa de Certificación Conjunta en nombre de todas las partes anteriormente mencionadas. Ello incluye cuando un oficial acreditado es tenista profesional, entrenador nacional de tenis, capitán de un equipo nacional, director u organizador de torneo, si trabaja para una compañía que tiene intereses comerciales en el tenis, o si es buen amigo, pariente o miembro del equipo de apoyo del jugador en el caso de un tenista profesional.
- 9 No criticarán ni tratarán de explicar cantos o decisiones de otros jueces a nadie excepto a dichos árbitros directamente, al supervisor/juez árbitro o al personal responsable del arbitraje en los torneos del Grand Slam, la ATP, ITF y WTA.
- 10 Acatarán todas las leyes penales aplicables en todas las jurisdicciones. Para que no quede lugar a dudas, y a mero título enunciativo, esta obligación se infringe cuando un árbitro haya sido condenado por un delito, se haya declarado culpable de un cargo o no haya refutado un cargo o una acusación concerniente a cualquier delito en cualquier jurisdicción.
- 11 Estarán sujetos a todas las disposiciones del Programa contra la Corrupción en el Tenis ([TACP por sus siglas en inglés](#)) y deberán conformar con las mismas. Estarán familiarizados con todas las reglas del programa, incluida la obligación de denunciar cualquier incidente supuestamente de corrupción ante la Unidad de Integridad en el Tenis (confidential@tennisintegrityunit.com). Conforme al TACP los árbitros podrán ser procesados de manera independiente.
- 12 No mantendrán conversaciones con los espectadores, excepto durante el curso normal del control del público durante un partido.
- 13 No deben participar en entrevistas ni reuniones con los medios de comunicación cuando sus opiniones sobre el arbitraje puedan ser publicadas o emitirse sin la aprobación del supervisor/juez árbitro.
- 14 No se comportarán de manera delictiva, injusta, poco profesional o poco ética, como por ejemplo al intentar lesionar o incapacitar intencionalmente a otros árbitros, jugadores, personal del torneo y público. Asimismo, todos los árbitros deben dar un buen ejemplo de conducta para otros oficiales.
- 15 No abusarán de su posición de autoridad o control y no comprometerán el bienestar psicológico, físico o emocional de otros árbitros, jugadores o personal del torneo.

- 16 No abusarán sexualmente ni acosarán sexualmente a otros árbitros, jugadores o personal del torneo.
- 17 Deben dirigir cualquier petición relacionada con el torneo al supervisor/juez árbitro o jefe de árbitros, en lugar de hacerlo directamente al director o al personal del torneo.
- 18 Se comprometerán a trabajar en cada torneo hasta ser exonerados por el supervisor/juez árbitro. Cuando un árbitro haya aceptado trabajar en un torneo, no podrá retirarse para arbitrar en otro torneo que se celebre simultáneamente sin el permiso de los representantes de arbitraje del Grand Slam, la ATP, ITF o WTA, según corresponda.

b) Violaciones y sanciones

- 1 Todos los árbitros tienen el deber continuo de revelar al Programa de Certificación Conjunta toda infracción del Código de Conducta para Árbitros de la que estén al tanto, ya sea presunta, sospechada o real, les afecte a ellos mismos o a otro árbitro. El hecho de no denunciarla constituye de por sí una infracción del Código de Conducta para Árbitros.
- 2 Si la supuesta infracción tuviere lugar en el recinto de un torneo debería denunciarse al representante de arbitraje de la organización pertinente, a continuación de que el supervisor/juez árbitro en la sede haya comenzado una investigación inicial. El supervisor/juez árbitro en la sede tiene autoridad para tomar decisiones en relación con la contratación de un árbitro en ese torneo, e incluso puede despedirlo provisionalmente del torneo.
- 3 Otras supuestas infracciones que ocurrieren en cualquier otro momento, deben denunciarse por escrito al Departamento de Arbitraje de la ITF.
- 4 Al recibir una denuncia de una supuesta infracción del Código de Conducta para Árbitros, el representante de arbitraje pertinente iniciará inmediatamente una vista del caso y determinará si se requiere una investigación más detenida de todos los hechos pertinentes a la presunta infracción. En ese caso, el representante de arbitraje correspondiente pedirá que se realice una investigación de todos los hechos relacionados con la supuesta infracción, informará al Panel Disciplinario cuando sea necesario, proporcionará información por escrito al árbitro correspondiente sobre la supuesta violación que debe investigarse y otorgará a dicho árbitro un mínimo de 10 días para proporcionar la información o evidencia que considere pertinente para la investigación. La investigación sobre ese árbitro se concluirá en un tiempo razonable.
- 5 El Panel Disciplinario tiene autoridad para suspender provisionalmente la certificación del árbitro mientras se realiza la investigación. Todo árbitro que ha sido suspendido provisionalmente puede recurrir esa suspensión por escrito en un plazo de siete (7) días a partir de la fecha de notificación de la suspensión pertinente, exponiendo los motivos de su apelación. Dicho recurso se presentará ante el Panel de Apelaciones según se estipula en la cláusula 14 siguiente y será determinado conforme a los documentos que se presenten. La decisión del Panel de Apelaciones será definitiva y vinculante.
- 6 Al completar la investigación, el Panel Disciplinario determinará si existen suficientes pruebas para concluir que se ha cometido esa violación del Código de

Conducta para Árbitros. Se informará al árbitro que se investiga de si le van a acusar de haber infringido el Código de Conducta o de si se va a cerrar la investigación sin cargos.

- 7 En el caso de que se compruebe que se ha cometido una infracción, el Panel Disciplinario determinará la sanción o sanciones adecuadas a imponer al árbitro. Al determinar la sanción o sanciones adecuadas, el Panel Disciplinario tendrá en cuenta todos los factores pertinentes, incluidos a título enunciativo pero no limitativo: (1) las declaraciones de la organización tenística en la que ocurrió la supuesta infracción, (2) la seriedad de la infracción, (3) la reputación e integridad del juego, (4) todas las declaraciones y elementos de prueba atenuantes que se hayan presentado, y (5) el periodo de suspensión provisional que se haya cumplido. La gama de sanciones disponibles queda a total criterio del Panel Disciplinario y puede incluir, entre otras, (a) una reprimenda y advertencia para conducta futura, (b) la retirada de la certificación, (c) la suspensión de la certificación por un periodo o (d) la expulsión permanente de un árbitro. El Panel Disciplinario proporcionará sin demora la notificación escrita de los resultados y de cualquier sanción que se le haya impuesto al árbitro.
- 8 Toda decisión que el Panel Disciplinario tome basándose en un condena por un delito, o una admisión de culpabilidad, o una negación a refutar un cargo o imputación de un delito en cualquier jurisdicción según se estipula en la cláusula a)10 del presente Código de Conducta para Árbitros, será final.
- 9 Todo árbitro que reciba una sanción como resultado de una infracción del Código de Conducta para Árbitros, que sea diferente de las estipuladas en la cláusula b)8 precedente, podrá apelar por escrito la decisión del Panel Disciplinario en un plazo de catorce (14) días a partir de la fecha de notificación de dicha decisión, detallando las razones de la apelación. Dicho recurso se formulará ante el Panel de Apelación, que consta de cuatro (4) individuos –un representante de cada una de las organizaciones del Grand Slam, la ATP, la ITF y la WTA (para los casos de árbitros de certificación de chapa de Bronce, Plata u Oro), o de dos (2) individuos del Departamento de Arbitraje de la ITF, en el caso de los jueces de certificación Nacional, o de chapa Verde o Blanca. Los miembros del Panel serán designados al inicio de cada año civil, y no habrán participado ni en la investigación ni en la toma de decisión del Panel Disciplinario. El Panel de Apelación decidirá el lugar y la hora para la audiencia de la apelación, que se realizará en persona, por conferencia telefónica o por videoconferencia, en el plazo de veintiún (21) días de recibida la apelación. Al árbitro se le ofrecerá la oportunidad de presentar por escrito su perspectiva ante el Panel de Apelación. Este emitirá su decisión dentro de los veintiún (21) días siguientes a la vista.
- 10 El Panel de Apelación puede confirmar, revocar o modificar (imponiendo una sanción menor o mayor) la decisión del Panel Disciplinario. El Panel de Apelación redactará en breve un informe con sus conclusiones y con cualquier sanción impuesta al árbitro. La decisión del Panel de Apelación será definitiva y vinculante, y el árbitro no tendrá derecho a impugnarla posteriormente.
- 11 En conformidad con este Código de Conducta para Árbitros, el Panel Disciplinario o el Panel de Apelación pueden comunicar su decisión a las asociaciones nacionales afiliadas o a otras organizaciones tenísticas que

consideren necesarias, actuando de manera razonable. En el caso de que se concluya que se ha infringido el Código de Conducta, la organización pertinente podrá publicar un sumario de la decisión del Panel Disciplinario o Panel de Apelación, así como de las conclusiones y las pruebas.

Nota: En lo que se refiere a la sección b de este Código de Conducta para Árbitros, para los árbitros de certificación Nacional, o de chapa Verde o Blanca el representante de arbitraje y Panel Disciplinario será el director de Arbitraje de la ITF; para los jueces de certificación de chapa de Bronce, Plata y Oro los representantes de arbitraje será el representante del Grand Slam, la ATP, ITF o WTA que se haya nominado, dependiendo del evento en que haya tenido lugar la supuesta infracción, y el Panel Disciplinario incluirá a los representantes de arbitraje del Grand Slam, la ATP, ITF y WTA que hayan sido nominados.

III INTERPRETACIONES

A APLICABILIDAD

A menos que se indique lo contrario, este artículo se aplicará a todos los eventos autorizados o reconocidos por la ITF.

B INTERPRETACIONES

Jugar con el cordaje roto

Durante un partido de tenis profesional, un jugador no podrá iniciar un servicio con una raqueta que tenga el cordaje roto. Si el jugador rompe el cordaje durante el transcurso del juego, deberá finalizar el punto. Si el restador rompe el cordaje durante la devolución de un let en el primer servicio, deberá cambiar la raqueta inmediatamente. Si el restador rompe el cordaje durante la devolución de una falta en el primer servicio, podrá elegir si cambiar la raqueta inmediatamente, en cuyo caso el servidor volverá a disponer del primer servicio, o terminar el punto con el cordaje roto, en cuyo caso el servidor solo dispondrá del segundo servicio.

Barra de sujeción/Cámaras situadas bajo la red

Si un jugador toca la barra de sujeción/cámara, se considerará parte de la red. Si una pelota toca la barra de sujeción/cámara, se considerará parte del suelo.

Cambio de calzado/calzetines mojados

Si se solicita al principio del cambio de lado, un jugador podrá disponer de tiempo adicional durante dicho cambio para cambiarse el calzado/calzetines si está(n) mojado(s), siempre que tenga preparados el/los nuevo(s) par(es). Esto se solicitará únicamente una vez durante un partido, a menos que prevalezcan las disposiciones de *Equipo mal ajustado* (por ejemplo, cuando el calzado o los calcetines mojados dejen la pista impracticable). En este caso, el juez de silla tiene autoridad para decidir si acepta cada petición individualmente.

Juez de silla obstruido en una Cuestión de Hecho

Cuando el juez de silla sea el principal responsable de un canto (por ejemplo: *not-up*, *touch* y *net/through* si no hay juez de red) deberá tomar la decisión de forma inmediata. Si el juez de silla no hubiese visto ninguna infracción a las reglas, actuará como si no hubiese sucedido ninguna infracción, y el punto se considerará bueno.

Lentes de contacto y gafas

Si un jugador lleva lentes de contacto o gafas al inicio de un partido, se considerarán como parte de su equipo, por lo que el jugador podrá recibir un tiempo razonable para ajustarse las lentes de contacto o gafas (por ejemplo, si las lentes están sucias o si se le rompen las gafas). Sin embargo, los jugadores no podrán recibir un tiempo razonable para cambiar sus gafas por lentes de contacto o viceversa (si el equipo original no se ha desajustado).

Aparatos electrónicos

Durante los partidos, a menos que lo autorice el supervisor de la ITF/juez árbitro, al jugador no le está permitido el uso de ningún aparato electrónico que no haya sido

aprobado como PAT (por sus siglas en inglés), es decir, un dispositivo con tecnología de análisis de un jugador.

IV APÉNDICES

APÉNDICE A

PORTAL DE ARBITRAJE DE LA ITF

La siguiente información se encuentra en el Portal de Arbitraje de la ITF, en <https://officiating.itftennis.com>:

- Listas de árbitros certificados
- Requisitos de certificación
- Directrices para el arbitraje
- Libros de reglas y reglamentos
- Formularios y directrices de evaluación
- Información sobre escuelas o cursos
- Torneos (Circuito Profesional, Copa Davis, Fed Cup, Torneos del Grand Slam)
- Formulario de prueba oftalmológica
- Prueba de libro abierto
- Anuncios del juez de silla (versiones en varios idiomas)
- Instrucciones para el software de planificación de torneos (Pro, Junior y Senior)
- Formularios electrónicos para los torneos:
 - Circuito Profesional de la ITF
 - Circuito Júnior de la ITF
 - Circuito de Tenis en Silla de Ruedas de la ITF
 - Copa Davis por BNP Paribas
 - Fed Cup por BNP Paribas

APÉNDICE B

HOJA DE ARBITRAJE DE LA ITF

SET No 3

Tiebreak	Server Side	G A M E	Format <input checked="" type="checkbox"/> Tiebreak <input type="checkbox"/> Match Tiebreak <input type="checkbox"/> Advantage set	Doubles receivers	Time Started	Games	Ball change
	A	1	/ A / / D / C		12.35	A B	
	B	2	C / / X /			2	
	A	3	/ T / / / /			3	
	B	4	C D X X X			4	
	A	5	T / T / / X D /			1	
	B	6					

TIME VIOLATIONS

Team: Player(s)						Team: Player(s)					
Step	Set	Games	Points	Player	Code	Step	Set	Games	Points	Player	Code
1	3	2-0	30-15		✓	1	-	-	-		
2	-	-	-			2	-	-	-		
3	-	-	-			3	-	-	-		
4	-	-	-			4	-	-	-		

CODE VIOLATIONS (POINT PENALTY SCHEDULE)

Team: Player(s)						
Step	Set	Games	Points	Player	Code	Description
1	-	-	-			
2	-	-	-			
3	-	-	-			

Team: Player(s)						
Step	Set	Games	Points	Player	Code	Description
1	3	1-0	0-0		RA	AFTER LOSING THE GAME, HE BROKE HIS RACKET INTO PIECES.
2	3	1-0	0-30		BA	DELIBERATELY HIT A BALL OUT OF THE STADIUM.
3	3	3-0	0-15		UnC	SPAT IN THE DIRECTION OF A LINE UPRIG AFTER A FOOTFAULT CALL.

ABBREVIATIONS (CODE OF CONDUCT)

Del	Unreasonable delays	BA	Ball abuse	CC	Coaching, coaches
AOB	Audible obscenity	RA	Racket abuse	UnC	Unsportsmanlike conduct
VOB	Visible obscenity	VA	Verbal abuse		
		PhA	Physical abuse		

APÉNDICE C

PROCEDIMIENTOS DE LOS JUECES DE SILLA Y FISIOTERAPEUTAS/ MASAJISTAS DEPORTIVOS EN CASO DE TIEMPO MUERTO MÉDICO

NO DURANTE UN CAMBIO DE LADO O DESCANSO ENTRE SETS	
FISIOTERAPEUTA/MASAJISTA	JUEZ DE SILLA
	Juez de silla comienza a cronometrar
	Juez de silla: <i>"Se ha llamado al fisioterapeuta a la pista"</i>
Fisioterapeuta llega	
Fisioterapeuta comienza a evaluar	
Fisioterapeuta le dice al juez de silla: <i>"Que comience un tiempo muerto médico"</i>	Juez de silla pone el cronómetro a cero y dice: <i>"Sr/Srta ___ está recibiendo tiempo muerto médico"</i>
	Juez de silla: <i>"Quedan 2 minutos"*</i>
	Juez de silla: <i>"Queda 1 minuto"*</i>
	Juez de silla: <i>"Quedan 30 segundos"*</i>
Fisioterapeuta abandona la pista	Juez de silla: <i>"Tratamiento completo"* : "Tiempo"#</i>
	Si el jugador no puede reanudar el juego después de 30 segundos, se anuncia una violación por <i>Retraso injustificado</i>

DURANTE UN CAMBIO DE LADO O DESCANSO ENTRES SETS	
MASAJISTA DEPORTIVO	JUEZ DE SILLA
	Juez de silla comienza a cronometrar 90/120 segundos
Fisioterapeuta comienza a evaluar	
Antes de acabarse los 60/90 segundos, Fisioterapeuta le dice al juez de silla: <i>"Que comience un tiempo muerto médico"</i>	Juez de silla dice: <i>"Sr/Srta ___ está recibiendo tiempo muerto médico"</i>
	Pasan 60/90 segundos, juez de silla pone cronómetro a cero
	Juez de silla: <i>"Quedan 2 minutos"*</i>
	Juez de silla: <i>"Queda 1 minuto"*</i>
	Juez de silla: <i>"Quedan 30 segundos"*</i>
Fisioterapeuta abandona la pista	Juez de silla: <i>"Tratamiento completo"* : "Tiempo"#</i>
	Si el jugador no puede reanudar el juego después de 30 segundos, se anuncia una violación por <i>Retraso injustificado</i>

DESPUÉS DE UN CAMBIO DE LADO O DESCANSO ENTRES SETS	
MASAJISTA DEPORTIVO	JUEZ DE SILLA
	Juez de silla comienza a cronometrar 90/120 segundos
Fisioterapeuta llega	
Fisioterapeuta comienza a evaluar	
	Después de 55/85 segundos, el juez de silla dice al fisioterapeuta: <i>"Casi han pasado 60/90 segundos. ¿Todavía sigues evaluando?"</i>
Fisioterapeuta dice al juez de silla: <i>"No. Solamente descanso para cambio de lado/entre sets"</i>	Juez de silla: <i>"Tiempo"</i>
	O
Fisioterapeuta dice al juez de silla: <i>"Aún sigo evaluando"</i>	Juez de silla espera
Fisioterapeuta le dice al juez de silla: <i>"Que comience un tiempo muerto médico"</i>	Juez de silla pone el cronómetro a cero y dice: <i>"Sr/Srta ___ está recibiendo tiempo muerto médico"</i>
	Juez de silla: <i>"Quedan 2 minutos"*</i>
	Juez de silla: <i>"Queda 1 minuto"*</i>
	Juez de silla: <i>"Quedan 30 segundos"*</i>
Fisioterapeuta abandona la pista	Juez de silla: <i>"Tratamiento completo"* : "Tiempo"#</i>
	Si el jugador no puede reanudar el juego después de 30 segundos, se anuncia una violación por <i>Retraso injustificado</i>

Solamente se deben hacer públicos los anuncios del juez de silla que aparecen arriba en **negrita**. El resto de las conversaciones deben dirigirse directamente a los jugadores y al fisioterapeuta.

* Si el tratamiento está completo y el fisioterapeuta abandona la pista antes de que se hayan acabado 3 minutos, el juez de silla anuncia: *"Tratamiento completo"*; **"Tiempo"**.

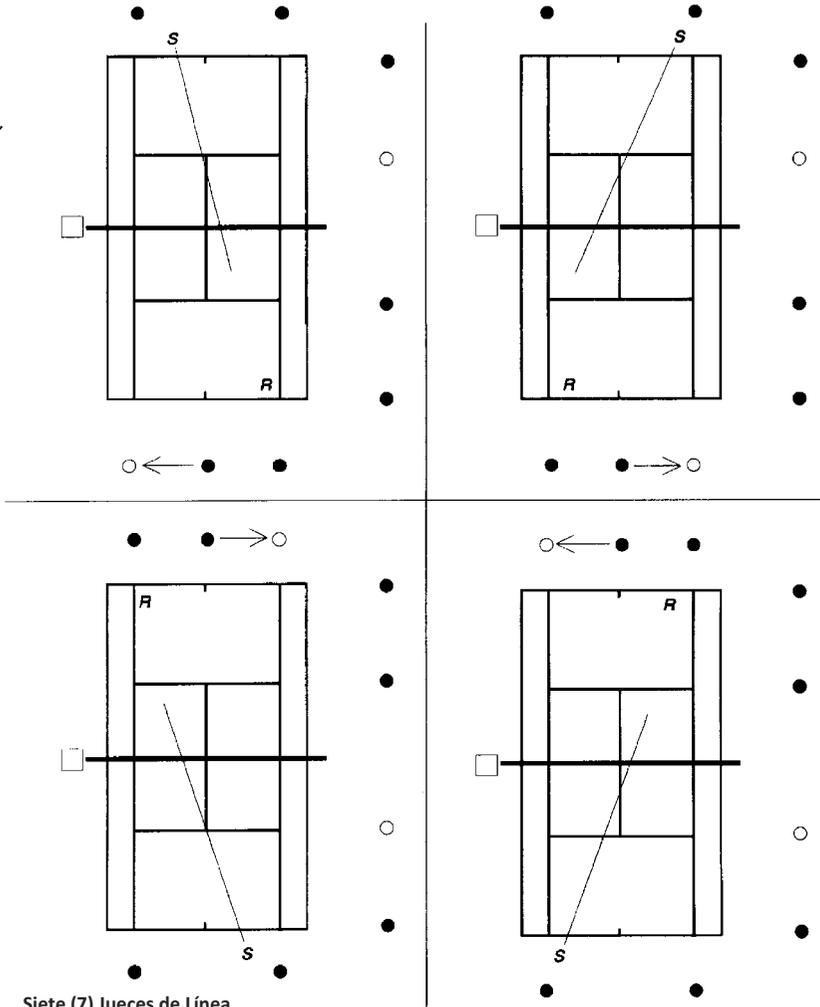
Después de anunciar *"Tratamiento completo"*, si se necesitase, se debe dejar tiempo necesario para que el jugador se coloque los calcetines y zapatillas deportivas antes de anunciar **"Tiempo"**.

Después de haber llamado al fisioterapeuta, también se debe llamar al supervisor de la ITF/juez árbitro y este debe comunicarse con el fisioterapeuta y juez de silla como corresponda.

APÉNDICE D

POSICIONES DE LOS JUECES DE LÍNEA SEGÚN LA ITF

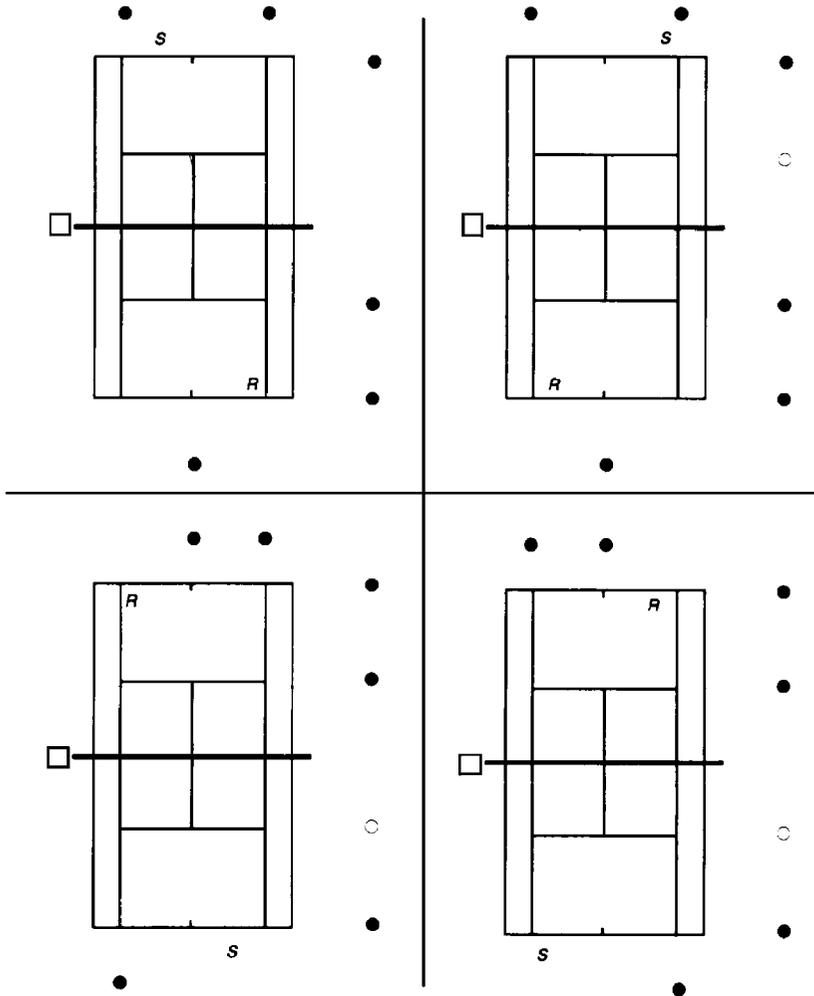
Siete (7) Jueces de Línea



Siete (7) Jueces de Línea

- A. Las líneas laterales y las líneas de servicio central están cubiertas por cuatro Jueces de Línea
- B. Todas las líneas laterales se cantan solamente hasta la red
- C. Los servicios se cantan desde el lado del restador y el juez de línea del servicio central va hacia la línea no cubierta después del servicio.
- D. Movimiento durante el punto.

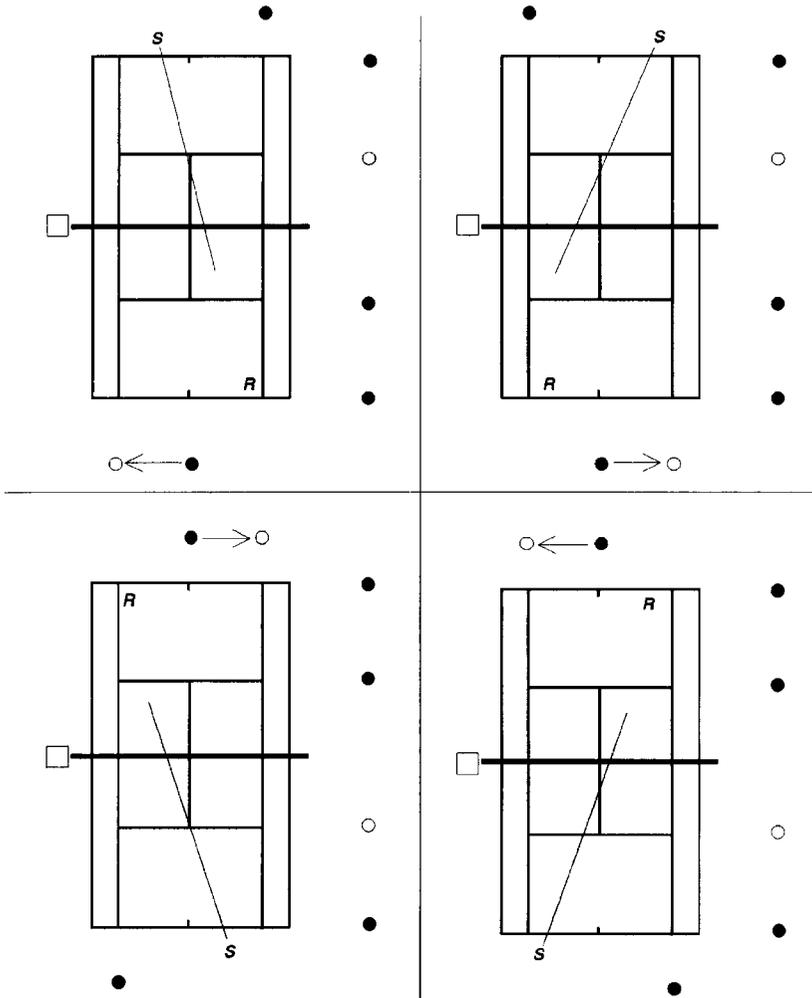
Seis (6) Jueces de Línea



Seis (6) Jueces de Línea

- A. Las líneas laterales de servicio central están cubiertas por tres Jueces de Línea.
- B. La línea lateral de saque se canta a través de la red desde el lado del servidor y la línea de servicio central se canta desde el lado del restador.
- C. No hay movimiento durante el punto

Cinco (5) Jueces de Línea



Cinco (5) Jueces de Línea

- A. Las líneas laterales y de servicio central están cubiertas por 2 Jueces de Línea.
- B. Las posiciones son las mismas que con 6 Jueces de Línea, excepto que el Juez de Línea de servicio central debemos moverse hacia la línea lateral no cubierta después del servicio.
- C. Movimiento durante el punto.

APÉNDICE E

PROCEDIMIENTOS PARA LOS SUPERVISORES DE LA ITF/JUECES ÁRBITROS

PARTIDOS JUGADOS SIN JUEZ DE SILLA

La ITF es consciente de que en algunos torneos no es posible contar con un juez de silla en todos los partidos. Para adoptar un enfoque coherente y poder manejar los partidos de forma similar en todo el mundo se han instaurado los siguientes procedimientos.

Adjuntamos una notificación para los jugadores, que establece algunos de los procedimientos que deben seguir los tenistas que participen en partidos sin juez de silla. Si es usted juez árbitro en un evento que haya de jugarse en estas circunstancias, compruebe que dicha notificación esté expuesta en el recinto donde se celebra el torneo para que los jugadores puedan verla.

Toda referencia al juez árbitro en estos procedimientos incluye al auxiliar o auxiliares de juez árbitro y al juez o jueces que se hallen fuera de la cancha.

Como es lógico, en estos partidos pueden presentarse varios problemas, y es muy importante que el juez árbitro se pasee todo lo posible por las pistas. A los jugadores les gusta tener fácil acceso a un oficial cuando surgen problemas. Los jueces árbitros deberán utilizar los siguientes procedimientos para tratar de solucionar distintas situaciones.

Disputa por un canto de línea (en partidos que no se juegan en tierra batida)

Si se llama a un juez árbitro a la pista para solucionar un desacuerdo por un canto de línea y este no estaba viendo el partido, él deberá preguntarle al jugador que haya cantado (en su lado de la red) si está seguro de dicho canto. Si el jugador lo confirma, el punto será válido.

Si parece que sería beneficioso que el partido fuese arbitrado, el juez árbitro debería intentar encontrar a un juez de silla que asuma la función y cante todas las líneas desde la silla. Si no es posible (por ejemplo, si no hay ningún juez de silla con experiencia que esté disponible, o si no hay silla para el juez), otra de las opciones es que el juez árbitro permanezca en la cancha durante el resto del partido. A continuación informará a los jugadores de que él corregirá cualquier error obvio que haya cometido un jugador, el cual entonces perderá el punto.

Disputas sobre la marca y canto de línea (solo en partidos jugados en pistas de tierra batida)

Si se llama al juez árbitro a la pista para resolver un desacuerdo, en primer lugar este deberá constatar que los jugadores coinciden en cuál es la marca.

Si los jugadores coinciden en la marca pero discrepan en su lectura, el juez árbitro deberá decidir si la marca demuestra que la pelota estaba dentro o fuera.

Si la huella no es concluyente, prevalecerá la interpretación original.

Si los jugadores discrepan en cuál es la marca, el juez árbitro deberá preguntar a los jugadores qué tipo de golpe se ha jugado y la dirección en la que se ha golpeado la pelota. Esto puede ayudar a decidir cuál es la marca correcta. Si dicha información no ayuda, el canto del jugador situado en el lado donde está la marca será válido.

Si parece que sería beneficioso que el partido fuese arbitrado, el juez árbitro debería intentar encontrar a un juez de silla que asuma la función y cante todas las líneas desde la silla. Si no es posible (por ejemplo, si no hay ningún juez de silla con experiencia que esté disponible, o si no hay silla para el juez), otra de las opciones es que el juez árbitro permanezca en la cancha durante el resto del partido. A continuación informará a los jugadores de que él corregirá cualquier error obvio en el canto de línea que haya cometido un jugador y que si es necesario, realizará inspecciones de marca.

Otros cantos

Cuando haya un desacuerdo sobre un let, dos botes y golpes dobles, el juez árbitro deberá preguntarles a los jugadores qué ha ocurrido y tomar la decisión que considere apropiada.

Cantos claramente incorrectos

Si el juez árbitro está fuera de la pista viendo un partido y un jugador comete un error obvio al cantar un punto, podrá entrar en la pista y decirle al jugador que dicho error ha sido una molestia involuntaria a su rival y que el punto debe repetirse, salvo que fuese un golpe decisivo.

El juez árbitro también debe informar al jugador de que cualquier otro error obvio se considerará deliberado y que este perderá el punto. Además, si el juez árbitro está convencido de que el jugador está cantando los puntos incorrectamente a propósito, podrá imponer una sanción por violación del Código por *Conducta antideportiva*.

Los jueces árbitros deberán tener cuidado con no involucrarse demasiado en los partidos cuando no sea necesario, así como no utilizar la regla de *Molestia a un jugador* cuando se canta incorrectamente un punto dudoso. Antes de utilizar la regla de *Molestia a un jugador*, el juez árbitro debe estar completamente seguro de que se ha cometido un error obvio.

Disputas sobre el tanteo

Si se llama al juez árbitro a la pista para resolver una disputa sobre el tanteo, este deberá discutir los puntos o juegos pertinentes con los jugadores para saber en qué puntos o juegos coinciden. Todos los puntos o juegos en los que los jugadores coincidan serán válidos, y solamente se repetirán aquellos en los que discrepen.

Por ejemplo, un jugador alega que el tanteo es 40-30 y su rival dice que es 30-40. Usted examina los puntos con los jugadores y descubre que solamente discrepan en quién ganó el primer punto del partido. La decisión correcta será continuar el juego desde 30-30, puesto que ambos jugadores aceptan que cada uno de ellos ha ganado dos puntos en ese juego.

El mismo principio se aplica cuando exista un desacuerdo sobre un juego. Por ejemplo, un jugador alega que lleva una ventaja de 4-3, pero su rival discrepa, y dice que él lleva una ventaja de 4-3. Tras examinar los juegos, descubre que ambos jugadores afirman haber ganado el primer juego. La decisión correcta será continuar el partido con el marcador 3-3, puesto que ambos jugadores aceptan que cada uno de ellos ha ganado tres juegos. El restador del último juego servirá en el siguiente.

Tras solucionar cualquier desacuerdo sobre el tanteo, es importante que el juez árbitro recuerde a los jugadores que antes de cada primer servicio el servidor debe cantar el tanteo con voz lo suficientemente alta para que su rival lo oiga.

Otras disputas

El juez árbitro será el único que pueda cantar faltas de pie, nunca el restador. Sin embargo, para cantar una falta de pie, el juez debe estar presente en la pista durante el partido. Los jueces que no estén dentro de la pista durante el partido no podrán cantar faltas de pie.

Como sucede con otras violaciones del Código y violaciones de tiempo, los entrenadores no pueden dar instrucciones técnicas a los jugadores. El juez árbitro es el único que puede solucionar estas cuestiones, por lo que resulta extremadamente importante que haya oficiales observando la conducta de los entrenadores y jugadores.

Cuando el juez árbitro declare que se ha producido una violación del Código o una violación de tiempo deberá acudir a la pista con la mayor brevedad posible tras el suceso e informar rápidamente a los jugadores de que se ha producido una violación del Código o violación de tiempo.

La decisión del juez árbitro es final.

Si tiene alguna duda sobre dichos procedimientos, rogamos contacte con el Departamento de Arbitraje de la ITF en Londres.

NOTIFICACIÓN PARA LOS JUGADORES

PROCEDIMIENTOS PARA PARTIDOS JUGADOS SIN JUEZ DE SILLA

Durante este torneo, algunos partidos se jugarán sin la presencia de un juez de silla. Cuando se juega un partido en tales circunstancias, todos los jugadores deberán tener en cuenta los siguientes principios básicos:

- Cada jugador es responsable de TODOS los cantos en su lado de la red.
- Todos los cantos de “out” o “fault” se realizarán inmediatamente después de que la pelota haya botado, y en voz lo suficientemente alta para que el rival los oiga.
- En caso de duda, el jugador deberá dar el beneficio de la duda a su rival.
- Excepto cuando se juegue en tierra batida, si un jugador canta incorrectamente “out” y seguidamente se da cuenta de que la pelota era buena, se repetirá el punto, a menos que haya sido un golpe definitivo o que dicho jugador haya cantado incorrectamente “out” anteriormente en el partido. En dichas circunstancias, el jugador que haya cantado “out” pierde el punto.
- Antes de cada primer servicio, el servidor cantará el tanteo con voz lo suficientemente alta para que lo oiga su rival.
- Si un jugador está descontento con las acciones o las decisiones de su rival llamará al juez árbitro (o a su ayudante/al juez que se halle fuera de la cancha).

En los partidos en pistas de tierra batida los jugadores deberán seguir algunos procedimientos adicionales:

- La marca efectuada por una pelota puede inspeccionarse tras un golpe definitivo o cuando se haya detenido el juego (se permiten las devoluciones, pero entonces el jugador debe parar el punto inmediatamente).
- Si un jugador no está seguro del canto de su rival, puede pedirle que le muestre la marca. Entonces el jugador podrá cruzar la red para inspeccionar la marca.
- Si un jugador borra la marca, concederá el punto.
- Si existe un desacuerdo sobre la marca efectuada por la pelota, se podrá llamar al juez árbitro (o a su ayudante, o al juez que se halle fuera de la cancha) para que tome la decisión final.
- Si un jugador canta una pelota “out”, en circunstancias normales deberá poder mostrar la marca.
- Si un jugador canta incorrectamente “out” y seguidamente se da cuenta de que la pelota era buena, el jugador que ha cantado “out” pierde el punto.

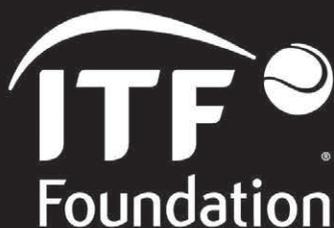
Los jugadores que no sigan estos procedimientos de una forma justa estarán sujetos a la regla de *Molestia a un jugador* y a las disposiciones sobre *Conducta antideportiva* estipuladas en el Código de Conducta de la ITF.

Se remitirá cualquier pregunta sobre estos procedimientos al supervisor de la ITF/juez árbitro.

© ITF Limited (que opera como la Federación Internacional de Tenis)

Todos los derechos reservados

2015



The ITF Foundation is comprised of international manufacturers and companies involved in the tennis industry. The ITF and the ITF Foundation work together for the development and promotion of the game.

Supporting Members:



General Members :

American Sports Builders Association
Artengo
Boytem Boya
Condor Group
Dunlop Slazenger
Dunlop Sports Japan
Gamma
Grass Manufacturers
GreenSet Worldwide
Head
Major Sports
Nova Sports USA
Play-It Global
Prince Sports
Proflex International
Sporter
SportMaster Sports Surfaces
Srixon Sports Thailand
Tennis Industry Association
TigerTurf International
Tretorn
Van der Meer Tennis University
Vigano Pavitex
WSP Textiles

Any organisation interested in joining the ITF Foundation should contact:

International Tennis Federation Bank Lane Roehampton London SW15 5XZ
tel: +44 (0)20 8878 6464 fax: +44 (0)20 8878 7799 email: foundation@itftennis.com



**PUBLICADO POR ITF LTD
BANK LANE ROEHAMPTON
LONDON SW15 5XZ UK**

DOMICILIO SOCIAL: PO BOX N-272, NASSAU, BAHAMAS

TEL: +44 (0)20 8878 6464

FAX: +44 (0)20 8878 7799

WEB: WWW.ITFTENNIS.COM

