

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.

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.

Passeig Olímpic, 17-19 (Estadi Olímpic)
08038 - Barcelona, España
T. +34.932.005.355
F. +34.932.021.279
www.rfet.es
roberto.perez@rfet.es



- 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.