

## APÉNDICE E

### PARTIDOS JUGADOS SIN JUEZ DE SILLA

#### NOTA PARA LOS JUGADORES

Es bastante usual que haya partidos jugados sin Juez de Silla. Todos los Jugadores deberían conocer los siguientes principios cuando jueguen partidos en dichas circunstancias:

- Cada jugador es responsable de los cantos en su lado de la red.
- Todos los cantos deberán ser hechos con prontitud tras el bote de la pelota y en voz alta de manera que el oponente oiga dichos cantos.
- Si está en duda, el jugador debe darle el beneficio de la duda a su oponente.
- Si un jugador canta una pelota “out” y se da cuenta que fue buena, el punto debería ser repetido, a menos que hubiera sido un golpe ganador o que dicho jugador ya hubiese realizado un canto erróneo anteriormente en el mismo partido. En tales circunstancias, el jugador que cantó “out” perdería el punto.
- El sacador debería cantar el resultado antes de cada primer servicio y en voz alta de manera que su oponente lo oiga.
- Ambos jugadores/parejas son responsables de cantar “net”, “let”, “not-up” o “foul Shot”. El beneficio de la duda debe operar en el sentido de permitir que el punto continúe, por lo que lo que un jugador no debería cantar “net”, por ejemplo, salvo que esté 100% seguro de ello.
- Los restadores no pueden cantar las faltas de pie, por lo que deberían informar al Juez Árbitro.
- Si un jugador no está de acuerdo con las decisiones o acciones de su oponente, debería llamar al Juez Árbitro o a su asistente/s.

Para partidos jugados en pistas de tierra, existen algunos procedimientos adicionales que todos los jugadores deberían seguir:

- Las marcas pueden ser inspeccionadas si son de un golpe definitivo o cuando el juego ha sido parado (se permiten devoluciones siempre que el jugador detenga el punto inmediatamente).
- Si un jugador no está seguro del canto de su oponente, deberá preguntarle a éste que le enseñe la marca. El jugador podrá entonces cruzar la red para verla.
- Si un jugador borra la marca, está concediendo el punto a su oponente.
- Si no hay acuerdo entre los jugadores una vez vista la marca, el Juez Árbitro puede ser llamado para que tome la decisión definitiva.
- Si un jugador canta una pelota “out”, deberá, en circunstancias normales, ser capaz de enseñar la marca.
- Si un jugador canta una pelota “out” y se concluye que fue buena, el jugador que cantó “out” pierde el punto.

Aquellos jugadores que “antideportivamente” no sigan estos procedimientos podrían estar sujetos al Apartado II.P Interferencias y al Código de Conducta bajo “Conducta Antideportiva”.

Aquellas cuestiones relativas a estos procedimientos deberán ser referidas al Juez Árbitro.

#### PROCEDIMIENTOS PARA JUECES ÁRBITROS



Patrocinador Principal



Dependiendo de la categoría del Torneo, es bastante usual que se jueguen partidos sin Juez de Silla. Estos procedimientos han sido creados con el propósito de que dichos partidos sean llevados a cabo de la manera más similar y consistente posible en todo el mundo.

En este libro puede usted encontrar una nota para los jugadores, la cual da algunos procedimientos para disputar partidos sin Juez de Silla. Si usted es el Juez Árbitro de algún Torneo en el cual se vayan a disputar partidos en dichas circunstancias, por favor asegúrese de que dicha nota es expuesta de manera que todos los jugadores puedan verla.

Como obviamente pueden ocurrir problemas en dicho tipo de partidos es muy importante que el Juez Árbitro (y sus Asistentes) merodeen las pistas con asiduidad. Los jugadores apreciarán el hecho de tener acceso fácil a un Juez en caso de tener problemas. Los Jueces Árbitros (y sus Asistentes) deberían usar los siguientes procedimientos para manejar las diferentes situaciones que se pueden dar.

### **Disputas sobre botes (para partidos **no** jugados en pistas de tierra)**

Si el Juez Árbitro es llamado a la pista en relación con un canto efectuado y no estaba mirando el partido, debería preguntar al jugador que realizó el canto (en su lado de la red) si está seguro de dicho canto. Si el jugador confirma el canto, el punto se mantiene con dicho canto.

*Si parece que sería beneficioso arbitrar el partido, intente encontrar un Juez de Silla que asuma la responsabilidad de arbitrar el partido desde la Silla. Si no es posible (p.e. por no tener disponible un Árbitro con experiencia o por no haber Silla en la pista), otra opción es que el Juez Árbitro o uno de sus Asistentes se quede en la pista (o en sus aledaños en caso que la valla permita una buena visión y poder así atender otras cuestiones) para ver el resto del partido. En tal caso, debería decirles a los jugadores que corregirá cualquier claro error efectuado por un jugador al realizar cualquier canto y que entonces, dicho jugador perderá el punto.*

Si el Juez Árbitro (o Asistente) está fuera de la pista viendo un partido y un jugador comete un flagrante canto erróneo, puede ir a la pista y decirle al jugador que dicho canto incorrecto ha producido una interferencia involuntaria a su oponente y que el punto debe repetirse, salvo que se tratase de un golpe ganador en cuyo caso el punto se concederá a quien golpeó la pelota. Además le informará que posteriores cantos claramente incorrectos pueden ser considerados como interferencias deliberadas y perder por ello el punto. En añadidura, una Infracción de Código por Conducta Antideportiva puede ser dada al jugador si el Juez Árbitro (o Asistente) está seguro que el jugador ha realizado dicho canto incorrecto deliberadamente.

El Juez Árbitro (y sus Asistentes) deben tomar todas las precauciones de no inmiscuirse demasiado en los partidos cuando no sea realmente necesario ni usar la Regla de la Interferencia en cantos ajustados incorrectamente cantados. A modo de práctica, antes de usar dicha regla excepcional, deberán estar realmente seguros que ha sido realizado un canto flagrantemente erróneo. Y como comentario deseo añadirles que, cuando una pelota bota claramente fuera pero el jugador por error la continúa, nunca paramos el punto para corregir dicho error, por ello, por analogía debemos ser muy cautos a la hora de usar dicha Regla.

### **Disputas sobre marcas (sólo en pistas de tierra)**

Si el Juez Árbitro (o Asistente) es llamado a la pista para resolver una disputa sobre una marca, deberá previamente preguntar si están de acuerdo con la ubicación de la marca en cuestión. Si están

de acuerdo, simplemente deberá decidir si dicha marca es buena o mala. Si no están de acuerdo en cuál es la marca correcta, antes de ver ninguna de ellas, deberá preguntar aquellas cuestiones a ambos jugadores que le lleven a determinar qué tipo de golpe fue efectuado, fuerte o suave, recto o con efecto, cruzado o paralelo,... y poder así identificar la marca correcta.

Si dicha información no sirve de ayuda, el canto efectuado por el jugador del lado donde está la marca será dado por válido.

Si un jugador ha cantado una bola “out” pero no puede encontrar una marca que mostrar a su oponente, el Juez Árbitro debería preguntar a los jugadores qué tipo de golpe se jugó y qué dirección llevaba. Ello puede ayudar a determinar la marca correcta. Si esta información no ayuda a localizarla, el canto “out” original permanecerá. El Juez Árbitro debería recordar al jugador que en circunstancias normales debe ser capaz de mostrar una marca cuando cante una bola “out”. Podría ser aconsejable que el Juez Árbitro se quede en los alrededores de la pista durante lo que reste de partido.

### **Disputas sobre el tanteo**

Si el Juez Árbitro (o Asistente) es llamado a la pista para resolver disputas sobre el tanteo, debería preguntar a los jugadores de manera que se informe en qué puntos o juegos están de acuerdo. Sólo los puntos o juegos en que ambos estén de acuerdo se mantendrán.

Por ejemplo, un jugador dice que es 30/40 y el oponente que es 40/30. Como Juez Árbitro, descubre que no están de acuerdo en quien ganó el primer punto del juego, con lo que la decisión sería continuar desde 30/30, pues ambos están de acuerdo en que ganaron dos puntos cada uno en dicho juego.

Cuando un juego está en disputa, se aplican los mismos principios. Por ejemplo, un jugador dice que está ganando 6-5 y su oponente dice que es él quien gana 6-5. Tras discutir con los jugadores, el Juez Árbitro descubre que la disputa está en conocer quien ganó el primer juego pues es dicho juego en el que no están de acuerdo. La decisión correcta es continuar el partido desde 5-5, pues como antes ambos están de acuerdo que cada uno de ellos ha ganado al menos 5 juegos. El jugador que restó en el último juego será quien deba servir en el siguiente.

Tras resolver cualquier disputa de tanteo, es importante que el Juez Árbitro (o Asistente) ponga énfasis en el procedimiento de que el sacador debe cantar el tanteo antes de cada primer servicio y en voz alta de manera que su oponente lo oiga.

### **Otras disputas**

Cuando hay disputas sobre nets, doble bote, etc., el Juez Árbitro (o Asistente) debería intentar conocer de los jugadores lo que realmente pasó y actuar en consecuencia confirmando el canto o repitiendo el punto según estime conveniente. El beneficio de la duda debería operar en el sentido de dejar que el punto continúe, por lo que un jugador no debería cantar un “net”, por ejemplo, salvo que esté 100% seguro.

Las Faltas de Pie sólo pueden ser cantadas por el Juez Árbitro (o Asistente) y nunca por el restador. Sin embargo, para cantar faltas de pie, el árbitro debe estar en pista. Las faltas de pie nunca deben ser cantadas desde fuera de la pista.

Las Infracciones del Código y de Tiempo sólo pueden ser sancionadas por el Juez Árbitro (o Asistente), por ello es muy importante que haya Jueces observando la conducta de los jugadores y entrenadores. Cuando realice una de las anteriores sanciones citadas, el Juez Árbitro (o Asistente) debería ir a la pista tan pronto le sea posible tras la infracción y brevemente informar a los jugadores que una Infracción al Código o de Tiempo ha sido sancionada.

La decisión tomada por el Juez Árbitro (o Asistente) será definitiva.

Aquellos jugadores que antideportivamente no sigan estos procedimientos pueden estar sujetos a recibir una sanción en referencia al Código de Conducta por Conducta Antideportiva, pero ello debe ser usado sólo en situaciones muy claras.

Si usted, como Juez Árbitro tiene alguna cuestión sobre lo anterior, no dude en contactar con el CEAT.