

<p><b>1. LA PISTA O CANCHA</b> La pista o cancha será un rectángulo de 78 pies (23.77 m) de largo, y por (8.23 m) de ancho. Para los partidos de dobles la pista será de 36 pies (10.97 m) de ancho.</p>	<p>Los accesorios fijos de la pista incluirán los obstáculos del fondo y a los costados, los espectadores, los palcos y asientos de los espectadores, todos los otros objetos fijos alrededor y sobre la pista, además del juez de silla, los jueces de línea, el juez de red y los recogepelotas cuando estén en sus respectivos lugares</p>	<p>Los cambios de pelotas, si los hubiese, se pueden hacer: i. después de un número determinado impar de juegos, en cuyo caso el primer cambio de pelota del partido se realizará dos juegos antes que en el resto del partido, teniendo en cuenta el calentamiento. Un juego de tie-break cuenta como un juego para el cambio de pelota. No se hará un cambio de pelota al principio del juego de un tie-break. En dicho caso, el cambio de pelota se retrasará hasta el comienzo del segundo juego del set siguiente; o ii. al principio de un set.</p>	
<p>Caso 1: Si una pelota está blanda, pero no rota, al final del juego de un punto, no se volverá a jugar el punto.</p>	<p>Si una pelota se rompe durante el juego se repetirá el punto</p>	<p>No Puede haber más de un encordado en la superficie de golpe de una raqueta</p>	<p>Los dos métodos principales son el "set de ventaja" y el "set de tie-break"</p>

<p><b>MÉTODO DE PUNTUACIÓN "SIN VENTAJA"</b>  : Si cada jugador gana tres puntos, el puntaje es Iguales (Deuce) y se jugará un punto decisivo.  Quien recibe elegirá le lado para recibir el servicio.  En dobles, los jugadores del equipo que recibe no pueden cambiar posiciones para recibir el punto decisivo.  En dobles mixto, el jugador del mismo género que el servidor recibirá el punto decisivo. Los jugadores del equipo que recibe no pueden cambiar posiciones para recibir el punto decisivo</p>	<p><b>1. SETS CORTOS</b>  El primer jugador/ equipo: que gane cuatro juegos gana el set, siempre y cuando haya un margen de dos juegos sobre el adversario. Si el puntaje llega a cuatro juegos para cada uno, se jugará un juego con muerte súbita.  Alternativamente (a discreción del organismo sancionador), si el puntaje llega a tres juegos para cada uno, se jugará un juego con muerte súbita.</p> <p>Durante un juego con muerte súbita, los jugadores cambiarán de lado después del primer punto, y a partir de entonces, cada cuatro puntos</p>	<p><b>2. SET CORTO CON MUERTE SÚBITA</b>  Cuando se juega solamente Sets Cortos, se puede usar el Set Corto con muerte súbita. El primer jugador que gana cinco puntos gana el Juego y el Set con un punto decisivo, si el puntaje alcanza a cuatro iguales. El orden y el número de servicios será determinado por el organismo sancionador. Los jugadores solamente cambiarán de lado después de haber jugado los primeros cuatro puntos</p>	<p><b>3. MUERTE SÚBITA PARA PARTIDO (7 PUNTOS)</b>  Cuando el puntaje en un partido es set iguales, o dos sets iguales en un partido al mejor de cinco sets, se jugará un juego con muerte súbita para definir el partido. Este juego con muerte súbita reemplaza al set decisivo final.  El jugador que gane los primeros siete puntos ganará la</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

			muerte súbita y el partido, siempre que la diferencia con el adversario sea de dos puntos
<p>Nota: Cuando se utiliza la muerte súbita para partido, en reemplazo del set final:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• el orden original del servicio continúa. (Reglas 5 y 14)</li><li>• en dobles, se puede alterar el orden del servicio y del resto, dentro del equipo, como en el inicio de cada set. (R. 14 y 15)</li><li>• antes de empezar la muerte súbita para partido habrá un descuento de 120 segundos.</li><li>• no se cambiarán las pelotas antes del inicio de la muerte súbita para partido, aunque corresponda cambiarlas</li></ul>		<p><b>REGLA “SIN LET”</b> Esta alternativa consiste en jugar sin let en el servicio, Regla 22.a, en la cual, un servicio que toca la red, la faja o la banda está en juego. A criterio del organismo sancionador, cuando se juega dobles utilizando Sets Cortos, combinados con el puntaje Sin Ventaja y Sin Let, cualquiera de los jugadores del equipo que recibe podrá devolver un servicio que toque la red, la faja o la banda, y aterrice dentro del cuadro de saque correcto.</p>	
<p>El restador puede situarse dentro o fuera de las líneas en el lado de la red del restador</p>	<p><b>9. ELECCIÓN DE LADOS Y SERVICIO</b> La elección de lados y el derecho a ser servidor o restador en el primer juego se decidirán por sorteo antes de que comience el calentamiento. El jugador que gane el sorteo puede elegir:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. ser el servidor o el restador en el primer juego del partido, en cuyo caso el oponente elegirá el lado de la pista para el primer juego del partido; o</li><li>b. el lado de la pista para el primer juego del partido, en cuyo caso el oponente elegirá si desea ser servidor o restador para el primer juego del partido; o</li><li>c. que sea su oponente quien haga una de las elecciones anteriores.</li></ul>		
<p><b>10. CAMBIO DE LADOS</b> Los jugadores cambiarán de lado al final del primer, tercer y siguientes juegos impares de cada set. Los jugadores también cambiarán de lado al final de cada set a menos que el número total de juegos en ese set sea par, en cuyo caso los jugadores cambiarán de lado al final del primer juego del set siguiente.</p>		<p><b>13. LA PELOTA TOCA UN ACCESORIO FIJO PERMANENTE</b> Si la pelota en juego toca un accesorio fijo permanente después de haber caído en el cuadro correcto de la pista, el jugador que lanzó la pelota se lleva el punto. Si la pelota en juego toca un</p>	

Durante el juego de tie-break los jugadores cambiarán de lado después de cada seis puntos.	accesorio fijo permanente antes de tocar el suelo, el jugador que golpeó la pelota pierde el punto
--------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------

## 24. UN JUGADOR PIERDE EL PUNTO

Un jugador pierde el punto si:

- a. el jugador comete dos faltas consecutivas al servir; o si
- b. el jugador no devuelve la pelota en juego antes de que pegue dos botes consecutivos; o si
- c. el jugador devuelve la pelota de tal manera que toca el suelo o un objeto, antes de que bote fuera del campo de juego correcto; o si
- d. el jugador devuelve la pelota en juego de tal manera que antes de que bote, toca un accesorio fijo permanente; o si
- e. el restador devuelve el servicio antes de que bote; o si
- f. el jugador para o retiene deliberadamente la pelota en juego sobre su raqueta o la toca deliberadamente con su raqueta más de una vez; o si
- g. el jugador o su raqueta, ya esté en su mano o no, o cualquier cosa que él lleve puesto o use toca la red, los postes de la red, los palos de individuales, la cuerda o el cable metálico, la faja o la banda o el campo de juego del contrario en cualquier momento mientras la pelota está en juego; o si
- h. el jugador volea la pelota antes de que ella haya pasado sobre la red; o si
- i. la pelota en juego toca al jugador o cualquier cosa que él lleve puesto o en la mano, excepto la raqueta; o si
- j. la pelota en juego toca la raqueta cuando el jugador no la tiene en la mano; o si
- k. el jugador cambia deliberada y materialmente la contextura de la raqueta mientras la pelota está en juego; o
- l. en dobles, ambos jugadores tocan la pelota al devolverla.

Caso 1: Después de efectuar el primer saque, la raqueta se escapa de la mano del servidor y toca la red antes de que la pelota haya tocado el suelo. ¿Es esto una falta o el jugador pierde el punto?

Decisión: El servidor pierde el punto porque su raqueta toca la red mientras la pelota está en juego.

Caso 2: Después de efectuar el primer saque, la raqueta se escapa de la mano del servidor y toca la red después de que la pelota ha tocado el suelo fuera del cuadro de servicio correspondiente. ¿Es esto una falta en el servicio o el jugador pierde el punto?

Decisión: Esto es una falta porque la pelota estaba fuera de juego cuando la raqueta tocó la red.

Caso 3. En un partido de dobles, el compañero del restador toca la red antes de que la pelota servida alcance el suelo fuera del cuadro de servicio correspondiente. ¿Cuál es la decisión correcta?

Decisión. El equipo restador pierde el punto porque ha sido el compañero del restador quien tocó la red mientras la pelota estaba en juego.

Caso 4: ¿Pierde un jugador el punto si cruza la línea imaginaria en la extensión de la red antes o después de golpear la pelota?

Decisión: El jugador no pierde el punto en ninguno de los casos siempre que él no toque el campo de juego del contrario.

Caso 5. ¿Se permite que un jugador salte por encima de la red al campo del contrario mientras la pelota está en juego?

Decisión. No. El jugador pierde el punto.

Caso 6. Un jugador arroja la raqueta hacia la pelota en juego. Ambas, la raqueta y la pelota, aterrizan en el lado de la red del campo de juego del contrario y el contrario no puede alcanzar la pelota. ¿Qué jugador gana el punto?

Decisión. El jugador que tiró la raqueta hacia la pelota pierde el punto.

Caso 7. Una pelota que acaba de servirse golpea al restador o en el caso del juego de dobles, al compañero del restador antes de tocar el suelo. ¿Qué jugador gana el punto?

Decisión. El servidor gana el punto, a menos que se cante un let en el servicio.

Caso 8. Un jugador situado fuera de los límites de la pista volea la pelota o la atrapa antes de que bote y reclama el punto porque la pelota iba sin duda alguna a salirse fuera del campo de juego correspondiente.

	Decisión. El jugador pierde el punto, a menos que sea una devolución buena, en cuyo caso se continúa jugando el punto.
<p><b>25. UNA DEVOLUCIÓN BUENA</b></p> <p>a. la pelota toca la red, los postes de la red, los palos de individuales, la cuerda, el cable metálico, la faja o la banda, con la condición que pase por encima de cualquiera de ellos y toque el suelo dentro del campo de juego correspondiente; con las excepciones estipuladas en las reglas 2 y 24 (d); o si</p> <p>b. después de que la pelota en juego ha tocado el suelo dentro del campo de juego correcto y retrocede al otro campo pasando por encima de la red y el jugador la alcanza por encima de la red y la golpea hacia el campo correcto, siempre que el jugador no infrinja la regla 24; o si</p> <p>c. la pelota se devuelve por la parte externa de los postes de la red, por encima o por debajo del nivel superior de la red, aunque la pelota toque el poste, con la condición de que toque el suelo dentro del campo de juego correspondiente, con la excepción de lo que se estipula en las reglas 2 y 24 (d); o si</p> <p>d. la pelota pasa por debajo de la cuerda de la red entre el palo de individuales y el poste de la red adyacente sin tocar ni la red, ni la cuerda de la red, ni el poste de la red y golpea el campo de juego correspondiente; o si</p> <p>e. la raqueta del jugador pasa por encima de la red después de haber golpeado la pelota que estaba en su propio lado de la red y la pelota toca el suelo en el campo de juego correcto; o si</p> <p>f. el jugador devuelve la pelota en juego y ésta golpea a otra pelota que está en el suelo del campo de juego correspondiente.</p>	<p>Caso 1: Un jugador devuelve una pelota que después golpea el palo de individuales y cae al suelo en el campo de juego correcto. ¿Es una buena devolución?</p> <p>Decisión: Sí. No obstante, si la pelota se sirve y golpea el palo de individuales, es una falta en el servicio.</p> <p>Caso 2: Una pelota en juego golpea a otra pelota que está en el suelo del campo de juego correcto. ¿Qué decisión se debe tomar?</p> <p>Decisión: El juego continúa. No obstante, si no está claro que ha sido la pelota en juego la que se ha devuelto, se cantará un let</p>

<p><b>26. MOLESTIA A UN JUGADOR</b></p> <p>Si al efectuar un golpe un jugador es obstaculizado o estorbado por un acto deliberado de su contrario, el jugador ganará el punto.</p> <p>No obstante, se repetirá el punto si el golpe de un jugador es obstaculizado por un acto involuntario de su oponente u oponentes, o por cualquier obstáculo fuera del control del jugador (que no sea un accesorio fijo permanente).</p>	<p>Caso 1: ¿Es un golpe doble involuntario una molestia?</p> <p>Decisión: No. Véase también la regla 24 (f).</p> <p>Caso 2: Un jugador dice que ha parado el juego porque él pensaba que a su oponente lo estaban estorbando u obstaculizando. ¿Es esto una molestia?</p> <p>Decisión: No, el jugador pierde el punto.</p> <p>Caso 3: Una pelota golpea a un pájaro que vuela sobre la pista. ¿Es esto una molestia?</p> <p>Decisión: Sí, se jugará el punto de nuevo.</p> <p>Caso 4: Durante el juego de un punto, una pelota u otro objeto que estaba en el campo del jugador cuando se comenzó a jugar el punto le obstruye. ¿Es una molestia?</p> <p>Decisión: No.</p> <p>Caso 5: En el juego de dobles, ¿dónde se permite que estén situados el compañero del servidor y el compañero del restador?</p> <p>Decisión: El compañero del servidor y el compañero del restador pueden ubicarse en cualquier sitio de su lado de la red correspondiente, fuera o dentro de su campo de juego. No obstante, si un jugador está molestando a su oponente u oponentes, se aplicará esta regla</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 27. CORRECCIÓN DE ERRORES

En principio, cuando se descubra que se ha cometido un error con respecto a la aplicación de las Reglas del Tenis, todos los puntos jugados anteriormente serán válidos. Los errores que se descubran se corregirán del modo siguiente:

a. Durante un juego normal o un juego de tie-break, si el jugador efectúa el servicio desde el lado equivocado de la pista, esto se corregirá tan pronto como se descubra el error y el servidor hará el saque desde el lado correcto de la pista conforme al tanteo. Cualquier falta que se cantase antes de descubrirse el error será válida.

b. Durante un juego normal o un juego de tie-break, si los jugadores se hallan en los lados equivocados de la pista, el error se corregirá tan pronto como se descubra y el servidor efectuará el saque desde el lado correcto de la pista conforme al tanteo.

c. Si durante un juego normal un jugador efectúa el servicio cuando no es su turno, el jugador al que le correspondía originalmente realizar el servicio lo hará tan pronto como se descubra el error. Sin embargo, si cuando se descubre el error ya se ha finalizado un juego, el orden del servicio permanecerá cambiado.

En tal caso, cualquier cambio de pelotas posterior debería ser realizado un juego más tarde de lo originalmente acordado.

Cualquier falta que cometiese el contrario antes de descubrirse el error no será válida.

En el juego de dobles, si una pareja efectúa el servicio cuando no es su turno, cualquier falta que se cantase antes de descubrirse el error será válida.

d. Si durante un juego de tie-break un jugador efectúa el servicio cuando no es su turno y el error se descubre después de haberse jugado un número par de puntos, se corregirá el error inmediatamente. Si el error se descubre después de que se haya jugado un número impar de puntos, el orden del servicio permanecerá alterado.

Cualquier falta que cometiese el contrario antes de descubrirse el error no será válida. En el juego de dobles, si una pareja efectúa el servicio cuando no es su turno, cualquier falta que se cantase antes de descubrirse el error será válida.

e. Si durante un juego normal o un juego de tie-break en dobles, se comete un error en el orden de recepción del servicio, éste permanecerá alterado hasta el final del juego en el que se descubrió el error. Los componentes de la pareja reanudarán su orden original de recepción al juego siguiente de aquel set en el que ellos son restadores del servicio.

f. Si por error se comienza un juego de tie-break al igualar a 6, cuando ya se había decidido anteriormente que sería un “set de ventaja”, se corregirá el error inmediatamente solamente si se ha jugado un punto. Si el error se descubre después de que se está jugando el segundo punto, entonces ese set continuará jugándose como un “set de tie-break”.

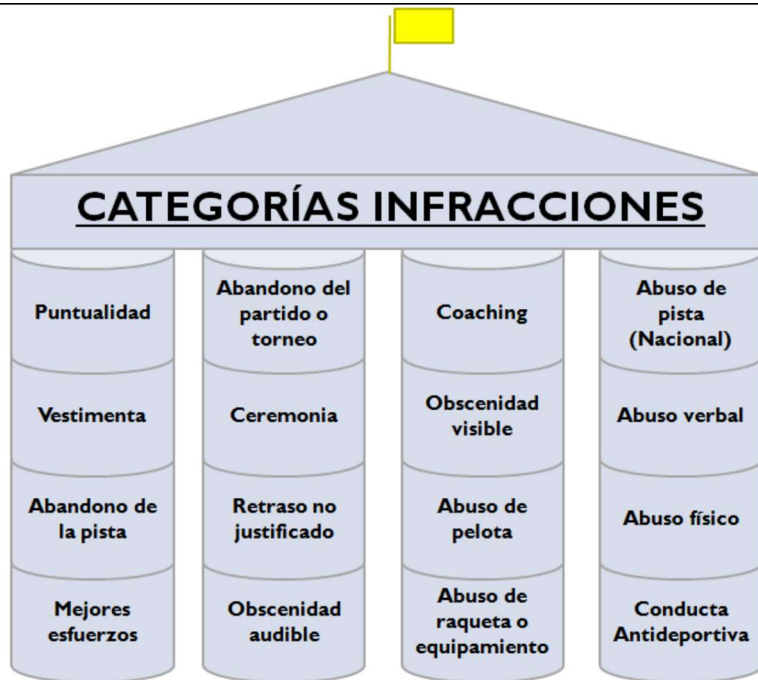
g. Si por error se comienza un juego normal al igualar a 6, cuando ya se había decidido anteriormente que sería un “set de tie-break”, se corregirá el error inmediatamente solamente si se ha jugado un punto. Si el error se descubre después de que se está jugando el segundo punto, entonces se continuará jugando como un “set de ventaja” hasta que el tanteo alcance los ocho juegos para ambas partes (o un número par incluso más alto), cuando se jugará un tiebreak.

h. Si por error se comienza un “set de ventaja” o un “set de tie-break”, cuando ya se había decidido anteriormente que el último set sería un tie-break de desempate, se corregirá el error inmediatamente solamente si se ha jugado un punto. Si el error se descubre después de que se está jugando el segundo punto, entonces se continuará jugando el set o hasta que un jugador o equipo gane tres juegos (y por lo tanto, el set) o hasta que el tanteo sea de dos juegos para ambas partes, cuando se jugará un tie-break de desempate. Sin embargo, si el error se descubre después de que haya comenzado el segundo punto del quinto juego, entonces se continuará jugando como un “set de tie-break”. (Véase el apéndice V.)

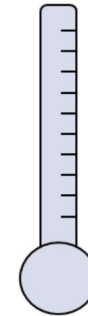
i. Si los cambios de pelota no se efectúan en el orden correcto, se corregirá el error cuando sea el siguiente turno de servicio del jugador o equipo al que le tocaba sacar con las pelotas nuevas originalmente. A partir de ese momento, se cambiarán las pelotas de modo que el número de juegos entre los cambios sea el acordado originalmente. No se cambiarán las pelotas en mitad de un juego.



## CODIGO DE CONDUCTA



Los Códigos de Libro son infracciones claras ya comentadas en páginas anteriores. Hay otras acciones que no debieran ser una infracción del Código (por ejemplo, si el jugador da un golpe leve con la raqueta en la tierra y se lastima el marco de la raqueta, sin suceder nada más), y que si se aplica una violación del Código es muy probable que derive en una situación de pérdida del control del partido. Entre ambos casos, hay una zona gris con situaciones dudosas, que podrían ser Código o no en función de diversas variables. Sin embargo, esta zona gris no es tan ancha como a veces pensamos. No puede ser una excusa para no aplicar el Código. Finalmente, en el caso de las infracciones más graves se debe llamar al Juez Árbitro para valorar una posible descalificación inmediata.




-Llamar al Juez Árbitro

-Código de Libro

-Zona gris / dudas

-No es código

 <p>Warning (Amonestación)</p> <p>Punto de Penalización</p> <p>Juego de Penalización</p> <p>Juego de Penalización o Descalificación</p> <p>Juez Árbitro decide</p> <p>Descalificación Directa</p> <p>Juez Árbitro decide</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Improperios</li> <li>- Ofensas o Insultos</li> <li>- Trampas</li> </ul> <p>o</p> <p>Desobediencia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Material</li> <li>- Agresiones</li> </ul>		
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

## JUEZ de SILLA

### PASOS a SEGUIR

#### Imagen y presencia

- Ligeramente inclinado
- Concentrados
- Serios
- Tranquilidad
- Vestidos adecuadamente

- Reunión en Pista
  - Presentarse
  - Notificar información relevante
  - Lanzar la moneda
  - Evaluar la vestimenta correcta de los jugadores
- Calentamiento
  - Control de tiempo calentamiento
  - Pelotas
  - Terminar de Rellenar la hoja

1. Seguir la trayectoria de la pelota
2. Mirar reacción del perdedor
3. Activamos el control de tiempo
4. Anunciamos en el marcador
5. Escribimos Hoja
6. Preparamos siguiente punto

#### Anuncio del resultado



- Después o al mismo tiempo de accionar el crono.
- Depende principalmente del tipo de pista.
- En tierra se suele hacer después: ¿y si nos piden...?
- En dura rápido tras bola justa

#### Hoja de arbitraje



- Al final (ya hemos comprobado que el perdedor ni pide confirmación ni reacciona negativamente).
- El sacador va a recoger las bolas para el siguiente punto. Todo en orden: ¡seg en hoja.

## HOJA DE PUNTUACIÓN

TORNEO					
Título <b>PRACTICA CURSO JS/JL</b>					
Fecha	Prueba	Nº de Sets	Nº de Juegos	Formato	
02/04/57	SMD	3	Linea -	Tie-break Decisivo	
Ronda	Pista	Cambio de pelotas (nº)	<input type="checkbox"/> 7 Puntos <input type="checkbox"/> 10 Puntos <input type="checkbox"/> Descanso 3" set <input type="checkbox"/> No-Ad <input type="checkbox"/> Sets cortos		
2	5	11/13 (4)			
Juez Árbitro			Juez de Silla		
Marcelino Benito			Jose Mota		

PARTIDO		SORTEO	
Jugador / es		País	Ganó Escogió
A		ESP	✓ 5
C.			
Jugador / es		País	Ganó Escogió
B		ESP	

### INFRACCIONES AL CÓDIGO DE CONDUCTA

Equipo / Jugador (es)						
Paso	Set	Juego	Puntos	Jug.	Cód.	Descripción
1	2	4-5	15-30	A	RA	La jugadora golpea el balón con la mano *2
2	3	0-10	0	A	UHC	Tira la bola fuera *3
3						
4						
5						

Equipo / Jugador (es)						
Paso	Set	Juego	Puntos	Jug.	Cód.	Descripción







SEGUNDO SET									
Tie-break	Lado sacador	Jugador	Formato	Restadores en doble	Hora de inicio	Juegos	Cambio de pelotas		
AB			<input type="checkbox"/> Set corto	+	16:30	AB			
10	A	1				01			
11	B	2				2			
12	A	3				1			
3	B	4				2			
4	A	5				3			
5	B	6				3			
6	A	7				4			

- Falta de 1er servicio
- D - doble falta
- A - saque directo
- T - Falta de tiempo
- C - Falta de Conducta
- X - Punto por Falta de Conducta

Antes del siguiente punto



- ¿Restador listo?
- Después de un primer saque falta: observar al sacador (perdedor del punto) y al restador de nuevo (listo para segundo saque).

<p><b>Preparativos</b> </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Llegar a tiempo. Reunión.</li> <li>- Avisar al Juez Árbitro de nuestra “no-list”.</li> <li>- Ver designaciones.</li> <li>- Pendiente de pista.</li> <li>- Bolas usadas.</li> <li>- ¡Ir al baño!</li> </ul>	<p><b>En pista</b> </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siempre chequear red.</li> <li>- Sillas jugadores al lado JS.</li> <li>- ¿Sombrillas jugadores y JS?</li> <li>- ¿Algo en la pista podría llegar a molestar?</li> </ul>	<p><b>En pista</b> </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Esperar en el centro.</li> <li>- Condiciones del partido.</li> <li>- Chequear ropa.</li> </ul> 	<p><b>En pista</b> </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Concentración. Humildad.</li> <li>- Nada es perfecto. El siguiente canto será el mejor.</li> <li>- Comunicación (jugadores, resto de árbitros, mantenimiento recoge pelotas...).</li> </ul>
<p><b>Tras el partido</b> </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si nos dan la mano bien, si no, no pasa nada.</li> <li>- Salir rápido (sobre todo si ha habido problemas).</li> <li>- Resultado (JA, tablón...).</li> <li>- Infracciones de código.</li> </ul>			

## **G ANUNCIOS**

### **1 Calentamiento**

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

### **2 Introducción de los Jugadores**

**a** Si los nombres de los Jugadores van a ser anunciados por el Juez de Silla, entonces, tras el anuncio de “dos minutos” dirá:

“Damas y caballeros, éste es un partido de \_\_\_\_\_ ronda entre los siguientes Jugadores, a la izquierda de la silla \_\_\_\_\_, a la derecha de la silla \_\_\_\_\_. El partido se disputará al mejor de 3 tie-break sets (con tie-break, punto decisivo, o lo que corresponda). \_\_\_\_\_ ganó el sorteo y escogió \_\_\_\_\_”.

Alternativamente: “El partido consistirá en dos tie-break sets con punto decisivo. En caso de empatar a un set, se disputará un match tie-break a diez puntos para decidir el partido”.

**b** Si los nombres de los Jugadores van a ser anunciados por otra persona, entonces, tras el anuncio de “Un minuto”, dirá:

“\_\_\_\_\_ ganó el sorteo y escogió .”

### **3 Control del Público**

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

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

### **4 Resultado**

**a** El tanteo del Sacador será siempre anunciado en primer lugar, excepto en el tie-break.

**b** El tanteo será anunciado de la siguiente manera:

“Quince-Cero (“Love” en inglés, y nunca decir “Nada” en vez de “Cero”), Cero-Quince, Treinta-Cero, Cero-Treinta, Cuarenta-Cero, Cero-Cuarenta, Quince-Iguals, Quince-Treinta, Treinta-Quince, Quince-Cuarenta, Cuarenta-Quince, Treinta-Iguals, Cuarenta-Treinta, Treinta-Iguals, Cuarenta-Treinta, Treinta-Iguals, Iguals (nunca Cuarenta-Iguals), Ventaja \_\_\_\_\_ (nombre del Sacador o Restador, nunca decir Ventaja Saque o Resto), Juego \_\_\_\_\_.”

**c** Si el sistema de punto decisivo es utilizado, tras anunciar “Iguals” diremos: “Punto decisivo, elección del restador”

**d** Salvo que se establezca un procedimiento diferente, el tanteo deberá ser anunciado alto y claro a la finalización del punto. El anuncio deberá ser efectuado rápidamente y antes de ser anotado en la Hoja de Arbitraje a menos que ocurran circunstancias en las que retrasar algo dicho anuncio fuese más efectivo.

**e** Al final de un juego o set, el Juez de Silla deberá anunciar, además de “Juego \_\_\_\_\_”, el

resultado en juegos en conformidad con los siguientes ejemplos: “Juego García, García o López gana 4-2, primer set” o

“Juego López, 3 juegos iguales, último set” o

“Juego y primer set García, 7 juegos a 5. López gana 1 set a 0”

En añadidura a lo anterior, en el segundo set y en los cambios de lado, anunciaremos quien ganó el primer set. Por ejemplo, “primer set López” si López va perdiendo el segundo set.

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

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

**f** Cuando en un set se llegue al tie-break, anunciaremos:

“Juego García, 6 juegos iguales. Tie-break”.

Antes del comienzo del match tie-break, anunciaremos “señoras y señores, a continuación se disputará un match tie-break a diez puntos para decidir el partido”.

**g** Durante el tie-break, se anuncia primero el tanteo seguido del nombre del Jugador que va ganando dicho tie-break:

“1-0 García” o “1-0 García/López” en Dobles

“1-Iguals” “2-1 López”

Cuando se anuncie en inglés, cantar “Cero” en vez de “Love” en el tie-break. A la conclusión del tie-break, anunciar:

“Juego y \_\_\_\_\_ set \_\_\_\_\_, 7-6”







**h A la conclusión del partido, anunciar el ganador:**

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

En cada set, anunciar primero el número de juegos ganados por el vencedor del partido.



## JUEZ DE LINEA

<p><b>Técnicas Básicas</b> </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Buscar la mejor posición para ver nuestra línea. Podemos movernos o incluso levantarnos discretamente de la silla.</li> <li>- Sillas en la base: ángulo. Esperar bien, no disparar...</li> </ul>	<p><b>Técnicas Básicas</b> </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cantar en alto.</li> <li>- Vender el canto.</li> <li>- Señal manual posterior.</li> <li>- No cantar una bola out hasta que haya botado fuera, tocado un objeto permanente, o salido por encima de la valla.</li> </ul>	<p><b>Técnicas Básicas</b> </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Responsables de realizar únicamente los cantos de la línea a la que han sido asignados.</li> <li>• No abandonar la pista sin decírselo al JS.</li> </ul>	<p><b>Técnicas Básicas</b> </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Retirar la señal tras una corrección del Juez de Silla o si otro compañero canta la bola en su línea. Guardar silencio. Si jugadores preguntan: JS.</li> <li>- No darle vueltas.</li> </ul>
<p><b>Técnicas Básicas</b> </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- No entrar en discusiones con jugadores y referir sus preguntas al JS. No obstante, se puede contestar con qué pie hizo FF (salvo que el JS haya corregido el canto).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No cambiar el canto tras la protesta de un jugador.</li> <li>- Si nos damos cuenta por nosotros mismos de que hemos cometido un error: “Correction” (levantar un brazo) + Señal que corresponda.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Señal de buena (brazos extendidos entre nuestras piernas y cabeza erguida; no como si fuéramos a tirarnos de cabeza a la piscina).</li> <li>- Bolas buenas por 1 m</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si nos tapan el bote -&gt; Señal: manos levantadas, con las palmas hacia nosotros a la altura de los ojos, pero sin tapar la visibilidad, sino colocándolas a los laterales de la cara.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si podemos ser una molestia para el jugador en su golpeo de la bola, haremos un esfuerzo por evitarlo con el menor movimiento posible (o molestaríamos más).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Infracciones del Código no observadas por el Juez de Silla: informar <b>INMEDIATAMENTE</b>.</li> <li>• Ejemplo coaching: qué info se da al JS, ¿idioma extranjero?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presenciar infracción al acompañar a un jugador al baño: decirle al momento que está incumpliendo las reglas, pedirle que pare y al volver a pista informar al Juez de Silla.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No coger las toallas de los jugadores.</li> <li>- No coger bolas (aunque se puede en un momento dado acercar una bola a un recogepelotas).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- No hablar con los espectadores. Concentrarse en la línea.</li> <li>- Fuera de pista hay que ser muy escrupuloso sobre qué se habla y con quién. Cuidado con desconocidos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No hacer comentarios sobre decisiones de Jueces de Línea, Jueces de Silla o del Supervisor.</li> <li>- FF: Se produce durante el movimiento, se canta tras el impacto. Cumplir regla.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En tierra hemos de tomarnos un tiempo extra para leer la marca.</li> <li>- Conservadores: Las consecuencias del tipo de corrección (IN-&gt;OUT, OUT-&gt;IN) son muy distintas. Late call?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuidar la ropa proporcionada por el torneo.</li> <li>- Zapatillas blancas.</li> <li>- Sentarse de manera erguida con los dos pies sobre el suelo y las manos descansando sobre las piernas.</li> </ul>



## ANUNCIOS

<p><b>1 Calentamiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• “Tres minutos” – cuando queden tres (3) minutos para finalizar el calentamiento</li> <li>• “Dos minutos” – cuando queden dos (2) minutos para finalizar el calentamiento</li> <li>• “Un minuto” – cuando quede un (1) minuto para finalizar el calentamiento</li> <li>• “Treinta segundos” – cuando queden treinta (30) segundos para finalizar el calentamiento</li> <li>• “Tiempo” – al final de calentamiento, dirigirá su vez las pelotas para el lado del Sacador – o “Fin del calentamiento” - en ciertas competiciones en las que rige la regla de Inicio del Partido</li> <li>• “Al servicio _____, jueguen” – inmediatamente antes de que el Sacador se prepare para sacar</li> </ul>	<p><b>2 Introducción de los Jugadores</b></p> <p><b>a</b> Si los nombres de los Jugadores van a ser anunciados por el Juez de Silla, entonces, tras el anuncio de “dos minutos” dirá:          “Damas y caballeros, éste es un partido de _____ ronda entre los siguientes Jugadores, a la izquierda de la silla _____, a la derecha de la silla _____. El partido se disputará al mejor de 3 tie-break sets (con tie-break, punto decisivo, o lo que corresponda). _____ ganó el sorteo y escogió _____”.          Alternativamente: “El partido consistirá en dos tie-break sets con punto decisivo. En caso de empatar a un set, se disputará un match tie-break a diez puntos para decidir el partido”.</p> <p><b>b</b> Si los nombres de los Jugadores van a ser anunciados por otra persona, entonces, tras el anuncio de “Un minuto”, dirá:          “_____ ganó el sorteo y escogió _____.”</p>
<p><b>3 Control del Público</b></p> <p>El Juez de Silla deberá siempre dirigirse al público de manera respetuosa con anuncios similares a los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- “Silencio por favor, gracias”</li> <li>- “Por favor, permanezcan sentados, gracias”</li> <li>- “Siéntense rápidamente por favor”</li> <li>- “Como cortesía hacia los Jugadores.....”</li> <li>- “Por favor, no usen el flash”</li> </ul>	<p><b>4 Resultado</b></p> <p><b>a</b> El tanteo del Sacador será siempre anunciado en primer lugar, excepto en el tie-break.</p> <p><b>b</b> El tanteo será anunciado de la siguiente manera:          “Quince-Cero (“Love” en inglés, y nunca decir “Nada” en vez de “Cero”), Cero-Quince, Treinta-Cero, Cero-Treinta, Cuarenta-Cero, Cero-Cuarenta, Quince-Iguals, Quince-Treinta, Treinta-Quince, Quince-Cuarenta, Cuarenta-Quince, Treinta-Iguals, Cuarenta-Treinta, Treinta-Cuarenta, Iguals (nunca Cuarenta-Iguals), Ventaja _____ (nombre del Sacador o Restador, nunca decir Ventaja Saque o Resto), Juego _____.”</p>
<p><b>e</b> Al final de un juego o set, el Juez de Silla deberá anunciar, además de “Juego _____”, el resultado en juegos en conformidad con los siguientes ejemplos:          “Juego García, García o López gana 4-2, primer set” o          “Juego López, 3 juegos iguales, último set” o          “Juego y primer set García, 7 juegos a 5. López gana 1 set a 0”          En añadidura a lo anterior, en el segundo set y en los cambios de lado, anunciaremos quien ganó el primer set. Por ejemplo, “primer set López” si López va perdiendo el segundo set.</p> <p>Si existe un marcador visible para todos los espectadores, el resultado en sets y/o el número de set en juego no necesita ser mencionado.</p> <p>Al principio de cada set, el Juez de Silla anunciará: “Segundo set, al servicio García”.</p> <p><b>f</b> Cuando en un set se llegue al tie-break, anunciaremos:          “Juego García, 6 juegos iguales, Tie-break”          Antes del comienzo del match tie-break, anunciaremos “señoras y señores, a continuación se disputará un match tie-break a diez puntos para decidir el partido”.</p> <p><b>g</b> Durante el tie-break, se anuncia primero el tanteo seguido del nombre del Jugador que va ganando dicho tie-break:          “1-0 García” o “1-0 García/López” en Dobles          “1-Iguals”          “2-1 López”          Cuando se anuncie en inglés, cantar “Cero” en vez de “Love” en el tie-break. A la conclusión del tie-break, anunciar:          “Juego y _____ set _____, 7-6”</p> <p><b>h</b> A la conclusión del partido, anunciar el ganador:          “Juego, set y partido García, (3 sets a 2), 6-4, 1-6, 7-6, 4-6, 6-2”          En cada set, anunciar primero el número de juegos ganados por el vencedor del partido.</p>	<p><b>5 Código de Conducta</b></p> <p><b>a</b> Infracciones derivadas del incumplimiento de la Regla de Inicio del Partido en aquellas competiciones en que resulte de aplicación, se anunciarán de la siguiente manera:          “Infracción de Inicio del Partido, Sr/Sra _____”</p> <p><b>b</b> Infracciones al Código de Conducta deberán ser anunciadas en concordancia a los siguientes ejemplos:          “Infracción del Código, Conducta Antideportiva, Amonestación, Sr/Sra _____”          “Infracción del Código, Abuso de Raquetas, Punto de Penalización, Sr/Sra _____”          “Infracción del Código, Abuso Verbal, Juego de Penalización, Sr/Sra _____”</p> <p><b>c</b> Infracciones a la Regla del Público Partidista (Competiciones por Equipos) deberán ser anunciadas en concordancia con lo siguiente:          “Infracción del Código, Público Partidista, Amonestación _____ (Nación/Equipo)”          “Infracción del Código, Público Partidista, Punto de Penalización _____ (Nación/Equipo)”</p>

<p><b>g</b> Cuando el Juez de Silla llama al Juez Árbitro para decidir si una infracción al Código puede ser considerada como Descalificación, deberá informar a los Jugadores y al Público:  “El Juez Árbitro ha sido llamado a la pista para discutir esta infracción del Código”. Si el Juez Árbitro decide descalificar al Jugador, deberá ser anunciado en concordancia con el siguiente ejemplo: “Infracción del Código, Abuso Físico, Descalificación, Sr/Sra _____”</p> <p><b>h</b> Un jugador no podrá apelar al Juez de Silla para que se le retire una infracción de Código o de Tiempo dada a su oponente.</p> <p><b>i</b> En competiciones internacionales las infracciones de código o tiempo deberán anunciarse en inglés (y opcionalmente además en el idioma local).</p> <p><b>6 Tiempo Muerto Médico</b></p> <p><b>a</b> Cuando el Juez de Silla decide llamar al fisioterapeuta, deberá anunciar:  “El fisioterapeuta ha sido llamado a la pista”</p> <p><b>b</b> Cuando el Tiempo Muerto Médico sea autorizado, anunciará:  “_____ está recibiendo un Tiempo Muerto Médico”</p> <p><b>c</b> A fin de mantener informados al oponente y al fisioterapeuta del tiempo restante durante dicho tiempo muerto, deberá comunicarles (sin efectuar anuncio público):  “Dos minutos”  “Un minuto”  “30 segundos”  “Tratamiento finalizado”</p>		
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

<b>DEBERES Y PROCEDIMIENTOS</b>
---------------------------------

## **D JUEZ DE SILLA**

- 1** Estar completamente familiarizado con todas las cuestiones de las Reglas de Tenis, Deberes y Procedimientos, el Código de Conducta y las Reglamentaciones del Torneo. Sus obligaciones deben ser llevadas a cabo en concordancia con todos estos procedimientos.
  - 2** Vestir uniformemente con el resto de Jueces de Silla si ello es requerido por el Juez Árbitro.
  - 3** Averiguar la correcta pronunciación del nombre de los Jugadores.
  - 4** **Estar en pista antes de que lleguen los Jugadores.**
  - 5** Inmediatamente antes del inicio del partido, reunirse en pista con los jugadores para:
    - a** Notificar cualquier información relevante a los Jugadores.
    - b** Antes del periodo de calentamiento, lanzar una moneda en presencia de los Jugadores para determinar las elecciones de Servicio y ubicación iniciales. Si el juego es suspendido tras el sorteo, pero antes de que el partido dé inicio, los Jugadores podrán variar su elección previa, pero el resultado del sorteo se mantendrá invariable.
    - c** Determinar si los Jugadores visten en concordancia con las pautas marcadas por el Código de Conducta. Un Jugador que deba corregir su indumentaria y tarde más de quince (15) minutos en hacerlo, podrá ser descalificado. Si es necesario, se autorizará un nuevo periodo de calentamiento.
  - 6** Estar en posesión de un cronómetro, el cual deberá ser utilizado para controlar el tiempo del calentamiento, los veinticinco (25) segundos entre puntos, los noventa (90) de los cambios de lado y los ciento veinte (120) segundos de descanso al final de cada set. Debe también ser usado en todos aquellos periodos específicos que determinen las Reglas y Reglamentaciones.
  - 7** Ser el responsable de tener el número apropiado de pelotas en pista para el partido, incluyendo bolas usadas por si alguna ha de ser reemplazada. Los botes de pelotas nuevas deberían abrirse justo antes inicio o del cambio de pelotas.
  - 8** Determinar todas las Cuestiones de Hecho que se produzcan durante el partido (incluyendo los cantos de líneas si no posee Jueces de Línea).
  - 9** Asegurarse que las Reglas de Tenis son cumplidas por los Jugadores y los Jueces en pista.
  - 10** Quitar, rotar o reemplazar a cualquier Juez de Línea o de Red si decide que con ello mejorará el nivel de arbitraje del partido.
  - 11** Tomar la primera decisión sobre las Cuestiones de Ley que se produzcan durante el partido, sujeta al derecho de los Jugadores de apelar al Juez Árbitro.
  - 12** Anunciar el tanteo tras cada punto en concordancia con estos “Deberes y Responsabilidades”.
  - 13** Repetir el canto de los Jueces de Línea o de Red sólo si éste no ha sido producido con un volumen suficiente, o en caso de un canto ajustado, el cual deba ser confirmado para quitar cualquier duda de la mente de los Jugadores.
  - 14** Rellenar la Hoja de Arbitraje durante el partido en concordancia con estos procedimientos (ver página 18 y el Apéndice B).
  - 15** Corregir al Juez de Línea sólo en caso de error claro y sólo si tal corrección es efectuada instantáneamente tras el error cometido. Todas las correcciones han de ser efectuadas en concordancia con los procedimientos aprobados (Ver páginas 8 y 9).
- Faltas de Pie claras, no cantadas por el Juez de Línea, deberán ser cantadas por el Juez de Silla en concordancia con los procedimientos sobre el tratamiento de errores claros.
- 16** Ser el responsable de las inspecciones de marcas. Sólo podrá haber inspecciones de marca en pistas de tierra (ver Procedimientos para inspecciones de marcas, página 9).
  - 17** Esforzarse al máximo en controlar al público. Cuando los espectadores perturben el correcto desarrollo del juego, el Juez de Silla deberá dirigirse a ellos de manera respetuosa para requerir su cooperación.
  - 18** Ser el responsable de la dirección de los recoge-pelotas durante el partido, de manera que ellos ayuden, en lugar de molestar, a los Jugadores.
  - 19** Ser el responsable de todos los cambios de pelotas y de determinar cuándo una pelota está en condiciones de ser utilizada en el juego. Las pelotas que se pierdan deberían ser reemplazadas tan pronto como sea práctico y/o necesario. Si una pelota debe ser reemplazada, se cambiará por una pelota nueva durante el calentamiento o dentro de los dos (2) primeros juegos (antes que el primer punto del tercer juego haya empezado) tras un cambio de pelotas; en cualquier otro caso,

se cambiará por otra pelota de uso similar a la que se deba reemplazar. El número apropiado de botes de pelotas debería ser abierto e inspeccionado con la suficiente antelación a cada cambio de pelotas para evitar cualquier demora en el juego.

**20** Determinar si la pista continúa estando en condiciones para el juego. Si por cualquier motivo, durante el partido, el Juez de Silla considera que la pista no está en condiciones para el juego o si la climatología u otros condicionantes requieren la suspensión del juego, debería suspender el partido y notificarlo al Juez Árbitro. Durante la suspensión, hasta que el partido sea pospuesto, el Juez de Silla debe asegurarse que, tan tanto él como todos los Jueces en pista están preparados para la reanudación.

Si la suspensión es debida a la falta de luz, ésta debería realizarse al final de un set o tras un número par de juegos del set en disputa.

Cuando finalmente el Juez Árbitro decida la suspensión o aplazamiento del partido, el Juez de Silla deberá apuntar la hora, el resultado parcial, el nombre del Sacador, el lado donde estaban situados los Jugadores y deberá recoger y guardar las pelotas que estaban siendo utilizadas en el juego.

**21** A la conclusión del partido, realizará un completo informe de todas acciones referentes al

Código de Conducta acaecidas durante el juego

### **E JUEZ DE LÍNEA**

**1** Llevar a cabo sus obligaciones en concordancia con estos procedimientos.

**2** Vestir uniformemente con el resto de Jueces de Línea tal como sea dispuesto por el Juez Árbitro. Los Jueces de Línea no podrán vestir ropas de color blanco, amarillo ni cualquier otro color claro que pueda interferir la correcta visión de los Jugadores.

**3** Llegar a su hora en todos los periodos en los que sea designado.

**4** Tomar la posición que le dé la mejor visión posible de su línea asignada.

**5** Cantar solamente las pelotas de su línea asignada y nunca dar opiniones sobre cantos realizados en otras líneas.

**6** Cantar las Faltas de Pie cuando sea asignado a las líneas de fondo, laterales o centrales de servicio.

**7** Dar una rápida señalización de “obstaculizado” cuando el Jugador durante el juego le haya tapado el bote y no haya podido determinar el canto.

**8** Autocorregirse inmediatamente cuando efectúe un canto erróneo.

**9** Nunca cantar “Out/Fault” hasta que la pelota no bote en el suelo.

**10** Permanecer en silencio si el Juez de Silla le corrige un canto. En ese caso, dirigir todas las consultas del Jugador al Juez de Silla.

**11** Informar al Juez de Silla inmediatamente si es testigo de cualquier infracción al Código de Conducta no observada por él.

**12** Acompañar al Jugador que haga uso de las interrupciones que éste posee para ir al baño o cambiar su indumentaria, asegurándose que no utiliza dichas interrupciones con otros fines. Si ocurre una infracción al procedimiento, el Juez de Línea deberá decirle al Jugador que está infringiendo las normas e informará de ello al Juez de Silla.

**13** No coger las pelotas ni sostener las toallas para los Jugadores.

**14** No conversar con el público.

**15** Nunca aplaudir.

**16** No abandonar la pista sin el permiso del Juez de Silla

#### **4 Situaciones médicas**

##### **a Condición Médica**

- Condiciones Médicas Tratables

- Condición médica aguda: el repentino desarrollo de una indisposición física o una lesión músculo esquelética, durante el calentamiento o el partido, que requiera atención médica inmediata.

- Condición médica no aguda: una indisposición física o una lesión músculo- esquelética que se desarrolle o agrave durante el calentamiento o el partido y que requiera atención médica durante el cambio de la lado o en los descansos entre sets

- Condiciones Médicas No Tratables

- Cualquier condición médica que no pueda ser tratada apropiadamente o no pueda ser mejorada mediante el tratamiento médico disponible en el tiempo permitido.

- Cualquier condición médica (incluidos síntomas) que no se haya desarrollado ni agravado durante el calentamiento o el partido.

- Fatiga.

- Cualquier condición médica que requiera inyecciones o infusiones intravenosas, excepto para las personas diabéticas, quienes deberán aportar certificado médico con anterioridad, y podrán entonces administrarse inyecciones subcutáneas de insulina.

- Cualquier condición médica que requiera oxígeno, excepto en los casos en los que se haya obtenido previa autorización médica federativa. Con la excepción de este punto, el uso de oxígeno suplementario no se permite en ningún momento bajo ningún motivo

##### **d Tratamiento Médico / Ayuda Médica**

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

##### **e Penalización**

Tras completarse un Tiempo Muerto Médico o un Tratamiento Médico, cualquier demora en la reanudación del juego deberá ser penalizada acorde al Código de Conducta por Retraso Injustificado. Cualquier Jugador que abuse de esta Regla Médica podrá estar sujeto a ser penalizado acorde al Código de Conducta por Conducta Antideportiva.

##### **f Sangre**

Si un Jugador sangra, el Juez de Silla deberá parar el partido tan pronto le sea posible y, a su vez, deberá llamar al Fisioterapeuta del Torneo a pista para que procediera a realizar evaluación y tratamiento. A petición del Fisioterapeuta y/o Doctor del Torneo, el Juez Árbitro o el Juez de Silla podrá otorgar hasta un total de cinco (5) minutos para asegurar el control de la hemorragia. Si cae sangre en la pista o alledaños inmediatos, el juego no podrá ser reanudado hasta que la zona afectada haya sido limpiada adecuadamente.

##### **g Vómitos**

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

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

##### **h Incapacidad**

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

## **F SUSPENSIONES Y APLAZAMIENTOS**

En el caso de suspensión de un partido, existirá un nuevo periodo de calentamiento con las siguientes condiciones:  
entre 0 y 15 minutos de suspensión - No existirá periodo de calentamiento entre 15 y 30 minutos de suspensión - Tres (3) minutos de calentamiento  
30 o más minutos de suspensión – Cuatro (4) o cinco (5) minutos de calentamiento

## **P INTERFERENCIAS**

### **1 Interferencias realizadas por los Jueces en pista**

**a** Si un canto es corregido de “Out” a “Buena”, entonces un Let deberá ser jugado a menos que el Juez de Silla determine que fue un claro ace o punto ganador, el cual era imposible de ser devuelto por el oponente. Si el Juez de Silla posee la más mínima duda razonable de que dicha pelota podía haber sido jugada, deberá dar el beneficio de la duda al Jugador y jugar un Let.

**b** Si un canto es corregido de “Buena” a “Out”, entonces el punto queda finalizado sin haber interferencia alguna.

**c** Si un foot fault es cantado antes de que el Sacador golpee la pelota, entonces se deberá jugar un Let

### **2 Interferencias externas**

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

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

### **3 Interferencia realizada por el oponente**

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

**a** Cuando un jugador haya creado una interferencia involuntaria durante el juego, como una pelota cayendo de su bolsillo, su gorra cayendo al suelo, etc., la primera vez debería repetirse el punto avisando verbalmente al jugador que las próximas ocasiones en que ello volviese a ocurrir serían consideradas como deliberadas.

**b** Cualquier interferencia ocasionada por un jugador durante el juego que sea juzgada como deliberada, llevará consigo la pérdida del punto.

## **III. INTERPRETACIONES**

**Jugar con el cordaje roto**

**Barra de sujeción, cámaras en/bajo la red y otros accesorios de la red**

**Cambio de calzado y/o calcetines mojados**

**Juez de Silla obstruido en una Cuestión de Hecho**

**Gafas y Lentes de contacto**



## Precauciones y obligaciones



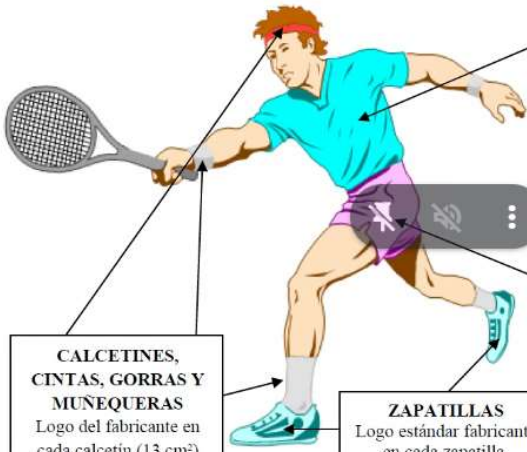
**El Programa Anti-Corrupción afecta también a la competición nacional, por remisión del Código de Árbitros de la RFET.**

- **Obligación de informar (incluyendo sospechas).**
- **No tratar de influir en el resultado de un partido.**
- **No aceptar ningún beneficio.**
- **Ojo con “Inside information”: si nos preguntan por lesión...**

- **Evitar relación con apuestas.**
- **Comunicación del Gobierno sobre Ley de Regulación del Juego: "los directivos de entidades deportivas, deportistas, entrenadores u otros participantes directos no pueden realizar apuestas relativas a su actividad deportiva".**



VESTIMENTA



**CALCETINES, CINTAS, GORRAS Y MUÑEQUERAS**  
Logo del fabricante en cada calcetín (13 cm²)

**ZAPATILLAS**  
Logo estándar fabricante en cada zapatilla.

**POLOS, SUDADERAS O CHAQUETAS**  
**Con mangas**  
1 x Patrocinador (19.5 cm²) por manga +  
1 x Fabricante (52 cm²) por manga (si posee  
escritura, ésta no podrá exceder de 26 cm²)  
**Sin mangas**  
Ambos logos del Patrocinador podrán ir  
delante para ambos sexos  
**Delante, detrás y cuello (en total)**  
Fabricante 2 x 13 cm² o bien 1 x 26 cm² +  
Entidad deportiva en la parte delantera con  
un tamaño máximo de 39 cm²

**PANTALONES CORTOS, FALDAS O PANTALONES DE CHÁNDAL**  
Ó bien: 2 x Fabricante (13 cm²)  
ó: 1 x Fabricante (26 cm²)  
Si se llevan pantalones elásticos:  
1 x Fabricante (13 cm²) adicional al logo de  
los pantalones cortos.

**BOLSAS, TOALLAS, ETC.**  
Logo estándar fabricante  
**BOLSAS**  
2 x Patrocinador (26 cm²) en una bolsa.

--	--	--	--

## CODIGO CONDUCTA PARA ARBITROS

<ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Afecta a todos los árbitros (españoles o extranjeros) en todas las competiciones de nuestro territorio.</b></li><li>- <b>Labor de control y corrección del CEAT a través de sus miembros, asesores y delegados.</b></li><li>- <b>Base para acciones técnicas o disciplinarias.</b></li></ul>	<div><div><h3>Algunas obligaciones</h3><ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Forma física adecuada.</b></li><li>- <b>Visión 20/20 natural o corregida.</b></li><li>- <b>Puntualidad (partidos y reuniones).</b></li><li>- <b>No criticar ni tratar de explicar decisiones de otros jueces (excepto al JA...).</b></li><li>- <b>Programa Anticorrupción TACP.</b></li><li>- <b>No hablar con espectadores.</b></li><li>- <b>Peticiones al JA (no al DT).</b></li></ul></div><div></div></div>
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Abstenerse de consumir bebidas alcohólicas antes de un partido el día que vayan a arbitrar, en cualquier momento dentro del recinto durante el transcurso del torneo, o en cualquier momento y/o lugar mientras se <u>vista</u> el uniforme arbitral. Como pauta, los árbitros <u>tienen prohibido</u> consumir bebidas alcohólicas durante las 12 horas anteriores a arbitrar un partido.</b></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- <b>No incurrirán en permisividad improcedente en la aplicación de los reglamentos y/o códigos de conducta.</b></li><li>- <b>No deben participar en entrevistas ni reuniones con los medios de comunicación sin la aprobación del Supervisor o Juez Árbitro, y/o el comité arbitral que corresponda.</b> <b>Evitar en todo caso comentar jugadores, compañeros, tarifas, reglas, cualquier polémica...</b></li></ul>


REPASO