

DEBERES Y PROCEDIMIENTOS DE LA ITF PARA ÁRBITROS

2024

ÍNDICE DE CONTENIDOS

I DEBERES Y RESPONSABILIDADES DE LOS JUECES DE LA ITF	
A ÁMBITO DE APLICACIÓN	3
B SUPERVISOR DE LA ITF/JUEZ ÁRBITRO	3
C JEFE DE ÁRBITROS	6
D JUEZ DE SILLA	7
E JUEZ DE REVISIÓN	11
F JUEZ DE LÍNEA	12
G ASISTENTE DE PARTIDO	15
II PROCEDIMIENTOS DE LA ITF PARA LOS JUECES	
A ÁMBITO DE APLICACIÓN	15
B CUESTIONES DE LEY	15
C CUESTIONES DE HECHO	16
D INICIO DEL TORNEO/PARTIDO	19
E DESCANSO DE LOS JUGADORES, CONDICIONES MÉDICAS Y TRATAMIENTO	19
F SUSPENSIÓN Y APLAZAMIENTO DEL JUEGO	25
G ANUNCIOS	26
H CANTOS	30
I SEÑALES MANUALES	32
J HOJA DE ARBITRAJE DE LA ITF/ DISPOSITIVO MANUAL DE LA ITF PARA EL TANTEO O PUNTAJE	32
K RESPONSABILIDADES DE LOS JUECES EN PISTA	34
L EQUIPO COMPLETO DE JUECES DE LÍNEA	35
M EQUIPO INCOMPLETO DE JUECES DE LÍNEA	35
N ARBITRAJE SIN JUECES DE LÍNEA	36
O PROCEDIMIENTOS PARA PARTIDOS JUGADOS SIN JUEZ DE SILLA	36
P INTERFERENCIAS	36
Q JUEGO CONTINUO/RETRASOS INJUSTIFICADOS	37
R CONDUCTA INDEBIDA DEL JUGADOR EN LA PISTA	38
S VIOLACIONES DEL CÓDIGO NO OBSERVADAS POR EL JUEZ DE SILLA	38
T DESCALIFICACIÓN IMMEDIATA	39
U CÓDIGO DE CONDUCTA PARA ÁRBITROS	39
III INTERPRETACIONES	
IV APÉNDICES	
A PORTAL DE ARBITRAJE DE LA ITF	44
B HOJA DE ARBITRAJE DE LA ITF	45

C	PROCEDIMIENTOS DE LOS JUECES DE SILLA Y FISIOTERAPEUTAS DEPORTIVOS EN CASO DE TIEMPO MUERTO MÉDICO	46
D	POSICIONES DE LOS JUECES DE LÍNEA SEGÚN LA ITF	48
E	PROCEDIMIENTOS PARA PARTIDOS JUGADOS SIN JUEZ DE SILLA	51
F	PROCEDIMIENTOS PARA ASISTENTES DE PARTIDOS	56

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

Nota: Excepto cuando se estipule de otro modo, en este documento todo uso de palabras en género masculino (no marcado) para referirse a personas (por ejemplo, “jugador”) incluye ambos sexos.

I DEBERES Y RESPONSABILIDADES DE LOS JUECES DE LA ITF

A ÁMBITO DE APLICACIÓN

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 Copa Billie Jean King y otros eventos en equipo el juez árbitro es también el supervisor de la ITF.

El Supervisor/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 inmediaciones (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** Sortear los cuadros de la fase previa y la competición principal, a menos que la federación autorizante lo disponga de otra manera.
- 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 aplace 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 infracciones del Código de Conducta, imponer multas o puntos de suspensión 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, Copa Billie Jean King e ITF Pro Circuit deben utilizar un instrumento de medición para medir la pista, un ordenador (computadora) 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 cualificaciones nacionales/de la ITF, si las 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 o cancha 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 en caso de que se den condiciones meteorológicas adversas o circunstancias extremas.
- 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** Tendrá un cronómetro para controlar el tiempo del calentamiento [normalmente cinco (5) minutos], los veinticinco (25) 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 conforme al Código de Conducta.

E JUEZ DE REVISIÓN

El Canto de Líneas Electrónico (ELC por sus siglas en inglés) ha evolucionado hasta tener dos tipos de sistemas:

1. ELC de Revisión, cuando los Jueces de Línea están presentes en pista y los jugadores tienen hasta 3 reclamaciones fallidas por set (excepto en tierra cuando no haya inspecciones de marca, en cuyo caso se permite a los jugadores un número ilimitado de reclamaciones fallidas, y si los jugadores borran la marca antes de que la imagen se muestre en pantalla estarán concediendo el canto con independencia del desenlace de la imagen mostrada en pantalla).
2. ELC en Vivo, cuando no hay Jueces de Línea en pista y el sistema hace todos los cantos automáticamente.

El Juez de Revisión (*review official* en inglés):

- 1 Estará totalmente familiarizado con todos los aspectos de las Reglas del Tenis, y en particular con los procedimientos de revisión electrónica para cada proveedor particular, 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 de acuerdo con el sistema de rotación establecido por el Coordinador de Árbitros de Revisión o 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 Abstenerse de utilizar dispositivos electrónicos en la Cabina durante cualquier partido en curso a menos que hubiera sido aprobado por el torneo. Esto incluye teléfonos personales, relojes inteligentes, tabletas u ordenadores personales y cualquier dispositivo móvil o electrónico. Se prohíbe al árbitro enviar correos, mensajes o textos de cualquier manera mientras estén de servicio en la Cabina durante el partido en curso. El uso de internet durante los partidos en juego o mientras se esté en la Cabina está prohibido.
- 5 Comunicarse en el cambio de rotación con el siguiente Juez de Revisión asegurándose de que se le informa claramente de cualquier incidente (como faltas de pie) u otros asuntos que hayan ocurrido durante el partido o estén aún sin resolver (como la cámara de la falta de pie).

- 6 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. El método de comunicación más deseable con el Juez de Silla es una radio directa con un botón de “pulse para hablar”. Una alternativa es una radio de ambos sentidos dedicada.
- 7 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.
- 8 Durante el calentamiento, examinará al menos un (1) ensayo de una revisión que no se mostrará a la televisión o en la pantalla. También hará una prueba de la radio con el Juez de Silla para asegurarse de que la tiene encendida y para averiguar quién empieza sirviendo.
- 9 Confirmará con los operadores del sistema y del ojo de halcón que todos los sistemas funcionan completamente antes del comienzo del partido.
- 10 Será responsable de identificar cada impacto de pelota cuya revisión pueda ser solicitada. Alertará a los operadores del sistema de una posible revisión electrónica anunciando “standby”. Confirmará que la revisión electrónica ha sido solicitada o anticipará que habrá una revisión. Si no se solicita la revisión anunciará “pasar a televisión” que confirmará que el vídeo puede ser cedido a televisión en caso de que quieran mostrarlo y no haya revisión electrónica.
- 11 Determinará si (el impacto de) la bola que se solicite para repasar está disponible.
- 12 Gestionará el proceso de repetición de la bola o su difusión a la televisión.
- 13 Será responsable de la monitorización del funcionamiento del sistema.
- 14 En caso de funcionamiento defectuoso del sistema, notificará de inmediato al juez de silla (de forma que los jugadores puedan ser informados de que no está disponible la revisión electrónica hasta nuevo aviso) 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.
- 15 Notificará al juez de silla que la decisión original prevalecerá cuando el juez de revisión no pueda recuperar la imagen para revisar la bola.
- 16 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 gráfico textual corregido.

- 17 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.
- 18 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. Puesto que el número de revisiones disponibles se mostrará en el marcador, el Juez de Revisión es responsable de corregirlo incluyendo las revisiones adicionales en el tie-break o reiniciándolas tras el final del set.
- 19 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.
- 20 Antes de cada set y *tie-break* de partido se asegurará de que el número de impugnaciones no pasa de tres (3).
- 21 En caso de error de funcionamiento del sistema ELC y de que no sea funcional, el partido debe ser detenido. El Juez de Revisión debería contactar al Juez de Silla inmediatamente e informarle de que el sistema no está operativo. El Supervisor/Juez Árbitro debería ser contactado también:
- El Juez de Revisión debería estar en contacto por radio con el Juez de Silla y el Supervisor/Juez Árbitro, informándoles del tiempo previsto para que el sistema vuelva a estar operativo.
 - El Supervisor/Juez Árbitro decidirá cómo/cuándo/dónde continuará el partido.
 - Si se considera que el sistema no estará operativo en un período razonablemente corto, el Supervisor/Juez Árbitro podrá optar por otras alternativas. Éstas pueden incluir suspender el partido, cambiarlo de pista, emplear Jueces de Línea (si estuvieran disponibles), postponer el partido, o continuar el partido sin el sistema cantando el Juez de Silla todas las líneas.
- 22 Ayudar y cumplir las instrucciones del Juez de Silla, Supervisor/Juez Árbitro, Jefe de Árbitros y/o Coordinador de Árbitros de Revisión.

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, solicitarle que pare e informará de ello al juez de silla en cualquier caso.
- 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.

G ASISTENTES DE PARTIDO

Es una figura necesaria en lugar del Juez de Línea cuando se utiliza el sistema ELC en Vivo.

Los Asistentes de Partido ayudarán al Juez de Silla en todas aquellas cuestiones que se desarrollen durante el partido dentro o fuera de pista, y seguirán las instrucciones del Juez de Silla, Supervisor/Juez Árbitro y/o Jefe de Árbitros.

El Jefe de Árbitros es el principal contacto y el responsable de todas las cuestiones que involucren a los Asistentes de Partido.

Puede encontrarse en el anexo una versión detallada de sus procedimientos.

II PROCEDIMIENTOS DE LA ITF PARA LOS JUECES

A ÁMBITO DE APLICACIÓN

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 notificándolo 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 veinticinco (25) 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 veinticinco (25) 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 sabe dónde está la marca (a menos que sea después de una corrección), puede pedir ayuda al juez de línea para localizarla, 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, y en ese caso el equipo apelante pierde el punto.

- h** Si un jugador borra la marca a propósito 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. Cuando haya una discrepancia entre la marca y el texto (buena/fuera), debería prevalecer la marca si bien debería haber comunicación entre el Juez de Silla y el Juez de Revisión para confirmarla.
- 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 cuadro principal del torneo subsiguiente, 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 tenista 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, cuando sea posible no se fijará su primer partido de la 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

Además, en los torneos ITF Juniors World Tennis Tour e ITF Wheelchair Tour:

- Si ha jugado más de dos horas - 2 h de descanso

El Reglamento del correspondiente Circuito o Torneo, y/o el Supervisor/Juez Árbitro podrán conceder más tiempo que el mínimo establecido anteriormente.

4 Situaciones 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 o agravamiento 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 o infusiones intravenosas, a excepción de la diabetes.
 - Cualquier condición médica que requiera oxígeno, a menos que la ITF lo haya autorizado previamente por razones médicas. Excepto cuando estas disposiciones lo permitan, no se permite el uso de oxígeno suplementario en ningún momento, por ninguna razón.

b. Evaluación médica

Durante el calentamiento o el partido, el jugador puede pedirle al juez de silla la presencia del fisioterapeuta 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 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 deportivo, el reconocimiento podrá realizarse con la participación del médico del torneo, y podrá hacerse fuera de la pista. *

Si el fisioterapeuta 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 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 deportivo determine que el jugador ha sufrido una condición médica grave que requiere tratamiento inmediato.

El tiempo muerto comenzará cuando el fisioterapeuta deportivo esté listo para iniciar el tratamiento. A discreción del fisioterapeuta 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, en todos los torneos no profesionales y en aquellos eventos profesionales en los que el premio sea igual o inferior a 25.000 dólares estadounidenses (ITF M15, M25, W15, W35), el Supervisor/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 musculoesqueléticas 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 deportivo, junto con el médico del torneo si procediese, será definitiva. Si el fisioterapeuta 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 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 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 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 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 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 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 deportivo a la pista para que lo examine y lo trate. El fisioterapeuta 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 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 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. Diabetes

Cualquier jugador podrá autoadministrarse insulina dentro o fuera de pista. El Doctor o Fisioterapeuta deberá ser informado inmediatamente de forma que puedan acudir a monitorizar el proceso, observar al jugador por si hubiera algún indicio clínico de hipoglucemia y actuar si fuera requerido.

Si el jugador requiriese tiempo adicional al disponible en un cambio de lado o descanso entre sets para comprobar el nivel de azúcar en sangre y administrar la insulina, el Juez de Silla y/o el Supervisor/Juez Árbitro podrán autorizar un Tiempo Muerto Médico.

No es un requerimiento que el Fisioterapeuta (y el Doctor si lo hubiera in situ) entre en pista y evalúe al jugador antes de que se administre la insulina, a menos que el jugador no se sienta bien.

Los jugadores pueden notificar al Supervisor/Juez Árbitro y al Fisioterapeuta de que son diabéticos y su tipo/categoría, pero no están requeridos a ello ni a demostrarlo.

i. Incapacidad física

Si un jugador sufre una emergencia médica durante el partido y es incapaz de solicitar la presencia del fisioterapeuta deportivo, el juez de silla llamará inmediatamente al fisioterapeuta 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 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 en el mismo torneo (individual/dobles), 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. Igualmente, cuando el Doctor del Torneo esté presente, el Supervisor/Juez Árbitro podrá decidir implicarle en cualquier parte del proceso médico.

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 o para ambos, pero por ningún otro motivo.

Las interrupciones para ir al aseo deberían tomarse durante un descanso entre sets y las interrupciones para cambiarse de ropa deben hacerse durante un descanso entre sets.

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

En todos los partidos de dobles masculinos, cada equipo tendrá derecho a una (1) interrupción. En los partidos de dobles femeninos y dobles mixtos, cada equipo tendrá derecho a 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.

En todos los casos, se debería utilizar el aseo designado más cercano. El jugador debe tener todo el equipo necesario en la pista.

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.

Nota: En el Portal de Arbitraje de la ITF se puede encontrar un resumen de las distintas regulaciones aplicables a todos los Circuitos.

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 a Calentamiento

- “*Tres minutos*” – faltan tres (3) minutos para que acabe el calentamiento
- “*Dos minutos*” - faltan dos (2) minutos para que termine el calentamiento
- “*Un minuto*” - falta un (1) minuto para que finalice el calentamiento
- “*Treinta segundos*” – faltan treinta (30) segundos 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

1 b Calentamiento con regla de *Comienzo de partido* en vigor

- “*Tres minutos*” – faltan tres (3) minutos para que acabe el calentamiento
- “*Dos minutos*” - faltan dos (2) minutos para que termine el calentamiento
- “*Un minuto*” - falta un (1) minuto para que finalice el calentamiento
- “*Treinta segundos*” – faltan treinta (30) segundos para que finalice el calentamiento
- “*Fin del calentamiento*” - 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 “Dos minutos”, 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 o Jones 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:

- “*Damas y caballeros, 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 por no cumplir las estipulaciones del Código sobre el *Comienzo de partido*, se anunciarán de la forma siguiente:

- “Violación del Código, Comienzo de partido, Sr./Sra./Srta. _____”

b 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. _____”

c 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)”

d 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)”

e 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. _____”*

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

g 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. _____”*

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

i 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 deportivo y haya un retraso, lo anunciará de la forma siguiente:

- *“Se ha llamado al fisio 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 fisio 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 para tratamiento médico, el jugador dispondrá del tiempo que se requiera para ponerse todas las prendas de vestir que necesite 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 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”*
- d Al principio del juego de *tie-break* anunciará las asignaciones de revisión adicionales:
 - *“Empate a 6 juegos, tie-break. Cada jugador/equipo recibe una impugnación adicional”*
- e Al jugar un set de ventaja, cuando el tanteo alcance 6-6 y 12-12 anunciará:
 - *“Empate a 6 (12) juegos. Las impugnaciones de cada jugador/equipo se reposicionan a 3”*

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 (regla 24 de las Reglas del Tenis)
- 8** *“Foul shot”* (doble golpe)
Cuando se golpea una pelota dos veces intencionadamente, o se golpea antes de que sobrepase la red (regla 24 de las Reglas del Tenis)
- 9** *“Touch”* (ha tocado)
Si un jugador toca la red mientras la pelota está en juego, o una pelota en juego toca a un jugador, o cuando el jugador o algo que lleva o tiene puesto toca el lado del contrario (regla 24 de las Reglas del Tenis).
- 10** *“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).
- 11** *“Wait, please”* (esperen por favor)
Cuando se produce alguna obstrucción o alboroto que retrasa el inicio de un punto o segundo servicio.
- 12** *“Overrules/Corrections”* (anulaciones/correcciones)
“Correction, the ball is good” (corrección, la pelota es buena) para anular un canto de *“Out”* (fuera) claramente incorrecto. *“Out”* o *“Fault”* (fuera o falta) para anular un canto o señal claramente incorrectos de *“Good ball”* o *“Safe signal”* (pelota 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 signal”

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 de 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 deberá hacer un informe de todos los hechos relacionados con una violación, citando exactamente –a título meramente enunciativo y no limitativo– todo comentario que se haya hecho que se considere obsceno o abusivo.
- 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 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. El hecho de que la propia raqueta o calzado (o

similar) se caiga se considera una ventaja para el oponente y por lo tanto como principio general no debería considerarse como una interferencia.

- b** Cualquier interferencia por parte de un jugador que se considere deliberada conllevará la pérdida del punto.

Q JUEGO CONTINUO/RETRASOS INJUSTIFICADOS

Cuando la regla de *Comienzo de partido* está en vigor transcurrirá un máximo de sesenta (60) segundos desde que el jugador llega a su asiento en la pista hasta que los jugadores están listos para la reunión antes del partido con el juez de silla. Inmediatamente después de esto tendrá lugar el periodo de calentamiento. Al final del calentamiento los jugadores tendrán sesenta (60) segundos para alistarse para comenzar el partido. Se ha de considerar una violación de la regla *Comienzo de partido* si un jugador no está listo para servir al final de los últimos sesenta (60) segundos.

Una vez el periodo de calentamiento ha terminado el juego será continuo y un jugador no retrasará un partido por cualquier motivo de manera irrazonable.

Se permitirá un máximo de veinticinco (25) 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 tiempo entre juego de puntos

- 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 veinticinco (25) segundos permitidos. No se dará aviso alguno antes de que finalicen los veinticinco (25) 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 veinticinco (25) 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, a su oponente y al público.

Si, en la opinión del juez de silla, ha habido una violación del Código de Conducta, pero debido al momento en que se ha descubierto (ya se ha jugado otro punto) sería inapropiado imponer un aviso, punto o juego de penalización por violación del

Código, el juez en cuestión deberá notificar al jugador que dicha acción será remitida al supervisor de la ITF/juez árbitro después del partido para que tome las medidas adecuadas. Salvo que se decida de otra manera, tras ese momento no debería aplicarse ningún Warning, Punto o Juego de Penalización.

Si se ha denunciado una violación grave que pueda justificar una descalificación inmediata y se ha actuado en consecuencia antes del final del siguiente cambio de lado o descanso entre sets, se podrá llamar a pista al supervisor de la ITF/juez árbitro para deliberar sobre la descalificación inmediata.

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

El Código de Conducta para Árbitros actualizado puede encontrarse en un documento separado en la página web.

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 punto 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 (o si es jugador de dobles intercambiar la raqueta con su pareja de forma oportuna), 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.

Cámaras del sistema ELC

- Si una pelota bota sobre la cámara que se encuentra dentro de las líneas del campo correcto, se considerará que forma parte de la pista correcta y contará como si hubiera botado dentro.

- Si una pelota bota sobre la cámara que se encuentra fuera de las líneas del campo correcto, se considerará que ha botado fuera.

- Si el jugador toca la cámara que se encuentra por debajo de la red, se considerará parte de la red. Si esto ocurre cuando la pelota está en juego, se cantará “touch” y el jugador perderá el punto.

- Sin embargo, una cámara colocada por debajo de la red entre el palo de individuales y el poste de la red se considerará como un accesorio fijo permanente. El juego continúa si el jugador toca esta cámara.

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 durante 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). Los jugadores pueden cambiarse las gafas por lentes de contacto o vice versa, sin embargo, no recibirán tiempo razonable para hacer el cambio a no ser que el equipo se haya 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.

El Departamento Técnico de la ITF aprueba los distintos dispositivos que pueden ser llevados y utilizados. La lista de todos los dispositivos aprobados puede encontrarse en la web de la ITF.

Es importante tener en cuenta que mientras que estos dispositivos están aprobados por el Departamento Técnico de la ITF, es cada Circuito el que determina si estos dispositivos están autorizados para ser utilizados durante los partidos.

En el caso de los torneos ITF, estos dispositivos pueden ser llevados, siempre que no tengan una pantalla en la que puedan recibir datos (similar a un reloj inteligente) y los jugadores no intenten acceder a información durante los cambios de lado.

El dispositivo Whoop está permitido en todos los torneos ITF, siempre que cumpla lo previsto en cuanto a no tener una pantalla que reciba información.

Copa Billie Jean King Cup: sólo se permiten los dispositivos de Microsoft con la app Bille Jean King Cup Match Insights debido a un acuerdo de patrocinio con Microsoft.

Copa Davis: se mantienen los procedimientos especificados en el documento Miscelánea. El dispositivo Whoop se permitirá al inicio de la temporada 2024.

Toallas Grand Slam para jugadores

Aunque se consideren como elementos de otro circuito, se permitirán en torneos ITF (excepto Copa Davis y Copa Billie Jean King) en los que la organización no facilite toallas en pista.

En los casos en los que haya el nombre de un patrocinador en la toalla, aún se permitirá siempre que no entre en conflicto con algún patrocinador del torneo local.

Logo de universidad en torneos ITF

Los logos de universidad se consideran identificaciones comerciales y deben cumplir con los respectivos tamaños y posiciones en la indumentaria.

Elevación – Tenis en Silla

En partidos con Jueces de Silla, si la visión del Juez de Silla es obstruida, el Juez de Silla puede solicitar o aceptar la ayuda de un Juez de Línea, Juez Itinerante o Juez Árbitro (cuando no haya Jueces de Línea) para ayudar a determinar si los jugadores están “elevándose”, más específicamente: si los jugadores incumplen el requisito de mantenerse en contacto con la silla durante el juego del punto, de acuerdo con las Reglas del Tenis en Silla. Los Jueces de Silla deben informar a los jugadores cuando vaya a emplearse esta ayuda antes de utilizarla para cantar la elevación.

Zona Prohibida en Tenis Playa – Aclaración de la Regla

En relación a la modificación de la Zona Prohibida que afecta al compañero del sacador en partidos masculinos – regla de los 6m, por favor ténganse en cuenta las siguientes interpretaciones clave:

Equipo restador:

“Los restadores no pueden modificar significativamente sus posiciones relativas entre ellos y el sacador una vez el sacador ha elegido su posición y hasta que la bola esté en juego”.

Esto implica que aunque se permite cierto movimiento, el equipo restador no puede:

1. Molestar al sacador haciendo movimientos exagerados que puedan distraerlo.
2. Cruzar la línea imaginaria de la Zona Prohibida, o adentrarse en la Zona Prohibida hasta que el sacador haya golpeado la pelota.
3. Los dos pies deben estar detrás de la línea imaginaria (mismo principio) que la falta de pie.

Compañero del sacador:

El mismo principio que se aplica al equipo restador debe afectar también al compañero del sacador en lo relativo a colocar los pies y a cruzar la línea imaginaria de la Zona Prohibida, o adentrarse en dicha Zona hasta que el servidor haya golpeado la bola.

Para evitar cualquier duda, el compañero del sacador puede colocarse de forma que los restadores no puedan ver directamente al sacador.

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>:

- Código de Conducta para Árbitros actualizado.
- Listas de árbitros cualificados
- Requisitos de cualificación
- Directrices para el arbitraje
- Libros de reglas y reglamentos
- Política de uso de teléfonos móviles
- Formularios y directrices de evaluación
- Información sobre escuelas o cursos
- Torneos (Circuito Mundial de Tenis ITF, Copa Davis, Copa Billie Jean King, Torneos del Grand Slam)
- Formulario de prueba oftalmológica
- Prueba de libro abierto (Portal de Educación ITF)
- Anuncios del juez de silla (versiones en varios idiomas)
- Instrucciones para el software de planificación de torneos (Pro, Junior, Equipos, Silla de Ruedas y Sénior)
- Formularios electrónicos para los torneos:
 - Circuito Mundial de Tenis de la ITF
 - Circuito Mundial Juvenil de la ITF
 - Circuito Sénior de la ITF
 - Circuito de Tenis en Silla de Ruedas de la ITF
 - Tenis Playa de la ITF
 - Copa Davis
 - Copa Billie Jean King

APÉNDICE B

HOJA DE ARBITRAJE DE LA ITF

SET No 3

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

TIME VIOLATIONS

Team / Player(s)						Team / Player(s)						
A. ADAMS						S. BROWN						
Step	Set	Games	Points	Player	Job	Step	Set	Games	Points	Player	Job	W/O
1	3	2-0	30-15		✓	1		-	-			
2		-	-			2		-	-			
3		-	-			3		-	-			
4		-	-			4		-	-			

CODE VIOLATIONS (POINT PENALTY SCHEDULE)

Team/Player(s)						
A. ADAMS						
Step	Set	Games	Points	Player	Code	Description
1		-	-			
2		-	-			
3		-	-			

Team/Player(s)						
S. BROWN						
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 JUDGE AFTER A FOOTFAULT CALL.

ABBREVIATIONS (CODE OF CONDUCT)

Del	Unreasonable delays	BA	Ball abuse	CC	Coaching, coaches
AOs	Audible obscenity	RA	Racket abuse	UnC	Unsportsmanlike conduct
VOs	Visible obscenity	VA	Verbal abuse		
		PA	Physical abuse		

APÉNDICE C

PROCEDIMIENTOS DE LOS JUECES DE SILLA Y FISIOTERAPEUTAS DEPORTIVOS (“Fisios”) EN CASO DE TIEMPO MUERTO MÉDICO

NO DURANTE UN CAMBIO DE LADO O DESCANSO ENTRE SETS	
FISIOTERAPEUTA	JUEZ DE SILLA
	Juez de silla comienza a cronometrar
	Juez de silla: <i>“Se ha llamado al fisio a la pista”</i>
Fisio llega	
Fisio comienza a evaluar	
Fisio 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> *
Fisio abandona la pista	Juez de silla: <i>“Tratamiento completo”</i> * ; <i>“Tiempo”</i> #
	Si el jugador no puede reanudar el juego después de 30 segundos, se anuncia una violación por <i>Retraso injustificado</i>

DURANTE <u>EL TIEMPO DE UN CAMBIO DE LADO O DESCANSO</u> ENTRES SETS	
FISIO	JUEZ DE SILLA
	Juez de silla comienza a cronometrar 90/120 segundos
Fisio comienza a evaluar	
Antes de acabarse los 60/90 segundos, Fisio 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> *
Fisio abandona la pista	Juez de silla: <i>“Tratamiento completo”</i> * ; <i>“Tiempo”</i> #
	Si el jugador no puede reanudar el juego después de 30 segundos, se anuncia una violación por <i>Retraso injustificado</i>

DESPUÉS DEL TIEMPO DE UN CAMBIO DE LADO O DESCANSO ENTRES SETS	
FISIO	JUEZ DE SILLA
	Juez de silla comienza a cronometrar 90/120 segundos
Fisio llega	
Fisio comienza a evaluar	
	Después de 55/85 segundos, el juez de silla dice al fisio : “Casi han pasado 60/90 segundos. ¿Todavía sigues evaluando?”
Fisio dice al juez de silla : “No. Solamente descanso para cambio de lado/entre sets”	Juez de silla : “ Tiempo ”
	O
Fisio dice al juez de silla : “Aún sigo evaluando”	Juez de silla espera
Fisio le dice al juez de silla: “Que comience un tiempo muerto médico”	Juez de silla pone el cronómetro a cero y dice : “Sr/Srta ___ está recibiendo tiempo muerto médico ”
	Juez de silla : “ <i>Quedan 2 minutos</i> ”*
	Juez de silla : “ <i>Queda 1 minuto</i> ”*
	Juez de silla : “ <i>Quedan 30segundos</i> ”*
Fisio abandona la pista	Juez de silla : “ <i>Tratamiento completo</i> ”* ; “ Tiempo ”#
	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 fisio abandona la pista antes de que se hayan acabado 3 minutos, el **juez de silla** anuncia: “*Tratamiento completo*”; “**Tiempo**”.

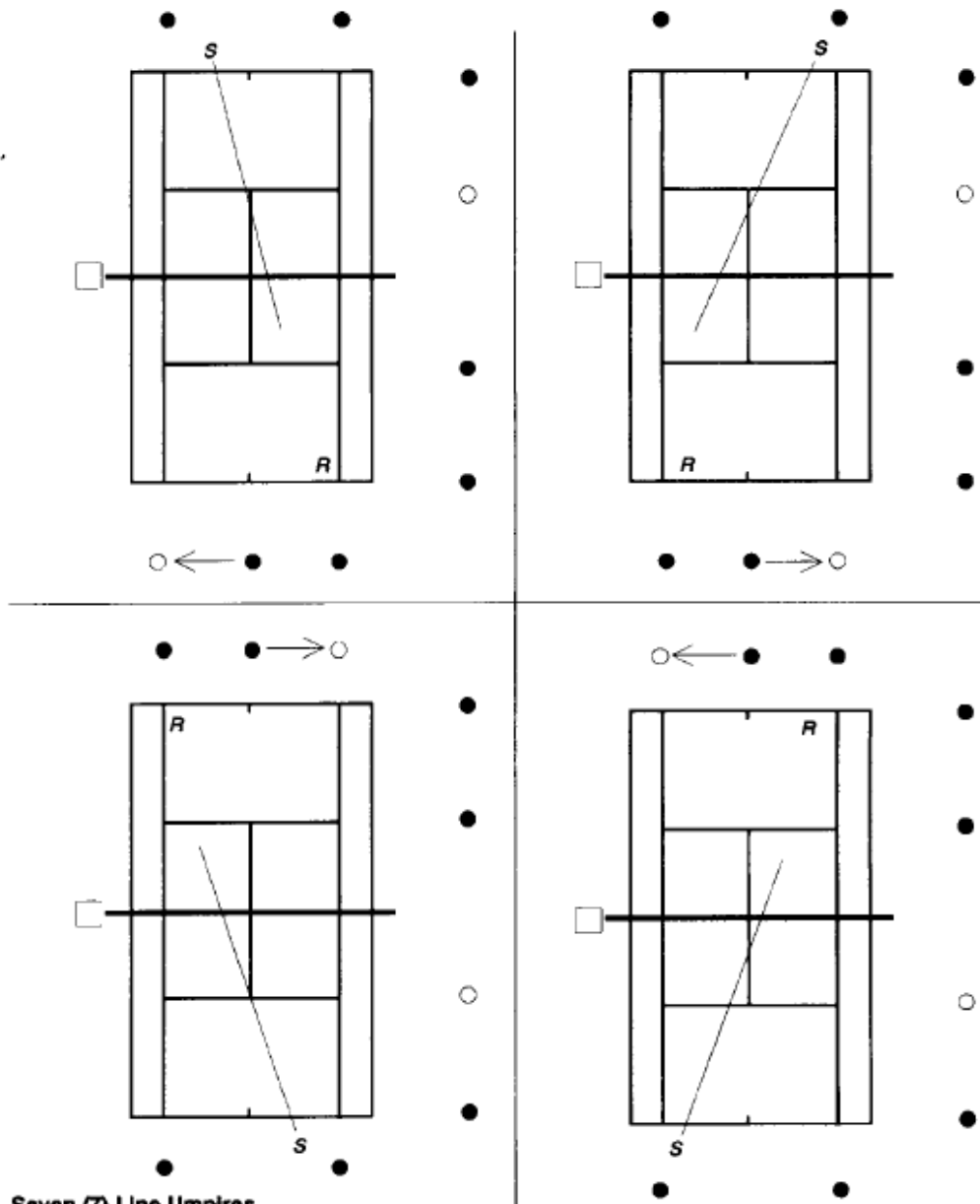
Después de anunciar “*Tratamiento completo*”, si se necesitase, se debe dejar tiempo necesario para que el jugador se ponga todas las prendas de vestir que necesite antes de anunciar “**Tiempo**”.

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

APÉNDICE D

POSICIONES DE LOS JUECES DE LÍNEA SEGÚN LA ITF

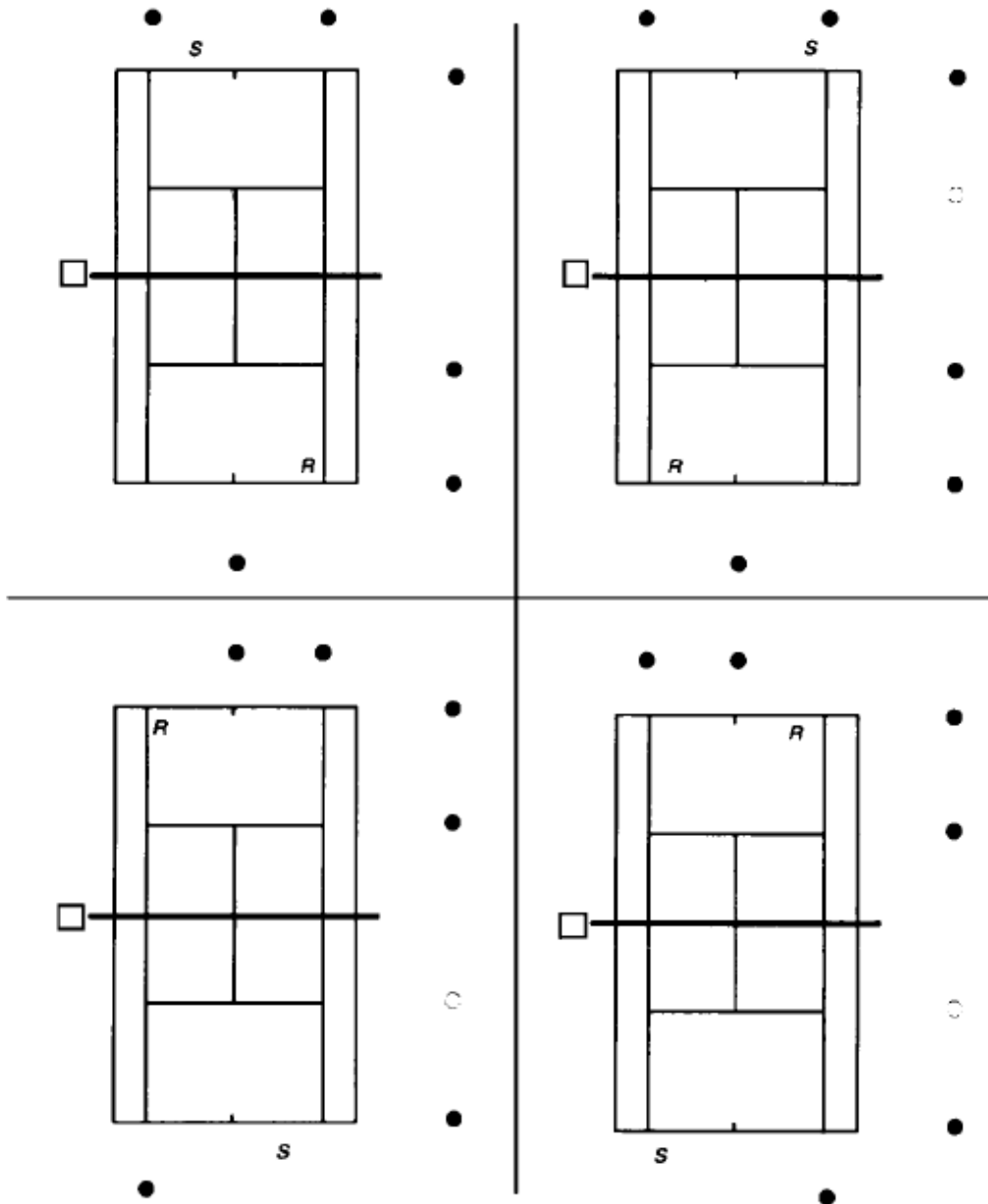
Seven Line Umpires



Seven (7) Line Umpires

- A. The Side Lines and Centre Service Lines are covered by four Line Umpires.
- B. All Side Lines are called only up to the net.
- C. Serves are called from the receiver's end and the Centre Service Line Umpire returns to the non-covered Side Line after the serve is put into play.
- D. Movement during the point.

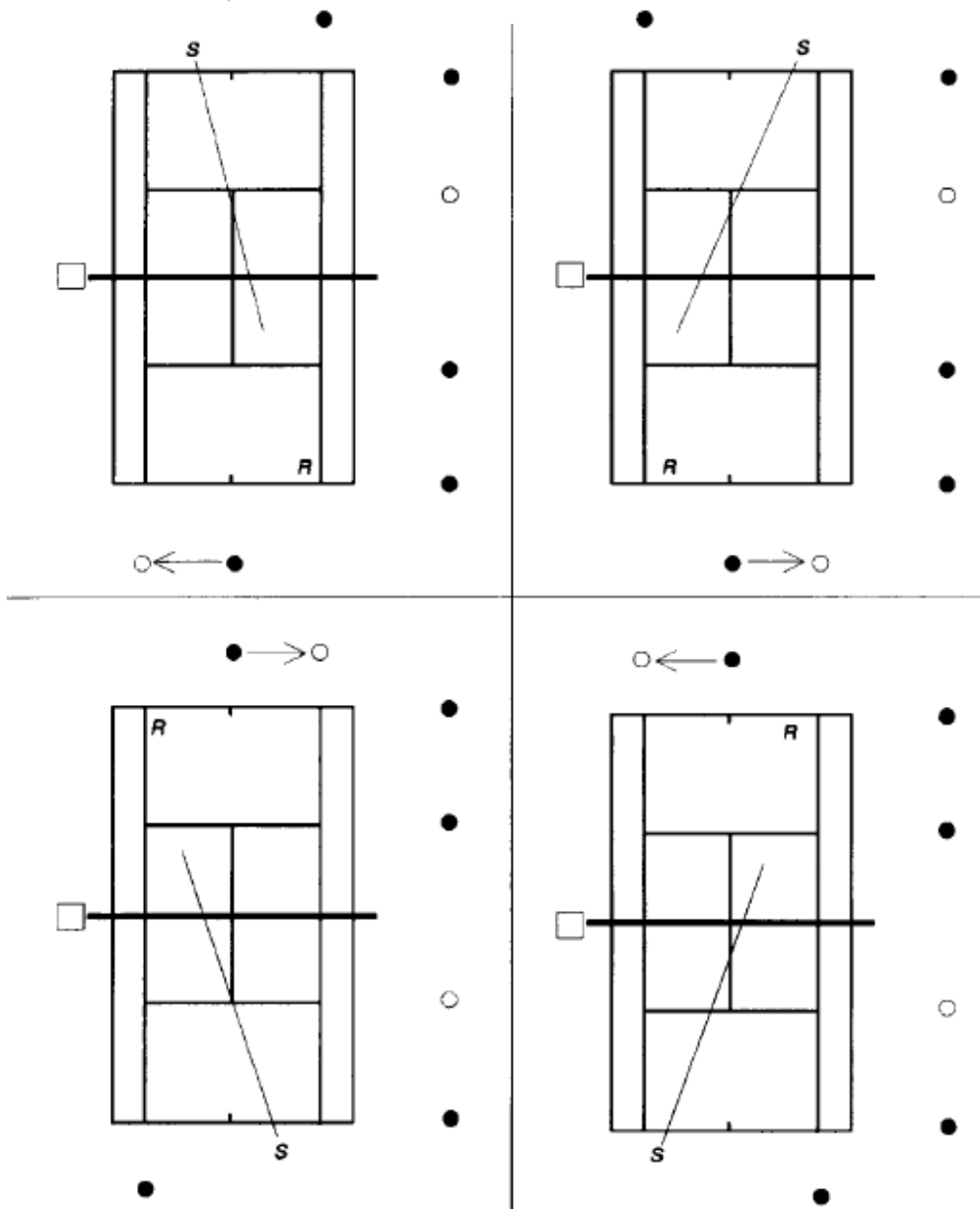
Six Line Umpires



Six (6) Line Umpires

- A. The Side Lines and Centre Service Lines are covered by three Line Umpires.
- B. The Side Service Line is called through the net from the Server's end and the Centre Service Line is called from the Receiver's end.
- C. There is no movement during the point.

Five Line Umpires



Five (5) Line Umpires

- The Side Lines and Centre Service Lines are covered by two Line Umpires.
- The assignments are the same as for the Six (6) Line Umpires, except that the Centre Service Line Umpire shall move to the non-covered Side Line after the Serve.
- Movement during the point.

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.

Una cuestión de derecho decidida por un Juez Itinerante en primera instancia puede ser recurrida ante el Supervisor/Juez Árbitro.

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, qué posición tenía y cómo vio la bola. 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. El beneficio de la duda deberá ir en la dirección de que el punto continúe, de manera que un jugador no debería cantar un let, por ejemplo, a menos que esté 100% seguro.

Cantos claramente incorrectos

Si el juez árbitro está fuera de la pista viendo un partido y un jugador comete un error obvio al cantar una pelota, el juez árbitro 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 o el canto no hubiese tenido ningún impacto en cuyo caso se le asigna el punto al contrincante.

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 esta regla 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 árbitro a la pista para resolver una disputa sobre el tanteo, estaba viendo el partido, y sabe el marcador correcto, entonces el árbitro indicará a los jugadores el marcador correcto.

Si se llama al árbitro a la pista para resolver una disputa sobre el tanteo y no estaba viendo el partido, 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 árbitro será el único que pueda cantar faltas de pie, nunca el restador. Sin embargo, para cantar una falta de pie, el juez debería estar presente en la pista durante el partido. Para cantar una falta de pie desde fuera de la pista, el árbitro debe estar en una posición adecuada para ver claramente una falta de pie flagrante y cuando sea posible debería haber informado al jugador.

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.

Elevación – Tenis en Silla

Cuando se observe la elevación, el árbitro debería informar al jugador durante el siguiente cambio de lado de que lo ha observado y que si volviera a verlo desde fuera de la pista se cantará la elevación.

En todos los casos de elevación, el árbitro debe estar en la mejor posición para hacer el canto.

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 observa 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.

APÉNDICE F

PROCEDIMIENTOS PARA ASISTENTES DE PARTIDOS

RESPONSABILIDADES CLAVE (NO LIMITATIVO):

- Ayudar al Juez de Silla a preparar la pista antes de cada partido.
- Acompañar a los jugadores en una interrupción para ir al baño, cambiar la indumentaria, o por calor extremo:
 - Deben conocer la ubicación de los baños y vestuarios más cercanos, así como de las alternativas.
 - Dirigir a los jugadores al baño o lugar designado.
 - Emplear la terminología correcta y el uso del walkie talkie en la comunicación con el Juez de Silla al acompañar a jugadores.
- Si no acompaña a jugadores, podría ser solicitado a:
 - Realizar los cambios de pelotas.
 - Medir la red al final de cada set o cuando el Juez de Silla lo pida.
- Retraso por lluvia:
 - Ayudar para recoger rápidamente las bolas del partido. Tenerlas separadas y etiquetadas (etiquetas disponibles en la sala del Jefe de Árbitros) con la información del partido (número de pista, nombres de los jugadores, lado en el que están, quién sirve, marcador) si lo solicita el Juez de Silla.
 - Confirmar con el Juez de Silla que el JS guarda las bolas durante la interrupción por lluvia.
- Bola perdida o retraso por lluvia:
 - Preparar una bola de reemplazo pero sólo ponerla en juego siguiendo las instrucciones del Juez de Silla.
- El Asistente de Partido (AP) que empieza un partido deberá informar al AP que le reemplace antes de irse de pista o de sus alrededores.
- Cantar las líneas: Tanto si se está en pista como en un descanso, debe estar preparado para cantar las líneas con escasa antelación si el sistema ELC falla, siguiendo las instrucciones del Jefe de Árbitros, Juez de Silla o Juez Árbitro.
- Familiarizarse con las reglas de ATP/GS/ITF/WTA y los procedimientos específicos del torneo.

- Tener en cuenta que la prioridad será acompañar al jugador que sale de pista. Si fuera necesario, el Juez de Silla puede ocuparse de los cambios de pelotas o medir la red.

DEMANDAS FISICAS DEL ROL DE ASISTENTE DE PARTIDO

Lo siguiente es una descripción de las demandas físicas, movimientos y funciones esenciales requeridas para el rol de AP. Los árbitros deben ser capaces de llevar a cabo estas funciones en una variedad de condiciones ambientales y dentro de un período de tiempo tal que el partido y las operaciones del torneo no se resientan, retrasen o interrumpan.

- Moverse rápidamente desde/a la zona de árbitros a/desde pista.
- Ser ágil para moverse rápidamente en cambios de lado o descansos entre sets.
- Acompañar a los jugadores durante interrupciones para ir al baño o cambiar la indumentaria, calor extremo, o tratamiento médico fuera de pista, moviéndose al ritmo del jugador.
- Durante el partido: tener capacidad de sentarse y/o estar de pie por períodos de tiempo prolongados en condiciones ambientales potencialmente extremas (calor/frío; con o sin sombra) y durante múltiples días.

HABILIDADES CLAVE (NO LIMITATIVO):

- Entender y aplicar las Reglas del Tenis.
- Ser capaz de cumplir las reglas y procedimientos específicos del torneo y seguir las instrucciones del Jefe de Árbitros.
- Entender y cumplir procedimientos como medir la red, cambiar las pelotas, reemplazar bolas, y saber cuáles son las obligaciones acompañando a un jugador al baño, cambiarse la indumentaria, calor extremo o tratamiento médico.
- Mantener una comunicación fluida y confiada, capaz de comunicarse claramente en inglés con el Juez de Silla y el jugador.
- Concentrarse durante períodos largos de tiempo.
- Trabajar muchas horas.
- Estar atento y adaptarse al cambio con escasa antelación.
- Cumplir las instrucciones recibidas.
- Ser receptivo al feedback constructivo.
- Trabajar eficazmente en un ambiente de equipo.
- Utilizar tecnología incluyendo walkie-talkies bidireccionales.
- Ser profesional y cumplir el Código de Conducta para Árbitros.

EL TRABAJO EN EQUIPO Y LA COMUNICACIÓN SON ESENCIALES:

- Los APs deben siempre trabajar en equipo con el Juez de Silla.

- La comunicación con el Juez de Silla es crítica.
- Cumplir las instrucciones del Juez de Silla. Una vez se completen los partidos, comprobar con el siguiente Juez de Silla sus instrucciones.
- Las necesidades del partido son la primera responsabilidad.
- Al menos un AP será siempre asignado a cada pista, mientras la pista esté en operación.
- Si se pudieran necesitar 2 APs (por ejemplo, para acompañar a ambos jugadores en distintas direcciones durante una interrupción para ir al baño, cambiar la indumentaria o calor extremo) y no hubiera un segundo árbitro cerca de la pista, entonces otro árbitro ayudará (por ejemplo, otro AP, el Jefe de Árbitros o el Supervisor/Juez Árbitro).

Incluso si estuvieran lejos de la pista, todos los APs deben estar atentos y preparados para ayudar si más APs fueran necesarios incluso con poca antelación o si el sistema ELC dejara de funcionar y los árbitros fueran requeridos a cumplir las obligaciones de los Jueces de Línea.

EQUIPAMIENTO

Los APs deben estar equipados con los siguientes elementos:

- Cinta métrica.
- Cronómetro (en caso de que se pierda la comunicación por radio con el Juez de Silla, será el AP quien cronometre el tiempo de los jugadores durante una interrupción para ir al baño, cambiar la indumentaria y/o calor extremo.
- Walkie talkies bidireccionales proporcionados por el torneo y conocimiento de los canales correctos. Los walkies podrán guardarse en pista, lo que deberá comprobarse.
- Bolígrafo.

(*) Etiquetas o papeles informativos para escribir notas en los botes de pelotas para los casos descritos anteriormente de retrasos por lluvia, suspensiones, o para apuntar información para el encordador.

(*) Gomas para cerrar los botes de pelotas durante una interrupción por lluvia o para adjuntar información para el encordador – puede ser proporcionado por algunos torneos si así lo determina necesario el organismo autorizante y lo acuerda con el torneo. No debe ser visto como equipamiento obligatorio en cada torneo.

Nota: (*) no es obligatorio pero depende de los procedimientos de la federación autorizante y el torneo en cuestión.

PROFESIONALIDAD

- Sin teléfonos móviles ni relojes inteligentes mientras esté de servicio en pista o sus alrededores.

- Comportamiento tranquilo y seguro en todas sus acciones e interacciones.
- Hablar claro y conciso al Juez de Silla.
- Cuando se comunique con el Juez de Silla sobre un problema, hablar bajo para evitar ser escuchado más de la cuenta por los micrófonos y/o cámaras de televisión.
- Cuando acompañe a los jugadores:
 - No iniciar conversaciones, aunque se permite contestar educadamente la pregunta de un jugador.
 - Contestar los mensajes de radio como se requiere.
 - Mantener la distancia apropiada entre el jugador y uno mismo.
 - No conversar con los espectadores.
- No publicar en redes sociales antes o durante el tiempo del torneo.
- Presentarse a tiempo al Jefe de Árbitros.
- No abandonar la sede sin el permiso del Jefe de Árbitros.
- Cuando la pista asignada haya terminado, preguntar al Jefe de Árbitros si es reasignado a otra pista.
- Ser considerado una persona cubierta por el Código de Árbitros y la Agencia Internacional de Integridad del Tenis.

UBICACIÓN EN LOS ALEDAÑOS DE LA PISTA

Para facilitar la comunicación con el Juez de Silla, el AP tendrá un asiento designado elegido en la mejor posición para ver al Juez de Silla y tener acceso directo a pista.

El asiento designado para el AP puede variar de una pista a otra.

- Levantarse y mirar al Juez de Silla en los cambios de lado o descansos entre sets.
 - Observar a ambos jugadores en los cambios de lado o descansos entre sets.
 - Responder rápidamente cuando sea necesario.

HORAS DE TRABAJO DIARIO

- Los APs trabajarán desde el tiempo en que deban presentarse hasta que sean liberados. El Jefe de Árbitros liberará a los árbitros de acuerdo con la información recibida sobre el juego por parte del Supervisor/Juez Árbitro o el Control del Torneo (dependiendo de los procedimientos del torneo).
- Habrá un número mínimo de APs in situ siempre que haya partidos en juego para ayudar en la cobertura de Jueces de Línea en caso de que el sistema electrónico decaiga.

- En caso de cualquier pregunta o cuestión, contactará con el Jefe de Árbitros o Supervisor/Juez Árbitro.

PROCEDIMIENTO DE CAMBIO DE PELOTAS

- Antes de que empiece el calentamiento, preguntará al Juez de Silla si quiere ayuda o no con los cambios de pelotas. En caso afirmativo se seguirán estos procedimientos.
- Abrir y comprobar las bolas 2 juegos antes del cambio (comprobar la presión, agitar las bolas para asegurarse de que el interior no se ha desprendido, asegurarse de que no hay defectos ni agujeros en el contorno).
- Si es requerido a acompañar a un jugador que abandona la pista, no hacer el cambio de pelotas. La prioridad es el jugador, y del cambio de bolas se encargará el Juez de Silla.
- Esperar a que el Juez de Silla anuncie el cambio. No precipitarse a pista hasta que lo diga el Juez de Silla.
- Colocar las pelotas en el suelo en fila, en el pasillo de dobles en el lado en que se vayan a servir. En caso de no estar seguro, preguntar al Juez de Silla.
- Si el cambio de bolas no tiene lugar durante un cambio de lado, colocar las bolas al lado de la silla de manera que el Juez de Silla pueda verlas y completar el cambio lo más rápido posible.
- Sujetar los botes vacíos ante los recoge pelotas para que coloquen las bolas viejas. No permitir a los recoge pelotas coger las pelotas nuevas hasta que todas las viejas estén recogidas en los botes. Asegurarse de comunicar claramente a los recoge pelotas en qué dirección deben ir las bolas.
- Asegurarse de que hay suficientes botes de pelotas nuevas para los siguientes cambios de bolas y, si no, avisar al Juez de Silla lo antes posible.

Consejo – Durante una interrupción de un jugador, el oponente podría querer practicar saques. Se debe estar atento y preparado para ayudar al Juez de Silla y pedir a los recoge pelotas que traigan las pelotas del partido, sustituyéndolas por bolas usadas o nuevas para entrenar de acuerdo con las instrucciones del Juez de Silla.

PROCEDIMIENTOS PARA REEMPLAZAR PELOTAS

- Preguntar al Juez de Silla al principio del partido cómo le gustaría gestionar el cambio de una pelota perdida o rota:
 - Si quiere que se le dé la bola, o,
 - Si quiere que el AP se encargue de todo.
- No reemplazar una pelota poniéndola en juego antes de tener comunicación verbal o visual con el Juez de Silla.

- En caso de rotación después de que el partido haya empezado, el AP saliente informará al entrante de la preferencia del Juez de Silla.

COMPROBANDO EL SUMINISTRO DE BOLAS

- Asegurarse de que se utilizan las bolas correctas para cada partido.
- Los APs deben estar atentos a las bolas utilizadas ya que pueden variar según el cuadro (por ejemplo en torneos combinados o Grand Slams).
- Estar atento a posibles variaciones (por ejemplo si se utilizan pelotas Regular Duty para un cuadro y pelotas Extra Duty para otro).

INTERRUPCIONES PARA IR AL BAÑO O CAMBIAR LA INDUMENTARIA

Revisar el reglamento del circuito correspondiente para familiarizarse con los procedimientos aplicables al torneo que se trabaja. Además, hay un resumen en el Portal de Arbitraje de la ITF.

Si el jugador no utilizara el baño de acuerdo con las reglas, informar de ello al Juez de Silla al volver a pista. Nota: una jugadora no tiene por qué utilizar el baño durante una interrupción para cambiar la indumentaria.

- Mientras los jugadores se acercan a sus sillas en un cambio de lado o descanso entre sets, estar atento a cualquier conversación que puedan tener.
- Tan pronto como el jugador se levante para abandonar la pista, estar preparado para entrar en acción. Es mejor dirigir al jugador que seguirle.
- Asegurarse de tener el walkie de comunicación bidireccional y de cambiar al canal correcto.
- Estar atento a dónde está el público, y mantenerse alejado de la multitud siempre que sea posible.
- Acompañar al jugador al baño o vestuario más cercano.
- Si jugador utiliza un baño individual, esperar fuera. Si el jugador entra en un baño con múltiples cubículos, esperar dentro del baño cerca del cubículo en el que está el jugador.
- Los jugadores no deben introducir sus bolsas en los cubículos.
- Se permite a las jugadoras introducir una pequeña bolsa de baño en el cubículo o instalación.
- Lavarse las manos o ajustarse el pelo/gorra/cinta está incluido en el tiempo.
- La interrupción para ir al baño o cambiar la indumentaria se completa cuando el jugador abandona la estancia.
- Observar y estar preparado para recordar al jugador que los dispositivos electrónicos no están permitidos. Informar de cualquier uso de dispositivos electrónicos al Juez de Silla.

- Informar de cualquier infracción o incidencia inmediatamente al Juez de Silla (véase la sección siguiente).

PROBLEMAS QUE PUEDEN PRESENTARSE DURANTE UNA INTERRUPCIÓN PARA IR AL BAÑO O CAMBIAR LA INDUMENTARIA, Y COMO GESTIONARLOS

- Durante una interrupción para ir al baño y/o cambiar la indumentaria, NO se permite a los jugadores:
 - Disfrutar de una interrupción extendida.
 - No utilizar el baño durante una interrupción para ir al baño.
 - Recibir instrucciones.
 - Hablar a un espectador.
 - Ducharse durante una interrupción para ir al baño o cambiar la indumentaria.
 - Usar dispositivos electrónicos.
 - Introducir una bolsa en el cubículo (a excepción de la bolsa pequeña para las jugadoras referida anteriormente).
 - Recibir tratamiento médico no autorizado sin el conocimiento del Juez de Silla o Supervisor.
- Si el jugador hace algo de lo comentado arriba, se le recordará educadamente al jugador que no está permitido y que está incumpliendo las reglas, utilizando estos términos:
 - “La ducha no está permitida”.
 - “El teléfono/reloj inteligente no está permitido”.
 - “El coaching no está permitido”.
 - “No se permite introducir la bolsa en el cubículo”.
- Si continúa, informar al jugador: “Tendré que informar de esto al Juez de Silla”.
- Acompañar al jugador de vuelta a pista e ir directamente donde el Juez de Silla para informar de qué ha sucedido exactamente.

SITUACIONES INUSUALES

- Si el aseo o vestuario no está disponible, o está ocupado, y el jugador debe ir a otro lugar, informar al Juez de Silla inmediatamente.
- Si el jugador quiere cambiarse la ropa, debe tener la ropa consigo. De lo contrario se debe informar al Juez de Silla inmediatamente.
- En caso de que falle la comunicación con el Juez de Silla por radio, tomar una nota del momento en que el jugador entra en el cubículo o en la estancia, utilizar el reloj o cronómetro para contar el tiempo haciendo los mismos

anuncios al jugador que se hubieran hecho de haber comunicación con el Juez de Silla: cuenta atrás del tiempo restante (quedan 2 minutos, queda 1 minuto, 30 segundos, tiempo, o 4/3/2/1/30 segundos en una interrupción por calor).

- Si una jugadora empieza repentinamente con el período durante una interrupción para ir al baño y necesita productos femeninos o ropa nueva, se informará inmediatamente al Juez de Silla. En este caso se aplicará la regla del equipamiento desajustado, y el tiempo de la interrupción se detendrá.

INTERRUPCIÓN POR CALOR – INFORMACIÓN ÚTIL

Acompañando al jugador para una interrupción por calor, existe una serie de diferencias en relación a una interrupción para ir al baño:

En una interrupción por calor, un jugador SÍ puede:

- Ducharse, descansar, recibir consejo médico y/o ajustes (como ajustar un vendaje).
- El coaching se permite sólo al final de la interrupción (90 segundos).

En una interrupción por calor, un jugador NO puede:

- Recibir tratamiento médico o ver al Fisioterapeuta sin que lo sepa el Juez de Silla o el Juez Árbitro.
- Usar dispositivos electrónicos, como un teléfono o reloj inteligente.

El jugador debe estar de vuelta en pista y preparado para continuar jugando en 9 minutos y 30 segundos, cuando el Juez de Silla anuncia “tiempo” (especialmente diferente de una interrupción para ir al baño).

COMUNICACIÓN POR RADIO CON EL JUEZ DE SILLA

Terminología

Si el jugador pregunta cuánto tiempo queda, el AP debería informar al jugador de que “te quedan X minutos hasta que tengas que estar en pista preparado para jugar”.

Interrupción para ir al baño

<u>Qué decir</u>	<u>Cómo decirlo</u>
<u>“Comprobación de canal en pista (nombre o número)”.</u>	<u>Al abandonar la pista.</u>
<u>“(Nombre del jugador) ha entrado en la estancia”.</u>	<u>Cuando el jugador entra en la estancia.</u>
<u>“Confirmando 2 min / 1 min / 30 segundos restantes”.</u>	<u>Cuando el Juez de Silla lo anuncia.</u>
<u>“(Nombre del jugador) ha abandonado la estancia”.</u>	<u>Cuando el jugador abandona la estancia.</u>

Interrupción para cambiar la indumentaria

<u>Qué decir</u>	<u>Cómo decirlo</u>
<u>“Comprobación de canal en pista (nombre o número)”</u> .	<u>Al abandonar la pista.</u>
<u>“No se permite introducir una bolsa en la estancia”</u> . <u>“Por favor coge la ropa de recambio contigo y deja la bolsa fuera”</u> .	<u>Si el jugador intenta introducir su bolsa en la estancia.</u>
<u>“Tendré que informar de esto al Juez de Silla”</u> .	<u>Si el jugador se niega a dejar su bolsa fuera.</u>
<u>“(Nombre del jugador) ha entrado en la estancia”</u> .	<u>Cuando el jugador entra en la estancia.</u>
<u>“Confirmando 4 min / 3 min / 2 min / 1 min / 30 segundos restantes”</u> .	<u>Cuando el Juez de Silla lo anuncia.</u>
<u>“(Nombre del jugador) ha abandonado la estancia”</u> .	<u>Cuando el jugador abandona la estancia.</u>

Interrupción por calor:

<u>Qué decir</u>	<u>Cómo decirlo</u>
<u>“Comprobación de canal en pista (nombre o número)”</u> .	<u>Al abandonar la pista.</u>
<u>“Te quedan X minutos hasta que tengas que estar en pista preparado para jugar”</u> .	<u>Si el jugador pregunta cuánto tiempo queda.</u>
<u>“(Nombre del jugador) ha abandonado la estancia”</u> .	<u>Cuando el jugador abandona la estancia.</u>

Consejos para usar el walkie:

- Asegurarse de que el walkie está en el canal correcto y encendido en todo momento.
- Asegurarse de que el walkie está silenciado mientras se está en pista.
- Asegurarse de que el walkie tiene un volumen suficientemente alto para escuchar todos los mensajes del Juez de Silla y al jugador al salir de pista con el jugador.
- Apretar el botón para hablar y mantenerlo cuando se hable por el walkie. Algunos walkies necesitan ser activados un segundo antes de hablar (apretar, mantener, esperar, hablar).

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

Todos los derechos reservados

2024