



Escuela de Tenis
Marineda

FGTennis



Esta jornada de actualización de arbitraje está destinada a árbitros de tenis, público en general y sobre todo a padres, entrenadores y jugadores de tenis.

En ella se pretende servir de apoyo al reciclaje de los árbitros de tenis y además mostrar y explicar las normas de tenis que hacen referencia fundamentalmente a los partidos que se juegan sin juez de silla, normas de comportamiento y normas de vestimenta vigentes en nuestro deporte.

Durante el torneo donde se organiza la jornada es voluntaria y gratuita.

FECHA: Sábado, 28 de marzo 2015.

LUGAR: Escuela de Tenis Marineda

HORA: 17:00 horas

DURACIÓN: 1 hora aproximadamente.

Será una jornada impartida por:

- . Lorenzo Hdez Rey (Juez Árbitro del 15º Trofeo Concello de Cambre, E.T. Marineda)
- . Gabriel Fdez (Presidente del CGAT y directivo de la FGT)

Un saludo.



Gabriel Fdez



INSTRUCCIONES A LOS JUGADORES

(extracto de las Reglas del Tenis, apartado 30)

Se considera como instrucciones a un jugador, cualquier comunicación, consejos o recomendaciones de cualquier tipo y por cualquier medio.

En los torneos o competiciones por equipos cuando hay un capitán de equipo sentado en la pista, dicho capitán podrá dar instrucciones a los jugadores cuando éstos tengan un descanso después de un set y cuando se cambien de lado al final de un juego, pero no cuando los jugadores cambien de lado después del primer juego de cada set ni durante un juego de tie-break.

En el resto de partidos no se permiten las instrucciones.

Caso 1: ¿Se permite que un jugador reciba instrucciones si se dan mediante señales de una manera muy discreta?

Decisión: No.

Caso 2: ¿Se permite que un jugador reciba instrucciones cuando se ha suspendido el juego?

Decisión: Sí.

Caso 3: ¿Se permite que un jugador reciba instrucciones en la pista durante un partido?

Decisión: Los organismos organizadores de una competición pueden solicitar a la ITF que se permita dar instrucciones en la pista. En los eventos en los que se permitan las instrucciones en la pista, los instructores que sean designados podrán entrar en la pista y dar instrucciones a sus jugadores conforme a los procedimientos que decida el organismo organizador.

CGAT

PROCEDIMIENTOS PARA INSPECCIONES DE MARCA

(extracto de las Reglas del Tenis)

1. Las inspecciones de las marcas efectuadas por las pelotas solamente se pueden hacer en pistas de tierra batida (o arcilla).

2. 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).



3. Cuando el juez de silla ha decidido hacer una inspección de marca, él debe bajarse de la silla y hacer la inspección personalmente. Si él no sabe dónde está la marca, él puede pedir ayuda al juez de línea para localizarla, pero aun así la inspeccionará el juez de silla.

4. El canto o corrección prevalecerá siempre si el juez de línea y el juez de silla no puedan determinar la ubicación de la marca o si la marca es ilegible.

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

6. En tenis sobre tierra batida (o arcilla) 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.



7. 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 él 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.

8. Si un jugador borra la marca antes de que el juez de silla haya tomado una decisión final, él concede el canto.

9. 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.

CGAT

Deberes y Procedimientos Para los Jueces De la ITF (apéndice E)

PARTIDOS QUE SE JUEGAN 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



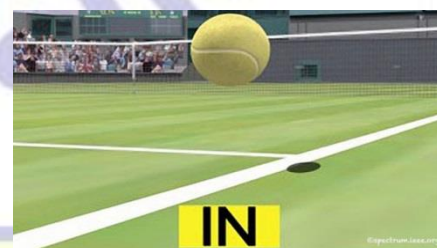
Toda referencia al juez árbitro en estos procedimientos incluye al auxiliar o auxiliares de juez árbitro.

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.

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

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

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



b) 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.

c) 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.

d) Cantos incorrectos flagrantes

Si el juez árbitro está fuera de la pista viendo un partido y un jugador comete un error obvio al cantar un punto, podrá entrar en la pista y decirle al jugador que dicho error ha sido una molestia involuntaria a su rival y que el punto debe repetirse. El juez árbitro también debe informar al jugador de que cualquier otro error obvio se considerará deliberado y que este perderá el punto. Además, si el juez árbitro está convencido de que el jugador está cantando los puntos incorrectamente a propósito, podrá imponer una sanción por violación del Código por Conducta antideportiva.

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

e) Disputas sobre el tanteo

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

Por ejemplo, un jugador alega que el tanteo es 40-30 y su rival dice que es 30-40.

Usted examina los puntos con los jugadores y descubre que solamente discrepan en quién ganó el primer punto del partido. La decisión correcta será continuar el juego desde 30-30, puesto que ambos jugadores aceptan que cada uno de ellos ha ganado dos puntos en ese juego.

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

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

f) Otras disputas

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

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

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

18. Falta de pie

- Durante el saque, no se puede:
 - Cambiar posición; sólo leves movimientos de pies.
 - Tocar la línea de fondo.
 - Tocar la extensión imaginaria de la línea lateral.
 - Tocar la extensión imaginaria de la marca central.

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).

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 su ayudante) para que tome la decisión final.
- Si un jugador canta una pelota “out”, en circunstancias normales deberá poder mostrar la marca.
- Si un jugador canta incorrectamente “out” y seguidamente se da cuenta de que la pelota era buena, el jugador que ha cantado “out” pierde el punto.

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

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

REGLAMENTO TÉCNICO DE LA RFET

(EXTRACTO apartado V JUGADORES)

A. JURISDICCIÓN

Este artículo es aplicable a todos los/as jugadores/as que participen en cualquier competición oficial autorizada.

B. GENERAL

Todo jugador deberá comportarse de manera correcta durante la total duración de la competición, tanto en pista, como en las instalaciones del Club organizador, el hotel oficial y en todos aquellos lugares relacionados con la competición.

En caso de incumplimiento deberá atenerse a las sanciones establecidas por el Código de Conducta en pista y por el régimen disciplinario de la RFET.

El Juez Árbitro de la competición será la autoridad final para la interpretación de este Reglamento Técnico, el Código de Conducta y las Reglas del Tenis en todos aquellos aspectos que requieran una resolución inmediata durante el Torneo.

En el libro “Deberes y Procedimientos” que la RFET publica anualmente, vienen recogidas las formas de actuar, tanto para Jueces como para Jugadores, en aquellos partidos disputados sin Juez de Silla.

C. CÓDIGO DE CONDUCTA

a. Puntualidad.

Los partidos deberán jugarse consecutivamente uno detrás de otro, sin retraso y en concordancia con el orden de juego establecido. El orden de juego deberá estar expuesto en un lugar fácilmente visible por los jugadores, el cual será designado por el Juez Árbitro, quien a su vez deberá designar un “Reloj Oficial” para la competición.

Los jugadores deberán estar preparados para jugar cuando sus partidos sean llamados.

El Jugador deberá estar preparado en la pista para jugar antes de transcurridos 10 minutos desde que ha sido llamado el partido. Un jugador que no esté preparado para jugar dentro de los quince (15) minutos posteriores al momento en que su partido haya sido llamado será descalificado y perderá el partido, a menos que el Juez Árbitro, a su propio y único criterio, considere relevantes las circunstancias del retraso y elija o no, declarar la descalificación.

b. Vestimenta.

Todos los jugadores deberán vestir y presentarse para jugar de un modo profesional. Deberán vestir ropa limpia y utilizada normalmente para jugar al tenis.

1. Vestimenta inaceptable.

Las camisetas, camisas de vestir, pantalones de atletismo, bermudas y cualquier otra prenda inapropiada, no podrá ser utilizada durante un partido de competición (incluyendo el calentamiento). Los jugadores deberán utilizar zapatillas destinadas para ser usadas en la superficie de juego. El Juez Árbitro tendrá la potestad de no permitir el uso de aquellas zapatillas inapropiadas para la superficie que se utilice en el Torneo, si dicho uso puede dañar u ocasionar un perjuicio a dicha superficie.

2. Parejas de dobles

En las pruebas masculinas, los componentes de una pareja de dobles deberán vestir predominantemente con los mismos colores, de la forma más parecida posible.

3. Vestimenta durante el Campeonato

Los jugadores podrán utilizar chándal, sudadera o chaleco durante el calentamiento, siempre que dichas prendas cumplan también la normativa de vestimenta, pero no durante el partido, a menos que el Juez Árbitro lo autorice bajo circunstancias excepcionales y/o justificadas.

4. Cambio de vestimenta

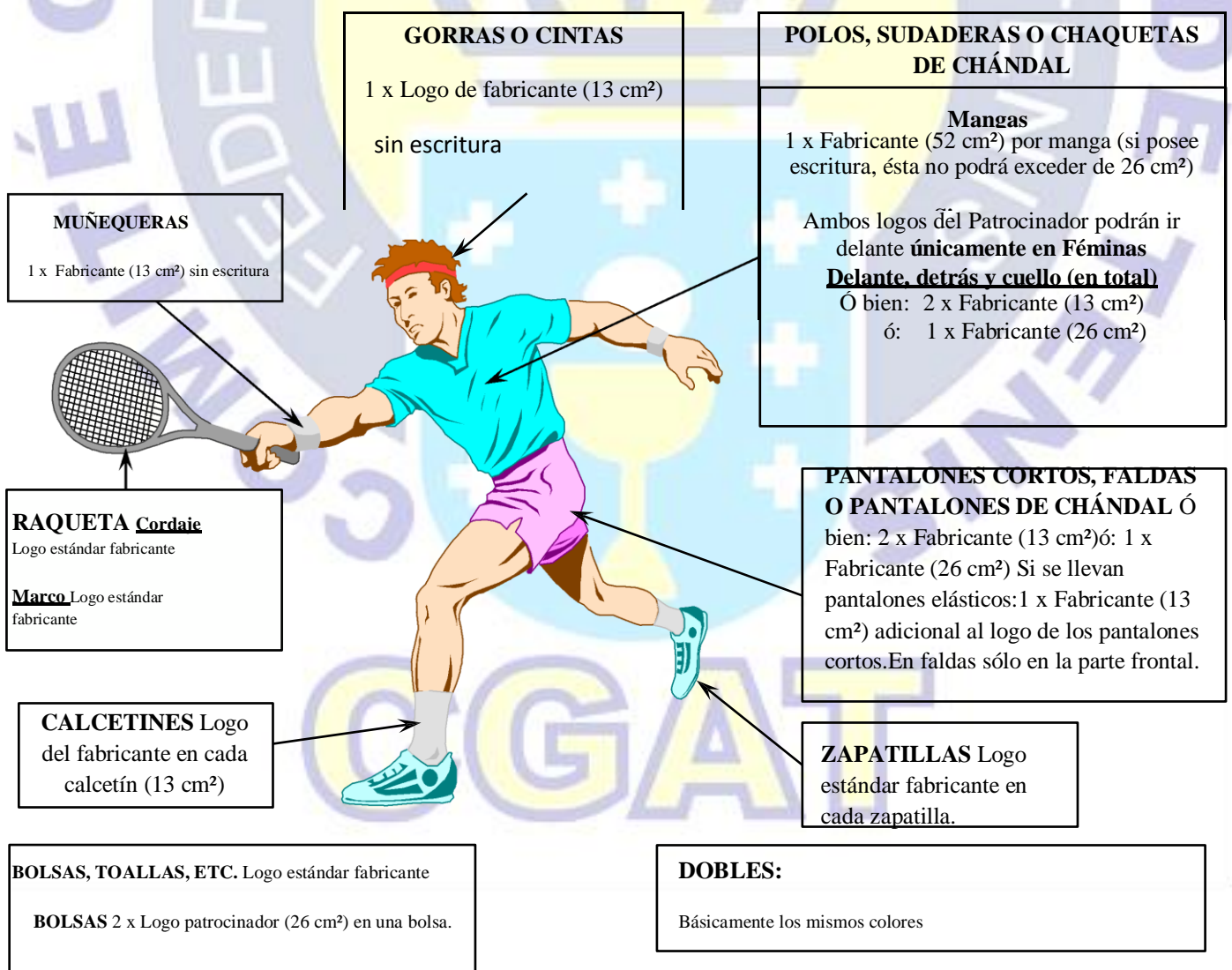
Cualquier jugador que infrinja esta regla será obligado, por el Juez de Silla y/o el Juez Árbitro a cambiarse inmediatamente.

5. Sanción

Si el jugador se niega a cambiar su indumentaria, estará expuesto a la inmediata pérdida del partido, además de estar sujeto a lo establecido en el Reglamento de Régimen Disciplinario.

El gráfico siguiente muestra las posibles identificaciones y tamaños permitidos.

No está permitido tapar o cubrir con esparadrapo o similares aquellas identificaciones, ya sean de fabricante o patrocinador, que incumplan la normativa.



A la hora de aplicar el código de Vestimenta a los vestidos usados en Competiciones Femeninas, deberán ser considerados como la combinación de un polo y una falda, dividiendo el vestido a la altura de la cintura.

c. Abandono de la pista.

Todo jugador no podrá abandonar la pista durante un partido, incluido el calentamiento, sin permiso del Juez de Silla y/o el Juez Árbitro. El jugador podría ser descalificado y estar sujeto a penalizaciones adicionales por la aplicación del punto V.6.

Está permitido que los jugadores pidan permiso para abandonar la pista por un tiempo razonable para cambiar su indumentaria en Torneos Femeninos o para ir al baño. Las interrupciones para ir al baño solo deberían ser realizadas en los descansos entre sets y no pueden ser utilizadas para ningún otro propósito. Las interrupciones por cambio de indumentaria (Torneos Femeninos) deben ser realizadas en los descansos entre sets. En partidos Individuales Femeninos, cada jugadora dispone, en total, de dos (2) interrupciones por partido. En partidos Individuales Masculinos, cada jugador dispone de una (1) interrupción para ir al baño en partidos al mejor de tres (3) sets. En todos los partidos de Dobles, cada pareja dispone de un total de dos (2) interrupciones. Si ambos componentes de una misma pareja abandonan la pista a la vez, contará como una (1) sola interrupción de las autorizadas a dicha Pareja. Siempre que un jugador abandone la pista para ir al baño, contará como una interrupción de las que dispone, sin importar si el jugador o la pareja contraria está en ese momento utilizando las interrupciones de que disponen. Cualquier interrupción para ir al baño utilizada una vez el periodo de calentamiento haya iniciado será considerada como una de las que el Jugador o Pareja disponen. Interrupciones adicionales serán autorizadas, pero estarán sujetas al Código de Conducta si el Jugador o Pareja no están preparados para jugar en el tiempo que marcan las Reglas del Tenis.

d. Mejores esfuerzos.

Todo jugador deberá esforzarse al máximo para ganar su partido. La falta de esfuerzo o combatividad por parte de un jugador podrá ser penalizada por el Juez de Silla y/o el Juez Árbitro en concordancia con el sistema de penalización del Código de Conducta.

e. Abandono del partido o competición.

Todo jugador deberá terminar el partido que está disputando o tomar parte en la competición a la que se ha inscrito excepto en el caso de que no pueda hacerlo por causas justificadas.

f. Ceremonias

Todo jugador participante en cualquiera de las finales de un Torneo deberá atender y participar en la ceremonia de entrega de premios después del partido excepto en el caso que no pueda hacerlo por causas justificadas. También deberá atender todas aquellas entrevistas a las que sea requerido dentro de los 30 minutos posteriores a la finalización de su partido.

g. Retrasos injustificados

Los jugadores deberán comenzar a jugar tras la orden del Juez de Silla después del tiempo de calentamiento. El juego deberá ser continuo, no pudiendo ningún jugador retrasar deliberadamente el partido por ninguna causa, incluyendo la pérdida natural de condición física. Los lapsos de tiempo autorizados son los siguientes:

- Un máximo de 20 segundos entre puntos, desde el momento en que la pelota queda fuera de juego al finalizar un punto hasta el momento en que se golpea la pelota al ejecutar el servicio del siguiente punto. El segundo servicio deberá efectuarse sin demora. El restador deberá jugar al ritmo razonable del sacador y deberá estar preparado para restar cuando el sacador esté preparado para sacar.
- Un máximo de 90 segundos al efectuar el cambio de lado, desde el momento en que acaba el juego hasta el momento en que se golpea la pelota al ejecutar el primer servicio del juego siguiente. Sin embargo, después del primer juego de cada set y durante un tie-break, el juego deberá ser continuo y los jugadores deberán cambiar de lado sin el periodo de descanso.
- Al final de cada set, sea cual sea el resultado de dicho set, deberá haber un descanso de 120 segundos como máximo, desde el momento en que acaba el último juego del set hasta el momento en que se golpea la pelota al ejecutar el primer servicio del primer juego del set siguiente. Si un set termina en un número par de juegos no habrá cambio de lado hasta después del primer juego del set siguiente.
- La primera infracción de esta sección se penalizará con una advertencia y cada una de las infracciones siguientes se penalizará con un punto (Infracción de Tiempo). Sin embargo, cuando las infracciones a esta regla se produzcan como resultado de la pérdida natural de condición física, lesión o renuncia a jugar tras ser ordenado a hacerlo por el Juez de Silla, las penalizaciones se realizarán de acuerdo con el sistema de penalización del Código de Conducta.

h. Obscenidad audible

Los jugadores no deberán proferir obscenidades audibles durante la disputa de sus partidos, incluyendo el calentamiento. Infracciones a esta sección serán penalizadas en concordancia con el sistema de penalización del Código de Conducta.

Para el propósito de esta regla, una obscenidad audible es definida como el uso de palabras comúnmente conocidas y entendidas como malsonantes, dichas lo suficientemente alto y claro como para ser oídas por los jueces, recogepelotas o el público.

i. Aconsejar. Entrenadores.

Los jugadores no podrán recibir asesoramiento técnico durante sus partidos, incluido el calentamiento, a excepción de lo reglamentado en las competiciones por equipos. Cualquier tipo de comunicación, audible o visible, entre el Jugador y el entrenador será considerado como tal asesoramiento.

CGGAT

Además, el Jugador deberá prohibir a sus entrenadores o a cualquier otra persona allegada, realizar cualquiera de las siguientes acciones dentro del recinto del Torneo:

- Obscenidades audibles.
- Gestos obscenos.
- Abusar verbalmente de algún Juez, oponente del jugador, espectador o cualquier otra persona.
- Abusar físicamente de algún Juez, oponente del jugador, espectador o cualquier otra persona.
- Realizar o autorizar cualquier conducta perjudicial para la buena marcha o imagen del Torneo.

Si dicha acción fuese realizada durante un partido, el jugador sería penalizado en concordancia con el sistema de penalización del Código de Conducta.

En circunstancias flagrantes, particularmente ofensivas y singularmente notorias contrarias a la buena marcha de un Torneo, el Juez Árbitro podrá ordenar la expulsión del entrenador o persona allegada infractora, del partido o del Club organizador. Si dicha persona se niega a cumplir con dicha orden, el Juez Árbitro podrá declarar la descalificación del jugador.

j. Obscenidad visible

Los jugadores no deberán hacer gestos obscenos de ningún tipo durante la disputa de sus partidos, incluyendo el calentamiento. Infracciones a esta sección serán penalizadas en concordancia con el sistema de penalización del Código de Conducta.

Para el propósito de esta regla, se entiende como obscenidad visible, que el jugador realice gestos que comúnmente tienen un significado obsceno o desagradable.

k. Abuso de pelota

Los jugadores no deberán golpear con violencia, peligrosidad y/o enojo la pelota durante la disputa de sus partidos, incluyendo el calentamiento, excepto en la razonable discurrir de un punto del partido. Infracciones a esta sección serán penalizadas en concordancia con el sistema de penalización del Código de Conducta.

Para el propósito de esta regla, se entiende como abuso de pelota, el golpeo intencionado de la pelota fuera de los límites de la pista, el golpeo peligroso o temerario de una pelota dentro de la pista o el golpeo negligente de la pelota sin tener en cuenta las consecuencias que dicha acción pueda acarrear consigo.

l. Abuso de raquetas o equipamiento

Los jugadores no deberán golpear o lanzar la raqueta o cualquier otra parte de su equipamiento, violenta o peligrosamente durante la disputa de sus partidos, incluyendo el calentamiento. Infracciones a esta sección serán penalizadas en concordancia con el sistema de penalización del Código de Conducta.

Para el propósito de esta regla, se entiende como abuso de raqueta o equipamiento, la intencionada o violenta destrucción o daño de la raqueta o equipo o bien el intencionado o violento golpeo de la red, pista, silla de arbitraje u otro objeto durante la disputa de un partido.

m. Abuso verbal

Los jugadores no abusarán verbalmente de manera directa o indirecta de ningún Juez, oponente, patrocinador, espectador u otra persona durante la disputa de sus partidos, incluyendo el calentamiento. Infracciones a esta sección serán penalizadas en concordancia con el sistema de penalización del Código de Conducta.

Para el propósito de esta regla, se entiende como abuso verbal, toda aquella manifestación oral que implique deshonestidad o sea insultante o abusiva y sea realizada hacia un Juez, oponente, patrocinador, espectador u otra persona.

n. Abuso físico

Los jugadores no deberán abusar físicamente de ningún Juez, oponente, patrocinador, espectador u otra persona durante la disputa de sus partidos, incluyendo el calentamiento. Infracciones a esta sección serán penalizadas en concordancia con el sistema de penalización del Código de Conducta.

Para el propósito de esta regla, se entiende como abuso físico, cualquier contacto físico desautorizado realizado hacia un Juez, oponente, patrocinador, espectador u otra persona.

o. Conducta antideportiva

Los jugadores deberán comportarse de manera deportiva, respetando la autoridad de los Jueces y los derechos de sus oponentes, espectadores y otras personas. Infracciones a esta sección serán penalizadas en concordancia con el sistema de penalización del Código de Conducta.

Para el propósito de esta regla, se entiende como conducta antideportiva, aquel comportamiento por parte de un jugador que sea claramente abusivo o que esté en detrimento del deporte, que no sea abarcado por ninguna sección anteriormente descrita. Además, la conducta antideportiva también incluirá aquellas acciones que menoscaben el buen desarrollo del Torneo.

p. Procedimiento para la aplicación del Sistema de Penalización del Código de Conducta

El Código de Conducta deberá ser aplicado por el Juez de Silla. En caso que este no lo hiciera, el Juez Árbitro tiene potestad para reforzarlo y ordenar así su aplicación. En los partidos donde no haya Juez de Silla, el Juez Árbitro será el responsable directo de su aplicación.

1ª ofensa: AMONESTACIÓN

2ª ofensa: PÉRDIDA DE UN PUNTO

3ª y sucesivas ofensas: PÉRDIDA DE UN JUEGO

A partir de la tercera ofensa, el Juez Árbitro podrá determinar si cualquier ofensa subsiguiente puede ser sancionada con la descalificación del Jugador infractor.

q. Descalificación

El Juez Árbitro podrá declarar la descalificación de un jugador por una única infracción del Código de Conducta, en caso de ser especialmente grave, o en virtud del sistema de penalización del Código de Conducta.

La descalificación únicamente podrá ser decidida por el Juez Árbitro a solicitud del Juez de Silla si lo hubiere. En todo caso, la decisión del Juez Árbitro será inapelable.

Todo jugador que sea descalificado por lo aquí expuesto perderá los derechos al cobro del premio en metálico al que se hubiera hecho acreedor durante el Torneo, si lo hubiere, estando además a expensas de otras acciones disciplinarias. Por añadidura, todo jugador que sea descalificado por lo aquí expuesto, podrá ser descalificado del resto de pruebas del Torneo en cuestión en las que todavía participe, excepto cuando la infracción se deba a Puntualidad, Vestimenta o cuando su pareja de dobles sea quien causó la descalificación.

r. Penalización en Dobles

Las penalizaciones y/o descalificación se aplicarán a la pareja en conjunto, en cambio, las sanciones serán individuales (solo el infractor).

CGGAT

TIPOS DE PADRES TENISTAS

ALBERTO DÍAZ. (CON MUCHO HUMOR)

Para terminar esta batería de artículos dedicados a los padres, he realizado un pequeño estudio sobre los padres cuando sus hijos están en competición: cómo se comportan y qué piensan. Está escrito en un tono de humor así que tómenselo sólo como lo que es: una caricatura de comportamientos extremos en los que todos nos podemos ver identificados en algún momento.

Padre-excusa

Antes del partido, sin que nadie le pregunte, le dice a todos que su hijo está desentrenado, enfermo... Parece que dentro de su saludo ya está la excusa. Ejemplo: "Buenas tardes, mi hijo está con fiebre".

Lo que piensa: "Es importante que todo el mundo sepa que si su hijo no juega mejor, no es por sus condiciones naturales. Su hijo es el mejor, pero no ha entrenado lo mismo que los que le ganan".

Padre-entrenador

Se toma los partidos con una intensidad, que debería calentar él también. Suele decir frases como: "a este niño le ganamos 6/2 6/2" o "tenemos partido a las 18:00 horas". Suele llevar gorra y le lleva el raquetero al hijo (padre porteador o sherpa).

Lo que piensa: "Mi hijo y yo formamos un tándem invencible. ¡Qué bonito es ser entrenador de tenis!".

Padre-estratégico

Es como el padre entrenador pero menos activo, más analítico. Ve estrategias por todos lados: el otro pierde tiempo en los cambios, cambian las bolas, encienden la luz, el otro padre se cambia de sitio, etc...Su frase favorita es: "Lo sacó del partido". A veces, es una mezcla entre el padre-entrenador y el excusa.

Lo que piensa: "Tengo que estar pendiente de todo, yo conozco el deporte y hay muchos trucos que te hacen ganar un partido".

Padre-chofer

Se limita a llevar al hijo a jugar. Mientras éste juega, él lee el periódico o un libro. Lo que piensa: "Lo importante es el desarrollo integral de mi hijo. Estoy muy por encima de esos padres que se vuelven locos por un partido de tenis".

¡Ojo! No confundir a este padre con el que se pone el libro delante de la cara, pero el hijo va por el tercer set, y no ha pasado ni una página del libro o el libro está al revés.

Padre-pistolero:

Considera que hay dos enfrentamientos paralelos: el de los niños y el de los padres. Mira desafiante a todo el mundo y se sienta lejos para estar solo.

Lo que piensa: "Con mi hijo no se mete ni Dios, caminando me parezco a Clint Eastwood".

Padre-chistoso:

También se le podría llamar avergonzante. Le importa poco el resultado del partido, le divierte ver a su hijo jugar. Normalmente es una madre y suele decir frases como: "Vamos "pichurri" y, claro, el hijo se avergüenza.

Lo que piensa: "Cómo ha crecido mi niño, qué gracioso está con el pantalón corto".

Padre-caparazón

No se inmuta gane o pierda el punto su hijo, pero se fuma dos cajetillas de cigarros y se arranca los pelos de la nariz.

Lo que piensa: "La gente no puede ver que le doy importancia al partido, ¡cómo se sufre en los partidos!".

Padre-camuflado

Es una versión del padre-entrenador pero sin figurar (a lo zorro). Se esconde detrás de los setos, donde nadie lo ve, para darle instrucciones a su hijo. Lo que piensa: "De aquí tengo la situación controlada, nadie me ve y puedo ayudar a mi hijo a ganar".

Padre-intermitente

Empieza a ver el partido de su hijo, pero cuando pierde un par de juegos seguidos, se va enfadado. Al rato retorna y se vuelve a enfadar. Realmente no es un padre intermitente, porque no deja de ver jugar a su hijo, sólo que cambia de posición: cerca-lejos. Lo que piensa: no piensa, sufre.

Padre-hooligan

Anima a su hijo cuando gana un punto, aunque sea fallo del rival. Si su hijo va perdiendo, insulta al rival, árbitro, padre del rival,... Cree que el secreto del tenis es echarle huevos. Debería pagar entrada por ver el partido, o mejor, no se le debería permitir la entrada. Lo que piensa: "Este partido lo vamos a ganar como sea".

Padre-loro

Los nervios le hacen hablar más de la cuenta, le come el coco al padre del rival de su hijo. Lo que piensa: "La situación está muy tirante, necesito hablar con el padre del otro para quitarle hierro al asunto".

Padre-negativo

Hace siempre comentarios destructivos: lo sabía (cuando falla), ya era hora (cuando gana) o ya empezamos (cuando va ganando y el otro le recupera algún punto).

Lo que piensa: "Mi hijo es un desastre".

Padre-árbitro

Es padre que sólo va al partido a fijarse en las bolas, todas las dudosas tienen que ser a favor de su hijo.

Lo que piensa: “No quiero que mi hijo sea un tonto al que se le puede chulear”



