

Federación Internacional de Tenis de Mesa

**Manual para
OFICIALES DE PARTIDO**

Decimoséptima edición, julio de 2023

Copyright © ITTF

La ITTF anima a la distribución de la información de este Manual siempre y cuando se mencione la fuente.

Traducido por CTNA España

PRÓLOGO

Algunas secciones de ediciones anteriores se han modificado para proporcionar una guía más amplia y, por lo tanto, una mayor coherencia en la aplicación de las leyes y reglamentos.

Los comentarios y sugerencias para adiciones o mejoras son bienvenidos y pueden enviarse al presidente del Comité de Árbitros y Jueces Árbitros.

Primera edición	Marzo de 1982
Segunda edición	Septiembre de 1983
Tercera edición	Enero de 1989
Cuarta edición	Septiembre de 1989
Quinta edición	Septiembre de 1991
Sexta edición	Noviembre de 1993
Séptima edición	Septiembre de 1995
Octava edición	Octubre de 1997
Novena edición	Julio del 2000
Décima edición	Junio de 2004
Decimoprimer edición	Diciembre de 2005
Decimosegunda edición	Diciembre de 2006
Decimotercera edición	Agosto de 2007
Decimocuarta edición	Junio de 2011
Decimoquinta edición	Febrero de 2014
Decimosexta edición	Julio de 2019
Decimoséptima edición	Julio de 2023

Publicado por

Federación Internacional de Tenis de Mesa

ISBN 0 946587 69 8

La Federación Internacional de Tenis de Mesa (ITTF), fundada en 1926, es el organismo rector del deporte con 227 asociaciones miembro en el mundo.

La ITTF supervisa la preparación de los Campeonatos del Mundo anuales, que incluyen unos 800 jugadores de todos los continentes, así como también otros eventos por títulos mundiales. Su principal función es la de gobernar y desarrollar el deporte para el beneficio de más de treinta millones de jugadores que compiten por todo el mundo.

El tenis de mesa es un deporte tanto Olímpico como Paralímpico, y se encuentra en el programa de los respectivos Juegos Olímpicos y Paralímpicos de Verano.

MANUAL PARA OFICIALES DE PARTIDO

Contenidos

1	INTRODUCCIÓN	5
2	REGLAS Y REGLAMENTO	5
2.1	APLICABILIDAD.....	5
2.2	REGLAS.....	5
2.3	REGLAMENTO.....	5
3	TIPOS DE COMPETICIÓN	5
3.1	TORNEOS ABIERTOS.....	5
3.2	TORNEOS RESTRINGIDOS	6
3.3	OTRAS COMPETICIONES INTERNACIONALES	6
4	OFICIALES DE PARTIDO	6
4.1	JUEZ ÁRBITRO	6
4.2	ÁRBITRO	6
4.3	ÁRBITRO ASISTENTE.....	7
4.4	CRONOMETRADOR	7
4.5	CONTADOR DE GOLPES	7
4.6	APELACIONES	7
4.7	SUSTITUCIÓN.....	8
4.8	PRESENTACIÓN (VER TAMBIÉN APÉNDICES A, D, E, F & G).....	8
4.9	UNIFORMIDAD PARA LOS ÁRBITROS.....	8
5	CONDICIONES DE JUEGO	9
6	LA PELOTA	9
6.1	TIPO.....	9
6.2	ELECCIÓN.....	9
7	LA RAQUETA	10
7.1	RECUBRIMIENTOS.....	10
7.2	ADHESIVOS.....	11
7.3	INSPECCIÓN.....	11
7.4	DAÑOS.....	11
8	VESTIMENTA	12
8.1	COLOR.....	12
8.2	DISEÑO.....	12
8.3	PUBLICIDAD	12
8.4	LEGALIDAD	13
8.5	CHÁNDAL.....	13
8.6	CAMBIOS.....	13
9	DEFINICIONES	14
10	SERVICIO	14
10.1	CONSISTENCIA.....	14
10.2	MANO LIBRE	14
10.3	LANZAMIENTO DE LA PELOTA	15
10.4	GOLPEO DE LA PELOTA	15
10.5	VISIBILIDAD	15
10.6	ADVERTENCIA	15
10.7	EXCEPCIONES	16
11	ANULACIÓN	16
11.1	PROPÓSITO.....	16
11.2	SERVICIO QUE TOCA LA RED	16
11.3	INTERRUPCIONES	16

11.4	RECEPTOR NO PREPARADO.....	17
11.5	JUEGO EN SILLA DE RUEDAS	17
12	TANTO	17
12.1	DECISIÓN	17
12.2	PELOTAS EN EL BORDE DE LA MESA.....	18
12.3	DUDA	18
13	CONTINUIDAD DEL JUEGO.....	18
13.1	TIEMPO MUERTO	18
13.2	PÉRDIDA DE TIEMPO.....	20
13.3	USO DE LA TOALLA	20
13.4	MATERIAL DAÑADO.....	20
13.5	LESIÓN	21
13.6	ABANDONAR EL ÁREA DE JUEGO.....	21
13.7	PERIODOS DE DESCANSO.....	21
14	ORDEN DE SERVICIO, RECEPCIÓN Y LADOS	21
14.1	ELECCIÓN.....	21
14.2	ERRORES.....	22
15	REGLA DE ACCELERACIÓN.....	22
15.1	PRINCIPIO	22
15.2	PROCEDIMIENTO	22
16	CONSEJOS A LOS JUGADORES.....	22
17	COMPORTAMIENTO	23
17.1	RESPONSABILIDAD DEL ÁRBITRO	23
17.2	AVISO	24
17.3	PENALIZACIONES.....	24
17.4	RESPONSABILIDAD DEL JUEZ ÁRBITRO	25
18	CONDUCCIÓN DEL PARTIDO	25
18.1	ANUNCIO DEL TANTEO.....	25
18.2	SEÑALES	26
18.3	CONTROL DEL TIEMPO	26
18.4	EXPLICACIONES.....	26
19	MARCADORES	27
20	CONCLUSIÓN.....	28
	APÉNDICE A – PROCEDIMIENTOS DE PARTIDO PARA LOS ÁRBITROS	29
	APÉNDICE B – CÓDIGO DE CONDUCTA PARA LOS ÁRBITROS	32
	APÉNDICE C – SEÑALES MANUALES Y ANUNCIOS RECOMENDADOS	33
	APÉNDICE D – PROCEDIMIENTOS EN EL ÁREA DE JUEGO	42
	APÉNDICE E – UNIFORME PARA ÁRBITROS INTERNACIONALES	48
	APÉNDICE F – REGLAS Y REGLAMENTO PARA LAS COMPETICIONES PARA TT	50
	APÉNDICE G – ENLACES ÚTILES.....	54

MANUAL PARA OFICIALES DE PARTIDO - 2023

1 INTRODUCCIÓN

- 1.1 El propósito de este manual es guiar a los árbitros en la aplicación de las reglas y reglamento, y debe de leerse conjuntamente con el Reglamento Técnico de Juego (también disponible en la página web de la ITTF). En este manual se tratan las diferentes tareas de los árbitros y árbitros asistentes, pero también se incluyen algunos aspectos de las tareas del juez árbitro relacionadas con el control de partidos. El Manual para Jueces Árbitros cubre de forma más amplia las funciones de un juez árbitro. Los árbitros deberían consultar también los boletines del Comité de Árbitros y Jueces Árbitros (URC) de la ITTF, así como también los vídeos y el documento de preguntas frecuentes (FAQ) disponibles de forma actualizada en la página web del URC, además de los procedimientos recomendados y los cambios de reglas.
- 1.2 Los árbitros también deberían consultar los Manuales de World Table Tennis (WTT) para posibles diferencias en las reglas. Ver Apéndice G para enlaces de interés.
- 1.3 Los jugadores tienen derecho a esperar consistencia en la conducción de los partidos y no deberían estar continuamente adaptándose a diferentes procedimientos en diferentes competiciones o en diferentes países. Con el fin de fomentar la consistencia, el Comité de Árbitros y Jueces Árbitros (URC) ha elaborado un sumario con los diferentes procedimientos recomendados para los árbitros, los cuales se incluyen en los Apéndices A, C, D y E.

El Apéndice F trata sobre algunos aspectos del tenis de mesa adaptado y el Apéndice G contiene una lista de enlaces útiles.

2 REGLAS Y REGLAMENTO

2.1 Aplicabilidad

- 2.1.1 El primer requisito para un árbitro es tener un amplio conocimiento de las reglas, que comprenden tanto del Reglamento Técnico de Juego como otras regulaciones que rigen el tenis de mesa a nivel competitivo, complementado con un claro conocimiento sobre cómo se aplican dichas reglas en diferentes tipos de competición. La información relevante se comprende en los Capítulos 2, 3 y 4 del Manual de la ITTF.

2.2 Reglas

- 2.2.1 Las 'Reglas del Tenis de Mesa', de aquí en adelante 'reglas', se encuentran en el Capítulo 2. Las reglas se aplican en todas las competiciones internacionales y generalmente las aplican las asociaciones en sus competiciones nacionales, si bien es cierto que cada asociación tiene el derecho de introducir variantes que involucren solamente a sus jugadores. Una regla puede ser modificada solamente en Asamblea General, mediante el acuerdo del 75% de los votantes.

2.3 Reglamento

- 2.3.1 El Capítulo 3 contiene el 'Reglamento para Competiciones Internacionales', en adelante 'reglamento', y se aplica, generalmente, en todas las competiciones internacionales. El reglamento internacional para eventos por un título mundial, incluyendo Campeonatos del Mundo, aparece en el Capítulo 4.

Este reglamento solo puede cambiarse en una reunión de la Junta Directiva de la ITTF, por mayoría simple de los votantes.

3 TIPOS DE COMPETICIÓN

3.1 Torneos abiertos

- 3.1.1 Un torneo abierto es una competición organizada con la autoridad de la asociación en el territorio de la cual se celebra dicha competición, en la que se admite la inscripción de jugadores de cualquier asociación. En estas competiciones puede haber ligeras variantes del reglamento cuando la autoridad organizadora no puede o no desea cumplir con todos los requerimientos, normalmente con respecto a condiciones de juego como las dimensiones del área de juego.
- 3.1.2 Cuando un torneo abierto no cumple con una parte del reglamento en particular, la hoja de inscripción debe especificar claramente la naturaleza y alcance de cualquier variación, para que así los participantes sepan con antelación las limitaciones que se aplicarán. Cuando el participante entrega esa hoja de inscripción declara haber entendido y aceptado dichas limitaciones, y la competición será entonces disputada bajo el reglamento modificado.
- 3.1.3 Cada temporada una asociación puede proponer la celebración de un torneo abierto

absoluto, para jóvenes y para veteranos, que será organizado como torneo internacional absoluto, de jóvenes o de veteranos. Para ese torneo, el reglamento podrá ser modificado solo con el permiso del Comité Ejecutivo de la ITTF. Igualmente, cualquier variación en un Campeonato del Mundo debe ser autorizado por la Junta Directiva de la ITTF, y para campeonatos continentales por la federación continental correspondiente. Una asociación, además, puede organizar una competición Para TT.

3.1.4

3.2 Torneos restringidos

3.2.1 Los torneos domésticos, aquellos en los que todos los jugadores pertenecen a la misma asociación, y los torneos restringidos a jugadores provenientes de un área determinada o a miembros de grupos o profesiones específicas, no aparecen específicamente en el reglamento. Para estas competiciones la autoridad organizadora tiene el derecho de decidir qué reglamento se aplicará y qué variaciones, si las hubiera, van a producirse.

3.3 Otras competiciones internacionales

3.3.1 Los encuentros internacionales, aparte de aquellos en las competiciones por un título mundial o continental, normalmente cumplen con todo el reglamento, pero las asociaciones participantes pueden ponerse de acuerdo en hacer modificaciones. En esas y otras competiciones internacionales, debería asumirse que todo el reglamento apropiado se aplica a no ser que las condiciones del evento publicadas indiquen que hay excepciones e informen de cuáles son.

4 OFICIALES DE PARTIDO

4.1 Juez Árbitro

4.1.1 Para cada competición en su totalidad se designará un juez árbitro, normalmente con uno o más adjuntos, quienes pueden actuar en su nombre. El juez árbitro u otro adjunto autorizado debe estar presente en la sala de juego durante la competición para decidir sobre cualquier cuestión sobre interpretación de las reglas —y será quien tenga la única autoridad en este aspecto—, y generalmente para asegurar que la competición se desarrolla de acuerdo con las reglas y reglamentos.

4.1.2. El juez árbitro es la máxima autoridad para decidir sobre cuestiones como permitir una suspensión momentánea del juego debida a una lesión o descalificar a un jugador por una falta de comportamiento, y debe actuar de forma consistente para así evitar cualquier sospecha de parcialidad hacia jugadores en particular. En competiciones de máximo nivel, se recomienda que el juez árbitro y sus adjuntos sean de distintas asociaciones, para que así siempre haya un oficial 'neutral' a la hora de tomar una decisión delante de un conflicto.

4.1.3 El juez árbitro es el responsable de la designación de los árbitros. Aunque a veces esta función no la llevará a cabo él mismo, debe asegurarse de que los árbitros sean competentes y actuarán de forma justa y consistente. El juez árbitro debería explicar a los árbitros, en la reunión previa a la competición, cómo desea que se apliquen las reglas y reglamentos, especialmente cuando algunas normas sean nuevas o puedan ser controvertidas.

4.1.4 Los jugadores estarán bajo la jurisdicción del juez árbitro desde el momento en el que llegan a las instalaciones de juego hasta que salen de ellas. La sala de calentamiento se considera como parte de las instalaciones de juego.

4.2 Árbitro

4.2.1 Para cada partido se designará a un árbitro, cuya función principal será decidir el resultado de cada jugada. En principio, el árbitro no tiene poderes discrecionales, pero debe ejercer su criterio a la hora de aplicar algunas reglas y reglamentos, como decidir si una jugada debe anularse porque la acción del servicio o devolución de un jugador ha sido afectada por circunstancias fuera de su control, o si el comportamiento de un jugador es aceptable.

4.2.2 Cuando el árbitro esté actuando solo, tendrá la decisión final sobre todas las cuestiones de hecho que se produzcan durante un partido, incluyendo las decisiones sobre las pelotas que toquen el borde de la mesa y sobre todos los aspectos del servicio. En este caso el árbitro es también el responsable de controlar los tiempos, pero cuando se aplique la regla de aceleración otro árbitro se encargará de actuar como contador de golpes.

4.2.3 Aunque el árbitro está obligado a aceptar ciertas decisiones tomadas por otros oficiales de partido, también tiene el derecho de recibir una explicación si cree que un oficial de partido ha tomado una decisión fuera de su jurisdicción. Si, después de consultarlo, el árbitro descubre que un oficial de partido ha tomado una decisión fuera de su jurisdicción, podrá anular la decisión equivocada, ya sea cambiando la decisión o, de forma más general, anulando la jugada.

- 4.2.4 El árbitro debería estar situado a unos dos o tres metros del lateral de la mesa, en línea con la red, preferiblemente en una silla ligeramente elevada, aunque esto no es necesario para los partidos individuales. Para los partidos de dobles, se recomienda que el árbitro esté de pie si su silla no es lo suficientemente alta para que pueda ver claramente si, en el servicio, la pelota bota en los medios campos correctos. No se recomienda estar de pie para los partidos individuales, porque esto obstruye innecesariamente la visión de los espectadores.
- 4.2.5 Los jugadores estarán bajo la jurisdicción del árbitro desde el momento en el que llegan al área de juego hasta que salen de ella.

4.3 Árbitro asistente

- 4.3.1 Se designará un árbitro asistente para tomar o compartir algunas tareas del árbitro. Por ejemplo, el árbitro asistente es el único responsable de las decisiones sobre las pelotas que tocan en el borde o en el lateral del lado de la mesa más cercano a él, y tiene el mismo poder que el árbitro para decidir la legalidad del servicio de un jugador, si un jugador ha obstruido la pelota y algunas condiciones para anular una jugada.
- 4.3.2 Si el árbitro o el árbitro asistente deciden que la acción del servicio de un jugador es ilegal, que un jugador obstruye la pelota, que la pelota en el servicio toca la red o que las condiciones de juego son perturbadas de forma que pudiera afectar al resultado de la jugada, dicha decisión permanecerá. Una decisión tomada por el árbitro asistente en las circunstancias mencionadas no podrá ser cambiada por el árbitro.
- 4.3.3 Sin embargo, una decisión tomada por uno de esos árbitros puede, en algunas situaciones, estar precedida por la decisión de otro. Por ejemplo, si la pelota ha tocado o no el borde de la mesa del lado más cercano al árbitro asistente puede ser irrelevante si el árbitro ya ha visto a un jugador moviendo la superficie de juego. De forma similar, un servicio que es considerado ilegal por el árbitro asistente puede no ser penalizado si el árbitro ha anulado previamente la jugada por una pelota de otra mesa que ha entrado en el área de juego.
- 4.3.4 El árbitro asistente debería estar sentado justo en frente del árbitro, en línea con la red y a la misma distancia de la mesa. El árbitro asistente no debería estar de pie para los dobles.

4.4 Cronometrador

- 4.4.1 El árbitro asistente puede actuar como cronometrador, pero algunos árbitros prefieren llevar a cabo esta función ellos mismos, quizás porque quieren decidir ellos mismos cuánto tiempo permitir para las interrupciones durante el juego. El cronometrador deberá controlar la duración del periodo de calentamiento, de cada juego, de los intervalos entre juegos y cualquier suspensión autorizada del juego, y su decisión será final en cuanto al tiempo que ha transcurrido.

4.5 Contador de golpes

- 4.5.1 La acción de contar los golpes cuando se introduce la regla de aceleración normalmente la lleva a cabo un árbitro distinto, pero el árbitro asistente también puede actuar como contador de golpes. La función del contador de golpes consiste únicamente en contar los golpes de devolución del receptor y su decisión en esta cuestión de hecho no puede ser anulada. Si el árbitro asistente actúa como contador de golpes, mantendrá también sus plenas responsabilidades como árbitro asistente. La posición recomendada para el contador de golpes será de pie al lado del árbitro para que este pueda oír claramente el conteo (en un gran pabellón con público puede ser difícil de escuchar desde el otro lado del área de juego). Si esto no fuera posible por cuestiones de cámaras de televisión, o porque se tapa la visión a los espectadores, el contador de golpes podrá estar de pie al lado del árbitro asistente. Excepcionalmente, si ambas posiciones fueran problemáticas para las cámaras o para el público, el contador de golpes podría estar sentado al lado del árbitro.

4.6 Apelaciones

- 4.6.1 Un jugador, o el capitán en un encuentro por equipos, puede hacer una apelación en contra de una posible mala interpretación de una norma por parte del árbitro, del árbitro asistente o del contador de golpes, pero no se podrá hacer ninguna apelación en contra de una decisión sobre una cuestión de hecho tomada por cualquiera de los árbitros dentro de sus competencias. Tal apelación podrá hacerse al juez árbitro, cuya decisión será inapelable sobre cualquier cuestión de interpretación de las normas.
- 4.6.2 Sin embargo, si un jugador o capitán cree que la decisión tomada por el juez árbitro es incorrecta, la asociación del jugador podrá hacer una apelación al Comité de Reglas de la ITTF. Este comité emitirá una directriz para futuras ocasiones, pero esto no podrá cambiar la decisión ya tomada por el juez árbitro. También puede hacerse una apelación al comité organizador del torneo en contra de una decisión tomada por el juez árbitro sobre cualquier cuestión que no esté contemplada por las normas.

- 4.6.3 En caso de una apelación, el juez árbitro debe tener en cuenta la forma correcta de actuar en cada caso. En un evento individual, el juez árbitro debería tratar solamente con el jugador o pareja; el capitán del equipo o el entrenador no deberían intervenir en nombre del jugador, aunque un intérprete sí puede hacerlo en caso de haber dificultades de comunicación a causa del idioma. En un encuentro por equipos, cualquier protesta de un jugador sin el apoyo de su capitán debería ignorarse.
- 4.6.4 Cuando la apelación sea contra la decisión de un árbitro, solamente ese árbitro debería participar en la discusión del caso. El juez árbitro, en algún momento, puede necesitar oír la versión u opinión de otro árbitro o de otro testigo, pero una vez esa persona ha explicado su versión, esa persona no deberá seguir formando parte de la discusión, y cualquier interferencia de cualquier persona que no esté directamente involucrada no debe tenerse en cuenta.

4.7 Sustitución

- 4.7.1 Puede haber ocasiones durante una competición, ya sea antes de un partido o después de haberse iniciado el mismo, en las que pueda cuestionarse la habilidad de un árbitro para llevar a cabo las tareas para las cuales ha sido designado. Estas ocasiones no son comunes pero, cuando suceden, el juez árbitro debe estar preparado para hacer uso de su autoridad y así poder tratar el asunto en cuestión, quizás sustituyendo al árbitro involucrado si esa es la única alternativa. Ver Manual para Jueces Árbitros (HTR).

4.8 Presentación (Ver también Apéndices A, D, E, F y G)

- 4.8.1 Además de su responsabilidad para asegurar un resultado justo, los árbitros juegan un papel esencial en la presentación de un partido. Sin embargo, esto no debería llevarlos a ser los protagonistas, pues el mejor tributo a un equipo arbitral es el de pasar desapercibido, y deben controlar el juego de forma no intrusiva para que tanto los jugadores como los espectadores puedan concentrarse totalmente en el partido.
- 4.8.2 Mientras estén desarrollando sus funciones, los árbitros deben prestar atención e interés en el partido en el que están actuando. Los jugadores, para quienes cada partido es de máxima importancia, no siempre verán con buenos ojos una actitud jocosa o alegre. Los árbitros no deberían abandonar sus posiciones durante un partido a no ser que deban hacerlo por alguna razón en particular, como recuperar la pelota al final de un juego o recolocar la posición de las vallas.
- 4.8.3 Incluso cuando no estén actuando, los árbitros deben tener cuidado de no comportarse de forma que pueda perjudicar su autoridad o que dé una visión desfavorable del deporte. Es importante tener una buena relación con los jugadores, pero hay que tener cuidado con parecer excesivamente amigable con jugadores en particular para así evitar cualquier indicio de parcialidad. También debe evitarse criticar públicamente a otros árbitros u organizadores.
- 4.8.4 Los árbitros también son responsables de la apariencia del área de juego durante un partido, la cual debería permanecer limpia y libre de personas y equipamiento que no sean necesarios, y cualquier perturbación en la mesa o en las vallas debe de corregirse inmediatamente. Solo deberían entrar en el área de juego los árbitros involucrados directamente en el partido, posicionados de forma que sean lo menos intrusivos posible mientras llevan a cabo sus tareas.
- 4.8.5 Los organizadores, normalmente junto con el juez árbitro, suelen delimitar el número de personas permitidas en el banquillo y, en un evento individual, también puede haber un límite en el número de personas autorizadas a acompañar los jugadores o parejas. Es responsabilidad del árbitro asegurarse de que estos límites se cumplen y, si fuera necesario, el juego deberá suspenderse hasta que todas las personas no autorizadas abandonen el área de juego.
- 4.8.6 Si se lleva puesta una chaqueta, se recomienda abrochársela para entrar al área de juego y durante las presentaciones de antes y después del partido. Sin embargo, mientras el árbitro esté sentado, se recomienda desabrocharla para tener una mayor facilidad de movimientos. Es importante, en todos los torneos, tener como hábito hacer unas presentaciones profesionales, y que los árbitros se sientan de forma natural y cómoda con ellas (Ver Apéndice E).

4.9 Uniformidad para los árbitros

- 4.9.1 Muchas asociaciones han adoptado estándares de vestimenta para sus árbitros, consistiendo normalmente en una chaqueta y pantalones o falda de ciertos colores, pero ese mismo uniforme puede no ser apropiado en todas las circunstancias. Por ejemplo, en condiciones muy cálidas puede no ser tolerable para un árbitro tener que llevar una chaqueta durante lo que podría ser un partido largo, mientras que otras salas de juego pueden ser bastante frías.
- 4.9.2 En estas circunstancias, los miembros del equipo de árbitros de un partido deberían acordar entre ellos algunas variantes razonables para que si, por ejemplo, deben llevar jerséis, todos ellos sean del mismo color. Lo más importante es que los árbitros vistan cuidadosamente,

tan uniformemente como sea posible, pero deben asegurarse de que cualquier cambio propuesto al uniforme habitual sea aceptado por el juez árbitro y por los organizadores de la competición.

- 4.9.3 El Comité de Árbitros y Jueces Árbitros de la ITTF (URC) ha adoptado un uniforme estándar para los grandes eventos de la ITTF. Ver Apéndice E para los detalles.
- 4.9.4 A no ser que sea permitido por el juez árbitro por razones religiosas o médicas, los árbitros no llevarán puestos sombreros, gorros o chándales.
- 4.9.5 En algunos eventos, como en los Juegos Olímpicos y Paralímpicos, los organizadores proporcionarán un uniforme para los árbitros, el cual deberá usarse durante el evento.

5 CONDICIONES DE JUEGO

- 5.1 El juez árbitro tiene la decisión final a la hora de aceptar o no las condiciones de juego, pero normalmente es el árbitro quien detecta en primer lugar las posibles deficiencias, especialmente aquellas que aparecen una vez el evento ha empezado. El árbitro debe, por lo tanto, conocer los requisitos de las principales reglas y reglamentos para que así pueda trasladar rápidamente al juez árbitro cualquier defecto que él mismo no tiene poder para corregir.
- 5.2 El espacio de juego y el nivel de iluminación normalmente serán comprobados durante el montaje de las instalaciones de juego y las mesas y redes habrán sido colocadas correctamente. Sin embargo, el árbitro debería comprobar, antes de que el juego comience, que no haya ocurrido nada que perturbe las condiciones de juego, como un fallo de una fuente de iluminación, que la mesa o las vallas estén mal colocadas o que la red haya perdido tensión.
- 5.3 Cuando sea posible, el árbitro debería tratar de corregir por sí mismo cualquier deficiencia, pero si no puede hacerlo sin tener que retrasar el juego, deberá informar rápidamente al juez árbitro. El juez árbitro puede retrasar el partido hasta que se haya solucionado el problema o puede cambiarlo a otra mesa, pero si los defectos son leves, el juez árbitro y los jugadores pueden acordar ignorarlos y jugar el partido en esas condiciones, aunque no sean las ideales.
- 5.4 Los árbitros son responsables de comprobar que se cumpla la normativa de anuncios publicitarios. El número, tamaño y color de los anuncios en el equipamiento y accesorios dentro y alrededor del área de juego deben ser comprobados por el juez árbitro, con antelación suficiente para poder hacer cualquier corrección antes de que el juego empiece. Durante la competición, los árbitros deben asegurarse de que se cumplen las restricciones sobre los anuncios en la vestimenta de los jugadores.
- 5.5 Es importante que el árbitro o árbitro asistente comprueben la red. Hay que asegurarse de que los soportes estén sujetos tan cerca como sea posible de la mesa y que no haya ninguna cuerda colgando desde el soporte de la red, lo cual podría afectar al juego o distraer a los jugadores. Entonces hay que comprobar la tensión y la altura de la red. Esto debería hacerse antes de cada partido, incluyendo los partidos individuales dentro de un encuentro por equipos. No es correcto estimar la tensión de la red simplemente con tocarla, y varias marcas han fabricado medidores con peso para asegurar consistencia. Estos medidores, que pesan exactamente 100 gramos, tienen dos peldaños, uno a 15,25 centímetros y el otro 1 centímetro más abajo. Sin embargo, el medidor con peso solo debería usarse para comprobar la tensión, y no para comprobar la altura. Hay que colocar el peldaño que está más abajo en el medidor con peso encima de la red, en el centro de la mesa, y entonces debe ajustarse la tensión hasta que la parte de abajo del medidor justo toque la superficie de juego. Después de haber ajustado la tensión, habrá que comprobar la altura en cada lado de la red usando un medidor de plástico. No hay que usar el medidor de plástico y el medidor con peso a la vez.

6 LA PELOTA

6.1 Tipo

- 6.1.1 Es responsabilidad del árbitro asegurarse de que la pelota que se usa en cada partido es de la marca y color especificados para la competición, y no está permitido que se utilice una pelota de otro tipo, incluso si ambos jugadores lo prefieren. Cualquier intento por parte de un jugador de sustituir otra pelota por la especificada para la competición será tratado como falta de comportamiento, y estará sujeto a lo que dicten las normativas apropiadas.

6.2 Elección

- 6.2.1 No está permitido que los jugadores seleccionen las pelotas en el área de juego, pero, cuando sea posible, se les debería dar la oportunidad de hacerlo antes de que lleguen al área de juego. El partido se disputará con las pelotas elegidas por los jugadores. Si ambos

jugadores no se han puesto de acuerdo en qué pelota utilizar antes del partido, el árbitro la escogerá al azar entre la primera pelota elegida por cualquiera de los dos jugadores. Si no se ha elegido la pelota antes de que los jugadores lleguen al área de juego, el partido se jugará con una pelota tomada al azar por el árbitro de una caja de aquellas especificadas para la competición.

- 6.2.2 Se seguirá el mismo procedimiento en caso de que una pelota se rompa o se pierda durante un partido y tenga que ser sustituida. Si esto sucede, se les permitirá a los jugadores un breve periodo de práctica con la nueva pelota, pero debe de quedarles claro que esto es simplemente para familiarizarse con sus características y que no tienen la posibilidad de comprobarla y pedir otra pelota.
- 6.2.2.1 El sistema multibolas significa que el árbitro asistente dispone de un cierto número de pelotas y da la siguiente pelota al jugador, entre tantos durante un partido y al inicio de cada juego, y los jugadores no tienen que recoger la pelota del suelo ni ir a buscarla al fondo del área de juego (las pelotas que se queden en la red pueden ser reutilizadas). Antes de cada partido, los jugadores pueden elegir 20-30 pelotas (10-30 pelotas por jugador) o más, de entre las especificadas para la competición. La caja con las pelotas seleccionadas permanecerá en la mesa del árbitro asistente durante todo el partido. El árbitro asistente inmediatamente lanzará la siguiente pelota al servidor antes de cada tanto, excepto cuando el jugador ya la haya recogido. Una vez el tanto haya terminado y la pelota esté fuera de juego, los recoge-pelotas irán rápidamente de una esquina a la otra del lado más corto del área de juego para recoger la pelota. Las pelotas recogidas del área de juego se depositarán en unos recipientes en cada esquina. Todas las pelotas recogidas se depositarán en la caja del árbitro asistente entre juegos.

7 LA RAQUETA

7.1 Recubrimientos

- 7.1.1 La superficie de golpeo de la raqueta debe estar recubierta con uno de los materiales especificados y, tanto si está cubierta como no, debe ser mate, en un lado de color negro y en el otro de un color vivo claramente distinguible del negro y del color de la pelota. El recubrimiento debería extenderse hasta los límites, pero no más allá, de la hoja, aunque se puede permitir cierta tolerancia. El juez árbitro deberá decidir qué límite es aceptable e informar a los árbitros al respecto, pero, como guía, una tolerancia de unos 2 milímetros suele ser un margen aceptable para muchos jueces árbitros. Por ejemplo, muchos jugadores en silla de ruedas de clase 1 y 2 a menudo utilizan su mano de la raqueta para recuperar su posición después de haber golpeado la pelota y, al hacerlo, tocan la mesa con su raqueta. Así pues, tener un recubrimiento que sobresalga más puede ayudarles a proteger la mesa, por lo cual se les puede permitir un margen ligeramente más grande.
- 7.1.2 En las competiciones disputadas bajo el reglamento para competiciones internacionales, el recubrimiento debe ser de un tipo autorizado por la ITTF. Estos recubrimientos autorizados contienen el logo de la ITTF, el número de la ITTF (si está presente), y el logo de la marca, y los jugadores deben pegar la goma a la hoja de forma que estos ítems estén claramente visibles cerca del mango de la superficie de golpeo para que el árbitro los pueda comprobar.
- 7.1.3 El árbitro debe comprobar que los recubrimientos de la raqueta se encuentren en la lista aprobada de recubrimientos. El hecho de que aparezca el logo de la ITTF es necesario, pero no implica que ese recubrimiento esté actualmente autorizado. La página web de la ITTF (www.ittf.com/equipment/) dispone de un listado actualizado de los recubrimientos autorizados (LARC). Un recubrimiento debe ser de color negro mate y el otro de un color vivo claramente diferenciable del negro y del color de la pelota. Ver el Folleto Técnico M4 de Recubrimientos de Raqueta (Technical Leaflet M4 Racket Coverings) en la sección 2.4.
- 7.1.4 Aunque solo están autorizados los materiales que cumplen con las reglas y reglamentos actuales, no puede asumirse que un recubrimiento marcado como autorizado sea automáticamente legal. La esponja original puede haber sido cambiada por otra de mayor grosor y el encolado puede hacer que la goma se hinche, por lo que siempre se debe comprobar el grosor del recubrimiento. El recubrimiento debe usarse tal y como ha sido autorizado por la ITTF, y no se permite hacerle tratamientos de ningún tipo, ya sean físicos, químicos, u otros tratamientos que pudieran modificar las propiedades del juego, como la fricción, el color, la superficie, etc., y debe de pasar todos los parámetros de los controles de raquetas.
- 7.1.5 Una de las decisiones más difíciles para un árbitro o juez árbitro es determinar el brillo permisible para los recubrimientos. Aunque esto se puede medir con un medidor de brillo, este equipamiento normalmente no está disponible en una competición, por lo que hay que encontrar otros remedios. Como guía, un recubrimiento puede considerarse demasiado brillante si se pueden distinguir las letras cuando se le coloca un medidor de plástico en un ángulo de la superficie de la raqueta. Sin embargo, el árbitro solo debería comprobar el brillo de la raqueta si recibe una queja por parte del jugador rival.

7.2 Adhesivos

- 7.2.1 Los recubrimientos pueden pegarse a la hoja de la raqueta únicamente mediante hojas adhesivas o colas líquidas que no tengan disolventes dañinos. Los organizadores deberían proporcionar una zona ventilada adecuada para encolar y los jugadores no deben usar colas líquidas o disolventes similares en ninguna otra parte de las instalaciones de juego, incluyendo los vestuarios y las zonas de calentamiento y de espectadores.
- 7.2.2 Las colas que contienen componentes volátiles dañinos ya no están aprobadas por la ITTF. La ITTF ha informado a todos los jugadores para que dejen de usar colas que contengan componentes volátiles, y cualquier jugador que las use lo hará bajo su propio riesgo. La ITTF ha implementado un protocolo y un programa de tolerancia cero en el control de raquetas, usando instrumentos (mini-RAE) para asegurarse de que todas las raquetas usadas por los jugadores están libres de componentes volátiles. Los adhesivos que contengan disolventes orgánicos volátiles no pueden usarse en las instalaciones de juego.
- 7.2.3 En grandes competiciones se establecerá un centro de control de raquetas, y se comprobarán la presencia de disolventes prohibidos, el grosor, la planitud, etc., normalmente antes de los partidos.
- 7.2.4 Una raqueta que no pase el control previo al partido quedará confiscada y el jugador tendrá que usar una raqueta diferente; si no hay tiempo para comprobar la nueva raqueta antes del partido se hará después del mismo. Una raqueta que pase el control satisfactoriamente se marcará y se dará al árbitro en un sobre de papel (o en una bolsa si no hay sobres disponibles) para que la lleve a la mesa del partido.
- 7.2.5 Si una raqueta no pasa un control post partido, el jugador estará sujeto a sanciones tal y como se detalla en las Directrices para Jueces Árbitro sobre Controles de Raqueta (Referee Directives regarding Racket Control), disponibles en el apartado del URC dentro de la web de la ITTF.
- 7.2.6 Los jugadores tienen derecho a pasar voluntariamente un control de raquetas antes del partido, sin ningún tipo de penalización. Se pueden encontrar los detalles del control de raquetas en el apartado del URC dentro de la web de la ITTF.

7.3 Inspección

- 7.3.1 El árbitro debería inspeccionar las raquetas que van a utilizar los jugadores, antes de llegar al área de juego si es posible, y siempre antes de empezar el peloteo previo al partido, para así evitar retrasos innecesarios al inicio de este. Normalmente esta tarea se lleva a cabo en la *call area* antes del partido, y las raquetas se guardan en un sobre de papel para que el árbitro las lleve al área de juego. Esta y cualquier otra inspección que deba realizarse, debería hacerse con la menor demora posible. Los rivales siempre deben tener la oportunidad de examinar cualquier raqueta que vaya a usarse.
- 7.3.2 Si el árbitro considera que una raqueta es ilegal, debería explicar el motivo al jugador. Incluso cuando el motivo sea una cuestión de hecho, como un recubrimiento demasiado grueso, el jugador podría no aceptar la decisión. En este caso, se deberá llamar al juez árbitro, cuya decisión será inapelable. Igualmente, si un jugador no está de acuerdo con la legalidad de la raqueta de su rival, la cual el árbitro ha considerado correcta, el juez árbitro deberá decidir si la objeción es justificada.
- 7.3.3 Un jugador no está autorizado a cambiar su raqueta durante un partido a no ser que accidentalmente haya sido dañada de forma tal que no pueda ser utilizada. Si se descubre que un jugador ha cambiado una raqueta que no ha sido dañada el árbitro debería suspender inmediatamente el juego y llamar al juez árbitro, quien puede descalificar al jugador.
- 7.3.4 Los jugadores deben dejar sus raquetas encima de la mesa durante los intervalos entre juegos y otros intervalos autorizados, y no deberán retirarla de ahí sin el consentimiento específico del árbitro. Si, con el acuerdo del árbitro, un jugador retira su raqueta durante un intervalo por cualquier razón, se debe dar al árbitro y al rival la oportunidad de inspeccionar la raqueta o su sustitución antes de que empiece el siguiente juego. La única excepción a esta norma son los jugadores con discapacidad funcional que tengan la raqueta atada a la mano.

7.4 Daños

- 7.4.1 Una raqueta que es legal cuando el jugador ha empezado a usarla puede ser dañada de tal forma que invalide su legalidad, por ejemplo, dañando la continuidad del recubrimiento o la uniformidad de los picos sobre una parte de la superficie significativa. Si un jugador desea continuar con su raqueta dañada y el árbitro tiene dudas sobre si esta sigue siendo legal, deberá llamar inmediatamente al juez árbitro.
- 7.4.2 A la hora de decidir si se permite seguir usando una raqueta dañada, el juez árbitro deberá tener en cuenta principalmente los intereses del rival. Es posible que la pelota rebote de forma impredecible en una superficie dañada y esto podría causar dificultades a ambos jugadores, aunque el jugador que quiere usar su raqueta haya aceptado implícitamente este riesgo. Así pues, a no ser que el daño sea insignificante, generalmente es mejor que la

raqueta sea reemplazada.

El procedimiento para el control de raquetas (Racket Control Workflow Procedure) también es aplicable y se encuentra en el apartado del URC dentro de la web de la ITTF.

8 VESTIMENTA

8.1 Color

- 8.1.1 El color principal de la vestimenta debe ser claramente diferente al de la pelota utilizada, pero el color 'principal' no significa necesariamente que sea el color que ocupe más espacio. Un área sólida de cierto color en el frontal de la camiseta que cubre solo el 40% del espacio puede ser el color dominante, mientras que un mayor porcentaje del mismo color dispersado por la camiseta puede pasar relativamente desapercibido. El propósito de esta regla es garantizar la visibilidad de la pelota, y por esta razón el color de la parte posterior de la camiseta puede ser desestimado (sin embargo, ver 8.1.6).
- 8.1.2 Lo que es importante es el color aparente de la vestimenta, y el juez árbitro tiene que decidir si hay un suficiente contraste con el color de la pelota. Normalmente la vestimenta amarilla puede ser aceptable con una pelota naranja, y una vestimenta estampada con un fondo blanco puede ser correcta con una pelota blanca, siempre que los colores de la vestimenta que se perciban sean claramente diferentes.
- 8.1.3 No existen restricciones específicas en cuanto al color o medida de las insignias, pero deben cumplir con los requisitos de color y diseño para la vestimenta. En la parte posterior de la camiseta los jugadores pueden llevar letras para identificarse a ellos o a sus asociaciones, o, en encuentros de clubes, para identificar a su club, y en este caso el color blanco o cualquier otro pueden usarse; estas letras no deben ocultar los números identificadores que los organizadores hacen llevar a los jugadores.
- 8.1.4 Excepto en los eventos WTT, los jugadores o parejas rivales deben vestir diferentes colores. El árbitro debe resolver cualquier cuestión sobre este aspecto antes de que los jugadores empiecen el periodo de calentamiento y, preferiblemente, en la *call area*.
- 8.1.5 Si un árbitro considera que los colores de ambos jugadores no son lo suficientemente diferente les pedirá que decidan cuál de ellos se cambiará; si no aceptan esta decisión el árbitro llamará al juez árbitro. Cuando se decida que un jugador debe cambiar de camiseta y no se pongan de acuerdo en quién lo hará, la decisión la tomará el árbitro por sorteo.
- 8.1.6 El propósito de esta norma es ayudar a los espectadores a distinguir a los jugadores, y debe tenerse en cuenta la posible distancia entre los espectadores y el área de juego. Algunos colores que puedan parecer lo suficiente distintos desde cerca pueden parecer idénticos desde las últimas filas de asientos de los espectadores o desde la televisión, y las camisetas de los jugadores rivales deberían ser preferiblemente de diferentes colores básicos, y no simplemente diferentes tonalidades del mismo color. En algunos casos, esto podría extenderse a la parte posterior de la camiseta de un jugador, especialmente en los partidos retransmitidos por televisión, donde es importante que los jugadores se distingan fácilmente. Si por cualquier razón un jugador tiene que cambiarse la camiseta durante un partido, la nueva camiseta no tiene por qué ser del mismo color que la anterior, pero sí tiene que cumplir con las condiciones anteriores.

8.2 Diseño

- 8.2.1 La vestimenta puede ser de cualquier diseño siempre y cuando no lleve símbolos o contenidos que puedan ofender o desacreditar el deporte. El juez árbitro es el responsable de determinar qué es aceptable y qué no en estos aspectos, pero algunos ejemplos que no serían admitidos son dibujos o frases obscenos, o eslóganes o mensajes políticos en cualquier idioma.
- 8.2.2 En una competición por un título Mundial, Olímpico o Paralímpico, los jugadores de una misma asociación deben vestir uniformemente, con la posible excepción de calcetines, zapatillas y el número, tamaño, color y diseño de anuncios en la vestimenta (teniendo en cuenta que no se permiten anuncios en competiciones Olímpicas y Paralímpicas excepto el del fabricante de la vestimenta). En otros eventos, está permitida la vestimenta de colores diferentes para las parejas de dobles.

8.3 Publicidad

- 8.3.1 Las camisetas, los pantalones cortos o las faldas pueden llevar anuncios además del logo o marca del fabricante, aunque algunos anuncios de ciertos productos están prohibidos, como el tabaco, las bebidas alcohólicas, las drogas dañinas o productos ilegales. Estos anuncios están limitados en dimensiones y número, pero pueden ser de cualquier diseño, siempre que no sean llamativos o tan brillantes que puedan deslumbrar al rival y que no incluyan palabras o símbolos ofensivos.

8.4 Legalidad

- 8.4.1 Normalmente, el árbitro es el primero en considerar si la vestimenta de los jugadores cumple con la normativa, y si está seguro de que es ilegal debería explicar por qué al jugador y, si el jugador acepta su decisión y cambia esa parte de la vestimenta por una que sea legal, no habrá que tomar ninguna otra acción. Solo cuando el árbitro tenga dudas o el jugador no acepte su decisión habrá que llamar al juez árbitro.
- 8.4.2 Si la vestimenta cumple con la normativa o no, es a menudo una cuestión de interpretación, y la decisión del juez árbitro será inapelable en cualquier cuestión de legalidad.
- 8.4.3 Aunque es normal esperar que los árbitros informen de cualquier duda sobre la legalidad de la vestimenta, el juez árbitro debería comprobar por sí mismo, echando un vistazo por la zona de juego de vez en cuando, que no haya fallos claros de normativa en la vestimenta. Esto debería hacerse tan pronto como sea posible en una competición, pues es difícil justificar la prohibición de usar una pieza de vestimenta que ha sido aceptada en partidos anteriores.
- 8.4.4 A la hora de tomar decisiones sobre la legalidad de la vestimenta de juego, el juez árbitro debe ser consistente, tanto con los jugadores dentro de una misma competición y, tanto como sea posible, con los estándares aplicados a competiciones similares. Cuando el juez árbitro tenga dudas, puede hacer una comparación con prendas de vestimenta similares que hayan sido aceptadas previamente y ajustarse al estándar usado normalmente.
- 8.4.5 El reglamento define 'vestimenta normal', pero no excluye específicamente vestir algunos elementos como prendas en la cabeza y pantalones cortos de ciclismo, y el juez árbitro deberá decidir en cada caso qué permitirá, teniendo en cuenta la imagen del deporte. Las prendas en la cabeza que se lleven por motivos religiosos, así como las cintas en la cabeza para evitar que el pelo largo dificulte la visión del jugador son claramente aceptables, pero muchos jueces árbitros no permitirán llevar puesta, por ejemplo, una gorra hacia atrás.
- 8.4.6 Algunos jugadores visten pantalones cortos de ciclismo, normalmente debajo de los pantalones cortos o falda, para mantener la musculatura caliente, y esto está generalmente aceptado. Se recomienda, sin embargo, que cuando se vista tal prenda, sea del mismo color que los pantalones cortos o falda y, en cualquier caso, no deben llevar anuncios ni cualquier otro tipo de marca.
- 8.4.7 Si un jugador protesta porque está siendo deslumbrado por una joya brillante u otros complementos que viste su oponente, el árbitro debería pedir que se cubrieran o retiraran esas prendas. Si el jugador en cuestión se niega, se deberá informar al juez árbitro, tanto si el árbitro está de acuerdo con la protesta como si no. El hecho de que un jugador haya usado una pieza de ropa o complemento en partidos anteriores es irrelevante, y cada caso debe decidirse por separado.

8.5 Chándal

- 8.5.1 Un jugador no debería vestir de forma habitual ninguna parte de un chándal durante el juego, pero en algunos casos el juez árbitro puede darle permiso para hacerlo. Por ejemplo, en casos de frío extremo en las instalaciones de juego, con el consiguiente riesgo de roturas musculares, o en casos donde el jugador desee cubrir una lesión o discapacidad en la pierna, o por motivos religiosos. Si se viste un chándal durante el juego, este debe cumplir con todos los requerimientos para la vestimenta. Un jugador con una discapacidad física ya sea en silla de ruedas o de pie, puede vestir los pantalones de chándal durante el juego, pero los pantalones tejanos no están permitidos.

8.6 Cambios

- 8.6.1 Si un jugador necesita cambiarse una prenda de ropa porque esta se ha roto o está demasiado mojada por el sudor, en muchas culturas es aceptable que los jugadores (hombres) se cambien la camiseta en la sala de juego, pero fuera del área de juego. Sin embargo, para algunas culturas o religiones, este es un comportamiento inaceptable y, en casi todas las culturas, no es aceptable para las mujeres. En estas circunstancias, se debería permitir que el jugador abandonara el área de juego para cambiarse de ropa durante cualquier intervalo autorizado del juego, acompañado por un árbitro. Esto debería hacerse tan rápido como sea posible, pero es entendible que este periodo de tiempo durará más que el intervalo establecido. El juez árbitro puede dar permiso en cada caso o como instrucción general a los árbitros antes del inicio del juego, y esto debería explicarse en la reunión de árbitros y también en la de capitanes de equipos. A las jugadoras (mujeres) se les debería permitir siempre abandonar el área de juego para cambiarse de ropa.

9 DEFINICIONES

- 9.1 Las reglas que rigen el juego están precedidas por un conjunto de definiciones. El propósito principal de estas definiciones es explicar el significado de los principales términos usados en las reglas, los cuales pueden ser diferentes al normal significado de las palabras, pero no se debe pasar por alto que a menudo pueden ayudar a interpretar las reglas para resolver circunstancias que no se tratan específicamente.
- 9.2 Por ejemplo, la definición de 'golpear' la pelota significa 'tocarla con la raqueta portada por la mano, o con la misma mano por debajo de la muñeca'. De aquí se deduce que un jugador al que se le cae la raqueta durante la jugada, pero intenta devolver la pelota golpeándola con la mano con la cual portaba la raqueta no puede hacer una buena devolución, porque el jugador no está 'golpeando' la pelota de acuerdo con la definición.
- 9.3 Por la misma razón, el jugador no puede hacer una buena devolución lanzando su raqueta hacia la pelota, porque la raqueta no 'golpea' la pelota si no está portada por la mano de la raqueta en el momento del impacto. Sin embargo, un jugador puede cambiar su raqueta de una mano a la otra durante la jugada y golpear la pelota portando la raqueta alternativamente en cada mano, porque la mano que esté portando la raqueta se convertirá automáticamente en la 'mano de la raqueta'.
- 9.4 Es esencial entender cuándo se considera que la pelota está 'en juego', porque es solo durante este tiempo que puede anotarse un tanto, a parte de los tantos de penalización. La pelota está en juego desde el último momento en que permanece inmóvil en la mano libre del servidor antes de ser puesta en servicio intencionadamente, y hasta que el servidor no haya hecho esta acción este instante no está definido.
- 9.5 Así pues, si la pelota accidentalmente se cae de la mano del servidor antes de empezar a lanzarla, el rival no anota un tanto, porque la pelota no estaba en juego. Por la misma razón, un jugador puede colocar la pelota en su mano libre y mantenerla en reposo, pero luego cambiar de opinión sobre el tipo de servicio que quiere realizar y entonces cambiar de posición para servir. Siempre que el jugador no haya hecho ningún intento de lanzar la pelota, no se anotará ningún tanto.
- 9.6 Una vez que la pelota esté en juego, esta permanece en juego hasta que la jugada se decida como tanto o anulación. La pelota no queda fuera de juego simplemente porque salga del área de juego o pase por encima del nivel de las luces sin tocarlas, pero sí queda fuera de juego si va más allá de la línea de fondo de un jugador sin haber tocado su campo desde la última vez que fue golpeada por su rival.
- 9.7 La intención de la 'obstrucción' es que un jugador sea penalizado bajo esta regla solo si intercepta la pelota de forma que evite que el rival haga una buena devolución. No existe la obstrucción si la interceptación ocurre cuando la pelota ha pasado más allá de su línea de fondo, ha ido más allá de la línea lateral o está alejándose de la superficie de juego.

10 SERVICIO

10.1 Consistencia

- 10.1.1 La aplicación consistente de las reglas del servicio siempre presenta dificultades, quizás porque se ha vuelto demasiado complicada y a veces existe la tendencia por parte de los árbitros de prestar más atención a los aspectos que encuentran más fáciles de comprobar. Para compensar esta tendencia, el árbitro debería tener en mente el propósito de los diversos requerimientos e intentar asegurarse de que se cumplan para poder cumplir sus objetivos.

10.2 Mano libre

- 10.2.1 El requisito de que el servidor tenga su mano libre abierta es para asegurar que la pelota no se sujete de ninguna manera, para que así el servidor no pueda darle efecto cuando la lance. A la hora de aplicar la regla, el árbitro debería preocuparse menos de detalles como la precisa curvatura de la mano libre del servidor, y más de estar satisfecho de que la pelota descansa libremente en la palma del servidor.
- 10.2.2 Para ayudar a asegurarse de que se puede ver la pelota descansando libremente en la palma es necesario que esté descansando sobre el nivel de la superficie de juego. La mano libre no debería mantenerse primero quieta, luego bajarla por debajo del nivel de la superficie de juego y luego subirla con un gesto continuo del brazo para lanzar la pelota; si la mano no vuelve a estar inmóvil de nuevo sobre el nivel de la superficie de juego el servicio será ilegal.
- 10.2.3 La pelota, pero no necesariamente la mano libre por completo, debe permanecer por detrás de la línea de fondo del servidor hasta que se lance hacia arriba. Así pues, un jugador puede empezar su servicio con su brazo y una parte de su mano libre encima de la superficie de juego sin ser penalizado, siempre que la pelota está claramente detrás de la línea de fondo.

10.3 Lanzamiento de la pelota

- 10.3.1 El servidor debe proyectar la pelota hacia arriba 'tan verticalmente como sea posible', y esta debe elevarse al menos 16 centímetros después de dejar su mano. Esto significa que la pelota debe elevarse con una desviación de pocos grados respecto a la vertical, y no en un ángulo de hasta 45 grados como se había especificado anteriormente. La pelota debe elevarse lo suficiente para que el árbitro esté satisfecho de que se está proyectando verticalmente y no hacia un lado o en diagonal. En el diagrama 10.3.1.1 los servicios B y C son aceptables, mientras que A y D no lo son. La altura de la pelota es también un factor importante a la hora de determinar si la pelota se ha lanzado lo más verticalmente posible. En el diagrama 10.3.1.2, la pelota se lanza y golpea desde las mismas posiciones, pero el servicio A es falta, mientras que el servicio B es aceptable.

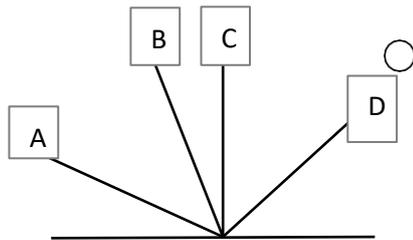


Diagrama 10.3.1.1

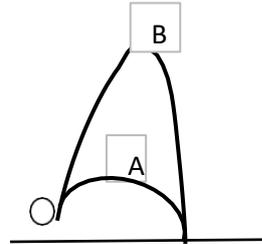


Diagrama 10.3.1.2

- 10.3.2 El límite de los 16 centímetros es ligeramente mayor que la altura de la red, lo cual puede servir de referencia para el árbitro.

10.4 Golpeo de la pelota

- 10.4.1 La pelota no debe ser golpeada hasta que esté cayendo desde el punto más alto de su trayectoria. En el momento del contacto con la raqueta, la pelota debe estar por encima del nivel de la superficie de juego y por detrás de la línea de fondo.

10.5 Visibilidad

- 10.5.1 El principal requisito de la actual norma del servicio es asegurar que el servidor permita al restador poder ver la pelota durante todo el servicio, y el árbitro o árbitro asistente deben asegurarse de que esto se cumpla. El árbitro o el árbitro asistente deberían asegurarse de que la pelota no sea escondida al receptor en ningún momento por ninguna parte del cuerpo o por cualquier cosa que el servidor o su compañero de dobles vistan o lleven, y que el brazo libre del servidor, el cual incluye la mano libre, no esté en el espacio entre la pelota y la red una vez que la pelota haya sido proyectada hacia arriba.
- 10.5.2 La pelota debe estar por encima del nivel de la superficie de juego al inicio del servicio. Sin embargo, no hay ninguna norma que diga que el receptor tenga que poder ver la raqueta del servidor durante el servicio, por lo que el servidor puede empezar el servicio con su raqueta escondida, por ejemplo, detrás de la espalda.
- 10.5.3 Desde sus posiciones alineadas con la red, especialmente cuando haya solamente un árbitro por mesa en la fase de grupos, puede no ser práctico para el árbitro y/o árbitro asistente determinar si la pelota es golpeada ilegalmente cuando esta se golpea cerca de la línea de fondo o al lado del cuerpo del jugador. Sin embargo, es responsabilidad del jugador servir de forma que el árbitro o el árbitro asistente estén convencidos de que su servicio es correcto, y si el jugador realiza un servicio al límite de la ilegalidad corre el riesgo de ser penalizado.

10.6 Advertencia

- 10.6.1 Si el árbitro o árbitro asistente sospecha, sin estar seguro, que la acción del servicio de un jugador es ilegal, podrá anular la jugada y advertir al servidor sin que esto suponga ninguna penalización. Tanto el árbitro como el árbitro asistente pueden dar un aviso por un servicio (ver Apéndice C para las señales manuales apropiadas). Solo puede darse un aviso durante un partido. Si cualquiera de los servicios de ese jugador, o de su compañero de dobles, son de dudosa legalidad, ya sea por la misma razón o por otra distinta, el árbitro otorgará un tanto al rival. No debería usarse la tarjeta amarilla para dar un aviso sobre el servicio. Consultar el documento FAQ (preguntas frecuentes) para más ejemplos.
- 10.6.2 Tanto si se ha dado un aviso formal como si no, no hay inconveniente para dar un aviso de manera informal al jugador, entre jugadas, tanto por parte del árbitro como del árbitro asistente, indicando que si ese servicio va a peor será considerado ilegal. Al contrario de lo que mucha gente cree, un jugador no tiene derecho a un aviso en su primer servicio ilegal,

de forma que cuando claramente no se cumplan los requisitos de un buen servicio se debería penalizar al servidor dando un tanto al rival.

- 10.6.3 El árbitro o árbitro asistente no tienen el poder de ignorar un incumplimiento de la norma del servicio porque crean que eso no da ninguna ventaja al servidor, y no existe justificación alguna para pasar por alto un incumplimiento del servicio en la primera ocasión con la esperanza de que fuera algo ocasional. El incumplimiento puede repetirse en un momento crítico del partido, y si el jugador es penalizado entonces podría protestar con cierta razón que anteriormente no se le había indicado que ese servicio fuera ilegal.

10.7 Excepciones

- 10.7.1 El árbitro puede relajar los requisitos de un servicio correcto si está satisfecho de que el cumplimiento de las normas no puede hacerse por una discapacidad física. Este será siempre el caso de los jugadores de Clase 1 y Clase 2 (consultar Apéndice F). La tarjeta de clasificación internacional del jugador contiene una sección indicando cualquier limitación física que tenga el jugador y que afecte al cumplimiento de los requisitos de un servicio correcto. Por ejemplo, cuando un jugador con discapacidad no puede poner la palma de la mano plana o no tiene mano, el jugador podrá servir con la palma curvada o lanzar la pelota desde su muñón.

11 ANULACIÓN

11.1 Propósito

- 11.1.1 El principal propósito de una anulación es terminar una jugada sin conceder ningún tanto cuando ha sucedido algo que ha podido afectar las condiciones de la jugada, pero hay otras ocasiones en las que es necesario suspender el juego temporalmente. Estas ocasiones pueden incluir la corrección de errores en el marcador, del orden de servicio o de los lados de los jugadores, así como la introducción de la regla de aceleración cuando se llega al tiempo límite.

11.2 Servicio que toca la red

- 11.2.1 El motivo más común para anular una jugada es cuando la pelota toca el conjunto de la red en el servicio. Siempre que el servicio sea correcto hasta el momento en el que la pelota toca la red, la jugada será nula si la pelota entonces toca correctamente el campo del restador, o si es obstruida por el restador o su pareja; si la pelota no toca el campo correcto o si es obstruida, el restador anotará un tanto.
- 11.2.2 Cuando la pelota toca la red durante el servicio, tanto el árbitro como el árbitro asistente esperarán hasta que la pelota toque el campo correcto y entonces harán el anuncio apropiado, en vez de hacer otra señal antes de que acabe la jugada, lo cual podría interferir en el juego (Ver Apéndice C – Señales manuales y anuncios recomendados).
- 11.2.3 Si el árbitro o el árbitro asistente creen que la pelota en el servicio toca la red la jugada será nula. Incluso si solo existe una sospecha de que la pelota toca la red en un servicio que por lo demás es correcto, es mejor anular la jugada que dejar que continúe el juego, porque existe el riesgo de que uno o más jugadores tengan la misma sospecha y, como resultado, no presten completamente atención al juego.
- 11.2.4 Cuando un jugador cree que la pelota ha tocado la red en un servicio que por lo demás es correcto, puede levantar el brazo o agarrar la pelota y pedir al árbitro que anule la jugada. A no ser que el árbitro esté seguro de lo contrario, normalmente accederá, especialmente si el servidor está de acuerdo con su rival, pero el árbitro debería dejar claro que no tiene ninguna obligación de anular la jugada y que el jugador debería continuar la jugada si el árbitro no la anula.

11.3 Interrupciones

- 11.3.1 Otra razón habitual para anular la jugada es una perturbación que pueda afectar al resultado de la jugada, como una pelota de otra mesa que entre en el área de juego o un ruido repentino que sea lo suficientemente elevado como para distraer a los jugadores. Igual que antes, en este caso es mejor anular la jugada inmediatamente si existe un riesgo de que se interrumpa la jugada, y no esperar hasta que la jugada haya terminado para luego decidir si la perturbación fue significativa.
- 11.3.2 Normalmente, no debería anularse una jugada por razones debidas a factores que ya estaban presentes al inicio de la jugada. Por ejemplo, un jugador que no puede hacer una buena devolución porque choca con su compañero de dobles o tropieza con una valla no tiene derecho a beneficiarse con la anulación de la jugada, pero sí puede anularse si el incidente perturba las condiciones de juego de forma tal que el rival pueda sufrir una desventaja.

11.4 Receptor no preparado

- 11.4.1 El árbitro puede anular la jugada si el receptor o su compañero no están listos, siempre que el receptor no haga ningún intento de devolver la pelota. Sin embargo, el hecho de que el receptor no haga ningún intento de golpear la pelota no justifica por sí mismo una anulación, y el árbitro deberá decidir si el receptor realmente no estaba preparado o si, quizás, simplemente no quería intentar devolver lo que parecía ser un servicio complicado. Se debería alentar a los jugadores a levantar la mano cuando no estén listos para recibir.

11.5 Juego en silla de ruedas

- 11.5.1 Si el receptor está en silla de ruedas a causa de una discapacidad física, la jugada será nula si durante el servicio la pelota se queda en reposo en el campo del receptor, o si vuelve en dirección a la red después de tocar el campo del receptor, o, en individuales, si después de tocar el campo del restador sale por cualquiera de las líneas laterales. Esto se debe a que un jugador en silla de ruedas, por definición, tiene restringida su capacidad para estirarse, y un servicio que vuelva en dirección a la red o que salga por cualquiera de las líneas laterales es considerado injusto. La pelota puede cruzar la línea lateral después de uno o más botes. Sin embargo, en individuales y cuando la pelota se esté dirigiendo hacia la línea lateral, si el receptor golpea la pelota antes de que esta cruce la línea de fondo o haga un segundo bote en su lado de la superficie de juego, el servicio se considerará correcto, y la jugada no será anulada.

12 TANTO

12.1 Decisión

- 12.1.1 Cada jugada que no sea anulada resultará en la concesión de un tanto, y las reglas especifican las diversas razones por las que se puede anotar un tanto. La parte decisiva de la jugada es normalmente aquella en la que la pelota queda fuera de juego, y el árbitro debería estar atento a la hora de tomar una decisión basada en aquello que él mismo espera que pase, sin tener en cuenta la posibilidad de que la jugada pueda terminar de una forma diferente que pueda invalidar su decisión.
- 12.1.2 Por ejemplo, un jugador puede devolver una pelota que se aleje de la mesa, de forma que está claro que no tocará el campo del rival; pero la jugada no termina hasta que la pelota esté fuera de juego, y por lo tanto cualquier jugador puede aún ganar el tanto. Si, en estas circunstancias, el rival mueve la superficie de juego cuando la pelota está en juego, el jugador que golpeó la pelota que claramente iba fuera será quien ganará el tanto, aunque la devolución probablemente fuera mala. La regla de mover la superficie de juego tiene más de 50 años de antigüedad, y proviene de un tiempo donde no había mesas con ruedas; hoy en día las mesas tienen bisagras y un ligero empujón o incluso golpear el suelo con el pie puede mover la superficie de juego. Es por esto que muchos árbitros no aplican esta regla estrictamente, y sería imposible jugar al tenis de mesa en silla de ruedas si la norma de 'no mover la superficie de juego' se aplicara estrictamente. Solamente levantar, mover, desplazar o sacudir intencionadamente la mesa debería significar la anotación de un tanto para el rival.
- 12.1.3 No todos los tantos son anotados por razones directamente asociadas al juego, como el fallo a la hora de hacer un buen servicio o una buena devolución. Por ejemplo, si a la hora de realizar un posible golpe ganador el jugador toca accidentalmente la superficie de juego con su mano libre o mueve la mesa mientras que la pelota está en juego, su rival anotará un tanto, tanto si hubiera hecho una buena devolución como si no.
- 12.1.4 El árbitro nunca debe conceder tantos por razones que no estén contempladas en las reglas, quizás porque crea que un jugador 'merece' un tanto o que otro deba ser penalizado por una acción injusta. El árbitro siempre debería ser capaz de justificar cualquier decisión que tome haciendo referencia a una regla, y es por esto que el árbitro debería estudiar cuidadosamente y entender todas las razones por las que un jugador puede anotar un tanto.
- 12.1.5 Algunos incumplimientos de las reglas o reglamentos no paran de forma automática el juego, y el árbitro deberá hacerlo mediante el anuncio del tanteo. En algunos casos, será obvio para los jugadores por qué ha finalizado la jugada; cuando esto no sea obvio el árbitro o árbitro asistente deberían estar preparados para explicar el motivo de su decisión. Esto puede hacerse mediante señales o usando uno de los términos de explicación estándares (18.4.2).
- 12.1.6 Si todos los jugadores están en silla de ruedas a causa de una discapacidad física y no mantienen el contacto con el asiento o cojín con la parte trasera de al menos uno de los muslos justo antes de golpear la pelota, se considera que están ganando ventaja injustamente, y se concederá un tanto al rival.
- 12.1.7 Si todos los jugadores están en silla de ruedas a causa de una discapacidad física, un jugador puede solamente tocar la mesa con su mano de la raqueta para recuperar el equilibrio, solo después de haber golpeado la pelota, y siempre y cuando no se mueva la superficie de juego. El jugador no puede usar la mesa como un soporte extra antes de golpear la pelota. De

forma similar, el jugador no puede poner su mano libre en la mesa para ganar soporte extra ni tocar la superficie de juego en ningún momento durante la jugada. En un partido de dobles ningún jugador puede tocar la mesa con ninguna mano durante la jugada, con la excepción de que solo el jugador que golpea la pelota puede hacerlo para recuperar el equilibrio, pero solo después de haber golpeado la pelota.

12.2 Pelotas en el borde de la mesa

- 12.2.1 Es necesario decidir si una pelota que da en el borde de la mesa ha tocado por encima o por debajo de la superficie de juego, y la trayectoria de la pelota antes y después de haber tocado la mesa puede ayudar al árbitro o árbitro asistente a tomar la decisión correcta. Si la pelota primero pasó por encima de la superficie de juego la devolución será buena, pero si tocó mientras se estaba elevando desde debajo del nivel de la superficie de juego es casi seguro que haya tocado el lado.
- 12.2.2 La principal dificultad surge cuando una pelota viene desde fuera y por encima del nivel de la superficie de juego, y en este caso la mejor guía es la dirección de la pelota después de haber tocado la mesa. No hay ninguna guía infalible, pero, si después de tocar el borde, la pelota va hacia arriba, es más razonable asumir que tocó la superficie de juego, pero si la pelota va hacia abajo, es más probable que haya tocado el lado.
- 12.2.3 El árbitro asistente es el único responsable de las decisiones sobre las pelotas que tocan el borde de la mesa del lado más cercano a él. Si cree que la pelota tocó el lado, el árbitro asistente debería anunciar 'lado', y el árbitro debe otorgar un tanto al rival del último jugador que golpeó la pelota. Solamente el árbitro puede decidir sobre las pelotas que tocan en el borde de la mesa en la línea de fondo y en el lado de la mesa más cercano a él.

12.3 Duda

- 12.3.1 Si el árbitro está seguro de haber tomado una decisión correcta, no debería cambiarla simplemente porque los jugadores piensen que la decisión es equivocada, pero puede parecer que el árbitro se entrometa demasiado en el juego si insiste en mantener una decisión con la que ambos jugadores o parejas están claramente en desacuerdo. Existe también el riesgo de que el jugador que se benefició de la decisión deliberadamente falle a la hora de hacer un buen servicio o devolución, y esto disminuiría la autoridad del árbitro.
- 12.3.2 Una decisión nunca debería reconsiderarse simplemente a petición del jugador que se beneficiaría de un cambio, incluso si su rival no pone objeción, y una petición de reconsiderar una decisión ya tomada debería ignorarse cuando ya haya empezado otra jugada. Excepcionalmente, cuando ambos jugadores o parejas estén seguros de que una decisión es incorrecta y el árbitro pueda aceptar que puede haber cometido un error, sería inteligente aceptar la corrección.
- 12.3.3 Cuando exista una duda por parte del árbitro, debería darse el beneficio de la duda al jugador que podría haber cometido una ofensa, siempre que se esté seguro de que el rival no sea perjudicado. Sin embargo, si existe el riesgo de que un jugador se ha distraído durante la jugada por una sospecha de que su oponente ha infringido una regla, pero no ha sido penalizado, la jugada debería declararse nula.

13 CONTINUIDAD DEL JUEGO

13.1 Tiempo muerto

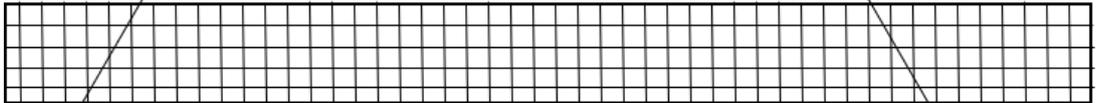
- 13.1.1 Además de los intervalos reglamentarios entre juegos, cada jugador o pareja, o el capitán o consejero en su nombre, tiene derecho a un periodo de tiempo muerto de hasta un minuto durante un partido. Haciendo una T con las manos se indica la petición, que puede hacerse solamente entre jugadas después del inicio del juego. En el improbable caso de que un jugador pida un tiempo muerto y el otro jugador pida otro tiempo muerto antes de que el juego haya sido reanudado, esto será permitido. La intención de la regla es que las peticiones para un tiempo muerto se hagan en el periodo entre jugadas sucesivas en un juego.
- 13.1.2 Cuando reciba la petición, el árbitro suspenderá el juego y mostrará una tarjeta blanca, anunciando 'tiempo muerto' y levantando el brazo por encima de la cabeza, en el lado del jugador o pareja que hizo la petición. El árbitro asistente debería entonces situar un marcador especial (o una tarjeta blanca) en el campo del jugador o pareja que haya hecho la petición, aproximadamente a 15 centímetros de la línea de fondo de la mesa y en la línea central, y siempre de acuerdo con lo que indique el juez árbitro en la reunión previa. Después de colocar el marcador especial (o tarjeta blanca) y antes de quitarlo de la mesa, el árbitro asistente se quedará de pie al lado de su mesa. El juego continuará cuando el jugador o pareja que hizo la petición esté listo para jugar, o al final de un minuto, lo que suceda antes. El marcador especial (o tarjeta blanca) se quitará entonces de la mesa y se colocará una tarjeta blanca cerca del marcador, al lado del resultado del jugador o pareja que hizo la petición. Si un árbitro está arbitrando solo, él mismo debería mostrar la tarjeta blanca, y, si puede hacerse fácilmente, colocará un marcador especial (o tarjeta blanca) en el campo del jugador o pareja que hizo la petición.



- Lado plano mirando a la cámara



- Lado no plano





- 13.1.3 Si un capitán/entrenador y un jugador/pareja no se ponen de acuerdo sobre si tomar o no un tiempo muerto, el capitán tendrá la decisión final en un encuentro por equipos y el jugador/pareja en un partido individual o de dobles.
- 13.1.4 Si ambos jugadores/parejas piden un tiempo muerto al mismo tiempo, se permitirá la suspensión de hasta un minuto, y ambos jugadores/parejas tendrán un minuto de descanso a menos que todos ellos estén listos para continuar antes. Ningún jugador/pareja tendrá derecho a otro tiempo muerto en ese partido individual.

13.2 Pérdida de tiempo

- 13.2.1 El juego debe ser continuo durante un partido, aparte de los intervalos autorizados, pero si, por ejemplo, la pelota se va fuera del área de juego, claramente el juego no puede continuar hasta que se haya recuperado la pelota. La intención de esta regla es evitar pérdidas de tiempo deliberadas, como botar la pelota repetidamente, largas pausas antes de servir y discusiones prolongadas con un compañero de dobles, lo cual debería evitarse.
- 13.2.2 Los jugadores pueden pelotear durante un máximo de 2 minutos, pero tan pronto como hayan terminado deberían empezar a jugar, incluso si el periodo de práctica ha durado menos de 2 minutos.

13.3 Uso de la toalla

- 13.3.1 Es tarea del árbitro asegurarse de que cualquier interrupción sea tan corta como sea posible y que los jugadores no saquen ventaja para ganar más tiempo de descanso o cortar el ritmo de juego del rival. El ritmo del tenis de mesa moderno, especialmente cuando se juega en condiciones cálidas, requiere pausas ocasionales para usar la toalla, pero estas interrupciones ahora están limitadas a ciertos momentos del juego.
- 13.3.2 Los jugadores tienen derecho a breves descansos para usar la toalla cada 6 tantos desde el inicio de un juego, y al cambiar de campo en el último juego posible de un partido. Los jugadores con gafas pueden tener algunos problemas de humedad, especialmente en condiciones de calor, y el árbitro puede permitirles pausas breves para limpiarlas entre jugadas.
- 13.3.3 El propósito de restringir el uso de la toalla es evitar que se use como una táctica para retrasar el juego, ya sea para ganar más tiempo de descanso o para cortar el ritmo de juego del rival. No hay motivo para impedir que los jugadores usen sus toallas en momentos en los que no se interrumpa la continuidad del juego, como cuando se está recuperando la pelota desde fuera del área de juego, pero hay que asegurarse de que no sean los propios jugadores quienes deliberadamente provoquen estas pausas. En algunas condiciones de juego podría ser práctico permitir una muy breve pausa para la toalla fuera de las pausas establecidas para así evitar la humedad en el equipamiento de juego.

13.4 Material dañado

- 13.4.1 Otra posible razón para interrumpir el juego es el deterioro del material de juego. No puede permitirse ningún intervalo para que un jugador consiga una nueva raqueta si la que estaba usando queda dañada, ya que el jugador debe ser capaz de sustituirla en el área de juego. Si el jugador no puede cambiar la raqueta inmediatamente, se deberá llamar al juez árbitro.
- 13.4.2 El cambio de una pelota dañada no debería retrasar el juego excesivamente, pero los

jugadores tendrán derecho a unas cuantas jugadas de peloteo con la nueva pelota antes de reanudar el juego.

- 13.4.3 El fallo de una luz u otras perturbaciones serias en el área de juego que pudieran causar un retraso deberían comunicarse al juez árbitro, quien puede cambiar el partido de mesa si es posible.

13.5 Lesión

- 13.5.1 Si, a causa de un accidente o enfermedad, un jugador no puede continuar jugando, el árbitro deberá informar inmediatamente al juez árbitro. El juez árbitro podrá autorizar una suspensión de emergencia del juego para que el jugador reciba tratamiento o para que se recupere descansando, siempre que el juez árbitro esté satisfecho de que la pausa en la continuidad del juego no afectará negativamente al rival y que el jugador podrá continuar jugando en un tiempo razonable. El cronometrador debería cronometrar la suspensión desde el momento en el que se llama al juez árbitro, y no desde el momento en el que el juez árbitro llega al área de juego.
- 13.5.2 No puede permitirse ningún intervalo cuando la incapacidad para seguir jugando se deba a una enfermedad o falta de forma física que ya estaban presentes o podían preverse al inicio del partido, ni tampoco cuando se deba al cansancio provocado por el desarrollo del partido. Si se permite un intervalo, este debería ser tan corto como sea posible y no más largo de 10 minutos, pero si cualquier persona sangra en el área de juego, el juego no deberá reanudarse hasta que se hayan eliminado todos los restos de sangre.
- 13.5.3 Una vez que se le ha permitido a un jugador un intervalo para recuperarse de una lesión, normalmente no se permitirá ningún otro intervalo durante ese partido. Excepcionalmente, cuando el primer intervalo haya sido muy corto, podrá autorizarse otro breve intervalo para que el jugador reciba tratamiento, siempre que esto no pueda ser perjudicial para el rival y que el periodo total de suspensión del partido no supere los 10 minutos entre ambos intervalos.
- 13.5.4 Si un jugador con discapacidad no puede jugar temporalmente debido a la naturaleza de su discapacidad o condición, el juez árbitro puede, después de consultar con un clasificador médico o doctor en la competición, autorizar un periodo de recuperación del menor tiempo posible, y en ningún caso superior a 10 minutos.

13.6 Abandonar el área de juego

- 13.6.1 Los jugadores deben normalmente permanecer en el área de juego o cerca de ella durante un partido individual, excepto con el permiso del juez árbitro; durante intervalos entre juegos y tiempos muertos los jugadores permanecerán a menos de 3 metros del área de juego bajo la supervisión del árbitro.

13.7 Periodos de descanso

- 13.7.1 No se debería permitir que los jugadores extendieran los intervalos entre juegos y se les debería llamar si no han vuelto a tiempo a la mesa. Cada intervalo está limitado a 1 minuto, y si los jugadores no usan todo el tiempo de un intervalo no pueden pedir más tiempo en el siguiente. No es necesario que los jugadores o parejas se pongan de acuerdo en tomar un periodo de descanso, el cual deberá ser permitido si cualquier jugador desea tomarlo.

14 ORDEN DE SERVICIO, RECEPCIÓN Y LADOS

14.1 Elección

- 14.1.1 Antes del inicio del partido, la elección de servir, restar y lados se decide por sorteo, normalmente mediante una moneda o disco con dos lados distintos. El jugador que gana el derecho a elegir primero podrá decidir si servir o restar primero, o empezar jugando en un lado de la mesa determinado. Si el jugador decide servir o recibir primero, entonces su rival tendrá el derecho de elegir un lado y viceversa, por lo que ambos jugadores harán una elección.
- 14.1.2 En cada juego de un partido de dobles, la pareja que va a servir decidirá primero quién servirá en primer lugar, y en el primer juego la pareja rival decidirá entonces quién restará primero. En los siguientes juegos, el orden de golpeo estará determinado por el orden inicial, que se cambiará en cada juego. Cuando una pareja llegue a 5 tantos en el último juego posible de un partido, los jugadores cambiarán de lado y la pareja receptora cambiará su orden de restar.
- 14.1.3 En un partido de dobles entre A, B y X, Y, los dos únicos posibles órdenes de golpeo son A-X-B-Y-A- y A-Y-B-X-A-, pero la secuencia puede comenzar con cualquier jugador, dependiendo de las elecciones que se hayan hecho al inicio de cada juego. El árbitro debería

anotar el orden de golpeo al inicio del partido y el primer servidor en cada juego, para así poder corregir cualquier error usando esa referencia. Entre juegos, es mejor esperar hasta que ambas parejas hayan vuelto a la mesa antes de preguntar qué jugador va a servir.

- 14.1.4 En dobles, cuando al menos un jugador de la pareja esté en silla de ruedas por una discapacidad, el servidor hará primero un servicio y el restador hará entonces una devolución, pero a partir de entonces cualquier jugador de la pareja podrá hacer una devolución. Sin embargo, si cualquier parte de la silla de ruedas o un pie del jugador de pie cruzan la extensión imaginaria de la línea central de la mesa, el árbitro concederá un tanto a la pareja rival.

14.2 Errores

- 14.2.1 La corrección de errores en el orden de servicio, recepción y lados está basado en dos principios. El primero es que, tan pronto como se descubra un error, el juego debe pararse y reanudarse con el orden de golpeo o lados correcto; el segundo es que cualquier tanto que haya sido anotado mientras el error persistía contará como si el error no hubiera ocurrido. Si se descubre un error durante la jugada, el árbitro debería anular la jugada de inmediato, y no esperar hasta que la pelota esté fuera de juego.
- 14.2.2 El tanteo alcanzado normalmente determina quién debería estar sirviendo y restando, pero si, en dobles, la pareja que debería haber servido primero en un juego no lo hizo, el árbitro no puede saber quién de ellos hubiera servido primero. Si esto sucede, el árbitro debería preguntarles quién hubiera sido el primer servidor, para así poder calcular el orden en el que se reanudará el juego.

15 REGLA DE ACELERACIÓN

15.1 Principio

- 15.1.1 La regla de aceleración es el método contemplado en las normas para prevenir juegos excesivamente largos, que pueden resultar de un juego pasivo por parte de ambos jugadores o parejas. A no ser que se hayan anotado 18 tantos en total, se introducirá automáticamente si un juego dura 10 minutos o en cualquier momento anterior a petición de ambos jugadores o parejas.
- 15.1.2 Bajo la regla de aceleración, el jugador o pareja que sirve tiene 13 golpes incluido el servicio para poder ganar el tanto. Si el jugador o pareja receptora hace 13 buenas devoluciones ganará el tanto. Para ganar el juego se necesitará, igual que en el juego normal, anotar 11 tantos o, si el marcador es de 10-10, ganar por 2 tantos de diferencia.
- 15.1.3 El orden de servicio durante cada juego es el mismo que en el juego normal, pero el servicio cambiará después de cada tanto en vez de cada 2 tantos. Al inicio de cada juego el primer servidor, y en dobles el primer receptor, serán determinados por el orden establecido al inicio del partido, aunque los mismos jugadores puedan haber estado sirviendo y restando al final del juego anterior.

15.2 Procedimiento

- 15.2.1 Cuando se llegue al tiempo límite, a no ser que se hayan anotado 18 tantos, el cronometrador debería anunciar 'Tiempo' en voz alta. El árbitro debería entonces anular la jugada si fuera necesario y anunciar a los jugadores que lo que queda de partido se jugará bajo la regla de aceleración. Si la pelota está en juego cuando se llega al tiempo límite, el siguiente servidor será el jugador que sirvió en la jugada anulada; si no está en juego, el siguiente servidor será el jugador que recibió en la jugada anterior.
- 15.2.2 A partir de entonces, en cada jugada el contador de golpes contará en voz alta los golpes de devolución del jugador o pareja receptora, incluyendo la devolución del servicio, desde 'uno' hasta 'trece'. El conteo debería hacerse inmediatamente después de que el receptor haya golpeado la pelota, y no hay que esperar hasta que la devolución sea considerada correcta o la pelota haya quedado fuera de juego. Si la devolución número 13 es buena, el árbitro anunciará 'alto' y otorgará un tanto al receptor.

16 CONSEJOS A LOS JUGADORES

- 16.1 Los jugadores pueden recibir consejos en cualquier momento excepto durante las jugadas, siempre y cuando esto no afecte a la continuidad del juego. Aunque no hay ninguna regla específica sobre los consejos entre el final del peloteo y el inicio del partido, estos consejos deben ser evitados ya que podrían retrasar el inicio del partido.
- 16.2 En un evento por equipos, el jugador puede recibir consejos de cualquier persona autorizada a estar en el área de juego, pero en un evento individual el jugador solo podrá recibir

consejos de una persona, que debe ser designada al árbitro antes del partido. Cuando una pareja de dobles esté formada por jugadores de distintas asociaciones, cada jugador podrá nombrar a un consejero. Los consejeros se tratarán como una unidad en cuanto a la normativa de consejos. Un aviso se aplicará a ambos, y si cualquiera de ellos da consejos ilegales después de haber recibido el aviso, ambos consejeros serán expulsados del área de juego.

- 16.3 Cuando cualquier persona intente dar avisos ilegales el árbitro debería en primer lugar darle un aviso mediante una tarjeta amarilla para que sea visible para las personas implicadas, pero el árbitro no deberá abandonar su silla para hacerlo. En un encuentro por equipos, un aviso se aplica a todo el banquillo. Si en ese mismo encuentro por equipos alguien vuelve a dar consejos ilegalmente, el árbitro deberá mostrar una tarjeta roja y expulsar a esa persona del área de juego. Otro consejero no podrá sustituir un consejero que haya sido expulsado del área de juego por dar consejos ilegalmente.
- 16.4 Un consejero expulsado debe irse lo suficientemente lejos como para asegurarse de que no podrá influir en el juego. En un evento individual, no podrá volver hasta el final del partido; en un encuentro por equipos, no podrá volver hasta la finalización del encuentro excepto para jugar, cuando podrá volver solamente durante el tiempo que dure su partido individual. Si el consejero se niega a marcharse, da consejos desde la grada o vuelve antes de lo previsto, el árbitro suspenderá el juego e informará al juez árbitro.
- 16.5 Las reglas de comportamiento permiten el uso del sistema de penalización por puntos para controlar los consejos ilegales, pero debería aplicarse solamente en situaciones en las que sea claro que es el jugador quien está buscando consejos. Sería injusto penalizar a un jugador simplemente por recibir unos consejos que él mismo no ha buscado y que en muchos casos no va a querer, y en la mayoría de los casos es mejor tratar directamente con el consejero que da consejos de forma ilegal.
- 16.6 El árbitro asistente puede estar a menudo en una mejor posición que el árbitro para ver si se están dando consejos ilegales durante el juego. Si se dan consejos ilegales el árbitro asistente debería inmediatamente ponerlo en conocimiento al árbitro, interrumpiendo el juego si fuera necesario, anunciando 'alto' y levantando la mano. El árbitro debería entonces tomar las medidas oportunas.

17 COMPORTAMIENTO

17.1 Responsabilidad del árbitro

- 17.1.1 Un comportamiento deliberadamente injusto u ofensivo no es común en el tenis de mesa, y normalmente se limita a una pequeña minoría de jugadores y entrenadores, pero sus efectos pueden ser muy dañinos, y es a menudo difícil de controlar. Las faltas de comportamiento pueden producirse de muchas formas, por lo que no es práctico establecer reglas precisas, y determinar y aplicar estándares de buena conducta es más una cuestión de juicio y de sentido común que una decisión basada en los hechos.
- 17.1.2 El árbitro debería estar preparado para responder inmediatamente ante cualquier signo de que un mal comportamiento por parte de un jugador o entrenador pueda ser injusto para el rival, ofender a los espectadores o desacreditar el deporte. Si el árbitro tolera algunas faltas de comportamiento al inicio del partido, por muy insignificantes que sean, sin ni siquiera una mirada de desaprobación, luego será más difícil imponer disciplina si esas faltas de comportamiento se convierten en más persistentes o serias.
- 17.1.3 Sin embargo, el árbitro debería evitar una reacción excesiva a lo que podrían ser pequeñas faltas de comportamiento accidentales, pues esto podría suponer un resentimiento y hostilidad que podría minar su autoridad. Cuando el árbitro tome una acción, siempre debería hacerlo de forma que no se empeore la situación, ya sea dando demasiada importancia a un incidente que ha podido pasar desapercibido o tratando de victimizar a un jugador o entrenador.
- 17.1.4 Un ejemplo de comportamiento que podría justificar una acción por parte del árbitro podría ser gritar durante el partido de forma demasiado molesta o entusiasta, pero a la hora de reaccionar el árbitro debería tener en cuenta el ambiente en que esto ocurre. Si el nivel general de ruido es tan elevado que los gritos del jugador pasan prácticamente desapercibidos, es más sensato no parar el juego y esperar hasta que la jugada finalice antes de hablar con el jugador que comete la ofensa.
- 17.1.5 Otro ejemplo de mal comportamiento sería una grave falta de respeto hacia los árbitros por parte de jugadores o entrenadores, normalmente para mostrar su desacuerdo con una decisión. Esto puede implicar una protesta persistente, alterar el resultado que se muestra en el marcador e incluso amenazas contra los árbitros. Este comportamiento se aleja de la buena presentación del deporte y del respeto hacia la autoridad de los árbitros, y por lo tanto debería ser firmemente reprimido.

- 17.1.6 Cuando se produce una falta de comportamiento, el árbitro debe decidir si la ofensa es tan grave como para informar al juez árbitro. Aunque esta es siempre una posible opción y debería usarse cuando sea necesario, normalmente no debería ser necesaria en la primera ocasión, y en varias circunstancias la acción inicial debería ser amonestar al jugador.
- 17.1.7 El árbitro asistente puede a veces estar en una mejor posición que el árbitro para ver las faltas de comportamiento. Si esto sucede, el árbitro asistente debería llamar la atención del árbitro de inmediato, interrumpiendo el juego si fuera necesario, anunciando 'alto' y levantando la mano. El árbitro deberá entonces tomar las medidas apropiadas.

17.2 Aviso

- 17.2.1 A no ser que el incidente sea tan claramente inaceptable que sea necesario tomar una acción formal, un aviso o seña informal debería ser suficiente para hacer entender al jugador que su comportamiento no es aceptable. Siempre que sea posible, esto debería hacerse sin interrumpir el juego, y aprovechando la siguiente pausa, como la finalización de una jugada o de un juego.
- 17.2.2 Sin embargo, si el árbitro cree que un rival puede haber sido afectado negativamente o que el comportamiento puede ofender a los espectadores o desacreditar el deporte, se debería anular la jugada inmediatamente y amonestar al jugador en cuestión mostrando una tarjeta amarilla, lo cual implicaría penalizaciones en futuras ocasiones.
- 17.2.3 Cuando se haya dado un aviso formal, el árbitro colocará una marca amarilla al lado del marcador, en el lado del jugador que haya sido amonestado. De forma similar, si se ha otorgado un tanto de penalización en contra de un jugador, se colocarán una tarjeta amarilla y una roja cerca del marcador, si el espacio lo permite. Si tanto el árbitro como el árbitro asistente están usando marcador, entonces las tarjetas deberían colocarse en ambos marcadores. Estas amonestaciones son válidas por el resto del partido individual, o, en un encuentro por equipos, por el resto del encuentro, y las siguientes faltas de comportamiento implicarán tantos de penalización.
- 17.2.4 Debería tenerse en cuenta que, una vez que se haya dado un aviso formal, las siguientes faltas de comportamiento deberán ser automáticamente penalizadas con la adjudicación de tantos al rival. El árbitro no debería dudar en usar este sistema de penalización cuando sea justificado, pero si se da un aviso formal a la mínima acción, el árbitro podría encontrarse en la situación de tener que penalizar a un jugador en un momento crítico del partido por una falta de comportamiento que, para mucha gente, pueda parecer insignificante.

17.3 Penalizaciones

- 17.3.1 Si un jugador que ha sido amonestado comete otra falta de comportamiento en el mismo partido, el árbitro debería otorgar 1 tanto de penalización a su rival y, por una tercera falta de comportamiento, debería otorgarle 2 tantos, siempre mostrando una tarjeta amarilla y otra roja a la vez para mostrar la penalización. Si el mal comportamiento persiste después de las 3 penalizaciones, el árbitro debería suspender el juego e informar inmediatamente al juez árbitro.
- 17.3.2 Los tantos de penalización a veces pueden otorgarse después de que un juego haya terminado, o pueden otorgarse 2 tantos de penalización en contra de un jugador cuando su rival solo necesita un tanto para ganar el juego. Si el partido no la finalizado, cualquier tanto que no haya sido 'usado' se transferirá al siguiente juego de ese partido individual, de forma que se empezará 0-1 o 0-2 a favor del rival del jugador penalizado (pero si el partido ha terminado, se ignorarán los tantos de penalización). En este caso, el servidor será el jugador que debería estar sirviendo con ese marcador de acuerdo con la secuencia establecida al inicio del partido.
- 17.3.3 En un encuentro por equipos, las amonestaciones y penalizaciones se transferirán a los siguientes partidos individuales. Se considera que una pareja de dobles habrá incurrido en el máximo número de amonestaciones o penalizaciones en el que haya incurrido cualquiera de los jugadores de la pareja; por lo tanto, si un jugador ha sido amonestado en un partido anterior y en otro ha incurrido en un tanto de penalización, la primera falta de comportamiento por parte de cualquiera de ellos en el partido de dobles implicará 2 tantos de penalización. Un aviso o penalización durante un partido de dobles se aplica a la pareja durante ese partido, pero solo el jugador que cometió la ofensa la acarreará para su siguiente partido individual. Los siguientes ejemplos ilustran este caso:

En un encuentro por equipos con 4 individuales y 1 dobles, los jugadores A y B son alineados para jugar el partido de dobles. En su primer partido individual en ese encuentro, A fue amonestado y B incurrió en un tanto de penalización. En el segundo juego del partido de dobles, A rompe intencionalmente la pelota pisándola. El árbitro otorga 2 tantos de penalización en contra de A/B. En sus siguientes partidos individuales, cada jugador acarrea una tarjeta amarilla/roja, es decir, ambos han cometido 2 faltas de comportamiento.

Ambos jugadores de una pareja de dobles (A y B) han cometido una falta de comportamiento inmediatamente después de haber perdido un juego (un jugador lanza la raqueta y el otro grita palabras inapropiadas). Tarjeta amarilla para A y amarilla/roja para B. No importa si esto se produce en el mismo momento o un poco después. Cualquier amonestación o penalización incurrida por cualquier jugador de la pareja se aplicará a toda la pareja. El siguiente juego de ese partido de dobles empezará con el marcador de 0-1 o 1-0 a favor de la pareja rival. En el siguiente partido individual de ese encuentro cada jugador empezará con una tarjeta amarilla.

Las tarjetas se transfieren entre partidos de un mismo encuentro (individual o dobles), pero los tantos de penalización no.

- 17.3.4 En un encuentro por equipos, es necesario anotar las amonestaciones y penalizaciones para que puedan ser transferidas a los siguientes partidos, pero también se aconseja hacerlo en los partidos individuales. Esto permitirá al juez árbitro tener constancia del mal comportamiento persistente a la hora de decidir, por ejemplo, si descalificar a un jugador. La anotación puede hacerse constar en el acta del partido, indicando quién fue el jugador penalizado o amonestado y en qué momento del partido, con una breve descripción de la falta de comportamiento. Esto también debería aplicarse para los entrenadores, por razones similares.
- 17.3.5 Claramente no es posible otorgar tantos de penalización en contra de un entrenador, y sería injusto otorgarlos en contra de jugador en nombre del cual el entrenador puede estar protestando. Si, después de un aviso formal, un entrenador persiste con sus faltas de comportamiento el árbitro le mostrará una tarjeta roja y deberá abandonar el área de juego hasta la finalización del partido o, en un encuentro por equipos, hasta la finalización del encuentro; cuando se tome esta acción debería comunicarse el incidente al juez árbitro.

17.4 Responsabilidad del juez árbitro

- 17.4.1 El juez árbitro puede descalificar a un jugador de un partido, un evento o de toda la competición, dependiendo de la gravedad de los hechos. Esta es una cuestión de su criterio, pero cuando se informa al juez árbitro sobre un jugador que continúa teniendo faltas de comportamiento después de haber sido penalizado con 2 tantos, el juez árbitro normalmente lo descalificará mostrándole una tarjeta roja. En casos muy serios, el juez árbitro también hará un informe para la asociación del jugador.
- 17.4.2 Normalmente, el juez árbitro tendrá constancia del mal comportamiento de un jugador gracias al árbitro, pero puede que a veces él mismo pueda verlo y tomar una acción antes de ser requerido por el árbitro. El juez árbitro también puede anticipar posibles problemas, por ejemplo, mirando al menos una parte de cualquier partido que involucre a un jugador que ha sido amonestado o penalizado por mal comportamiento, para asegurarse de que ese comportamiento no persiste.
- 17.4.3 Incluso cuando no haya habido ningún incidente previo, puede parecer obvio por la reacción de los espectadores que uno o más jugadores en un partido están teniendo un mal comportamiento. Mirando el partido, el juez árbitro puede darse cuenta de que el árbitro ha perdido el control del partido, y en este caso debería tomar alguna acción por sí mismo, ya sea diciéndole al árbitro qué debe hacer o tratando directamente con el jugador en cuestión.

18 CONDUCCIÓN DEL PARTIDO

18.1 Anuncio del tanteo

- 18.1.1 El árbitro debería anunciar el tanteo de forma clara y de manera que su tono de voz no indique parcialidad hacia un jugador o pareja; el árbitro puede poner un pequeño énfasis en el número de tantos que ha cambiado como resultado de la jugada. Si está usando un micrófono deberá ajustar su tono de voz y/o la posición del micrófono, y debe de tener en cuenta que quizás tenga que hacer comentarios que no están pensados para que el público los oiga.
- 18.1.2 El tanteo normalmente debería anunciarse tan pronto como la jugada haya terminado, y el árbitro no debería esperar hasta que los jugadores estén listos para continuar. Sin embargo, si se produce un fuerte aplauso o un jugador está recogiendo la pelota desde el fondo del área de juego, el árbitro puede optar por retrasar ligeramente el anuncio del tanteo hasta que esté satisfecho que ambos jugadores o parejas puedan oírlo.
- 18.1.3 El árbitro debería anunciar primero el número de tantos anotados por el jugador o pareja que va a servir en la siguiente jugada, y luego el número de tantos anotados por el jugador o pareja rival. En un cambio de servicio, el árbitro debería señalar al siguiente servidor. Esto puede ir seguido por el nombre del siguiente servidor. El hecho de decir o no el nombre del servidor debería explicarse en la reunión del juez árbitro, con el objetivo principal de que

todos los árbitros actúen uniformemente. Si esto no se explica en la reunión del juez árbitro, se recomienda no anunciar el siguiente servidor a cada cambio de servicio. Al inicio de un juego, el nombre del servidor debería anunciarse primero.

- 18.1.4 Aunque es opcional para el árbitro usar los nombres de los jugadores, este debería asegurarse de cómo pronunciarlos correctamente. El árbitro debería verificar la correcta pronunciación antes del inicio del partido.
- 18.1.5 Cuando cada jugador o pareja haya anotado, por ejemplo, 4 tantos, el tanteo puede anunciarse tanto como '4-4' o '4 iguales'; el marcador 0 debería anunciarse como 'cero' o 'nada'. Al inicio del juego, el árbitro debería anunciar 'Smith al servicio', 'Cero-cero', para así evitar el riesgo de que los jugadores empiecen a jugar antes de haber hecho el anuncio completo. Si la jugada es una anulación, el árbitro debería repetir el marcador para confirmar que no se ha anotado ningún tanto.
- 18.1.6 En un encuentro por equipos, el nombre del equipo puede usarse en lugar de, o además de, el nombre del jugador. Sin embargo, será necesario señalar al próximo servidor. Por lo tanto, en un encuentro entre Francia y Polonia, el anuncio inicial podría ser 'Kinski de Polonia al servicio, 0-0'. Durante un partido individual el marcador puede anunciarse como '6-4, Francia', y el anuncio después de un partido individual podría ser '11-6, juego para Polonia, Polonia gana por 3 juegos a 0; Polonia gana por 1 partido a 0'.
- 18.1.7 En una competición internacional, tanto el marcador como el número de devoluciones (cuando se aplique la regla de aceleración) deben ser normalmente anunciados en inglés, pero puede usarse un idioma diferente por acuerdo entre el árbitro y ambos jugadores o parejas. Otros anuncios deberían hacerse en inglés a no ser que esté claro que haya otro idioma más aceptable para los espectadores.
- 18.1.8 Ver Apéndice D para Procedimientos en el área de juego.

18.2 Señales

- 18.2.1 Además de anunciar el tanteo, se recomienda que el árbitro haga uso de las señales manuales para indicar ciertas decisiones, especialmente cuando el nivel de ruido haga difícil que se oiga el anuncio del tanteo. Incluso si el árbitro retrasa en anuncio del tanteo para permitir que cese un gran aplauso o que un jugador vuelva de recoger la pelota, una señal rápida permitirá que los marcadores se actualicen sin tener que esperar a que se anuncie el tanteo.
- 18.2.2 El árbitro debe señalar con su mano el siguiente servidor en cada cambio de servicio. También puede indicar la otorgación de un tanto levantando el brazo más cercano al jugador o pareja que lo ganó, de forma que el antebrazo quede vertical y el resto del brazo horizontal, con la mano cerrada hacia arriba. Si el árbitro anula la jugada o quiere retrasar la reanudación del juego debería levantar la mano por encima de la cabeza, y el árbitro asistente debería usar la misma señal para llamar la atención del árbitro cuando tome una decisión que esté dentro de su jurisdicción. Las señales manuales deberían ser claras y positivas, y no deben ser innecesariamente llamativas o agresivas.
- 18.2.3 Ver Apéndice C para ejemplos de las correctas señales manuales y anuncios recomendados para el árbitro y árbitro asistente durante situaciones de partidos. Juzgar los servicios ilegales es una de las situaciones más complejas en el arbitraje del tenis de mesa porque hay tantos tipos de acciones de servicios ilegales que no pueden ser expresadas con una simple señal manual. Se recomienda que tanto el árbitro como el árbitro asistente usen estas señales manuales para que tanto los jugadores como los entrenadores y espectadores puedan entender mejor la situación. El árbitro o árbitro asistente mostrará primero la señal manual para el servicio ilegal. Si el jugador lo cuestiona o pide una clarificación, el árbitro o árbitro asistente se comunicarán verbalmente usando términos simples, como 'altura insuficiente' o 'por debajo de la superficie de juego'.

18.3 Control del tiempo

- 18.3.1 El cronometrador debe cronometrar el periodo de práctica, los intervalos entre juegos y cualquier suspensión autorizada del juego. Durante un juego, el tiempo debería pararse durante pausas significativas en el juego y reiniciarse tan pronto como empiece la siguiente jugada. Ejemplos de estas pausas son el uso de toalla, el cambio de lado en el último juego posible de un partido, retrasos mientras se está recogiendo la pelota desde fuera del área de juego y apelaciones al juez árbitro. Recoger la pelota cuando esta sigue dentro del área de juego no es un motivo para parar el tiempo.

18.4 Explicaciones

- 18.4.1 No es habitual tener que explicar las decisiones durante el arbitraje, y debería evitarse dar explicaciones de forma gratuita. Por ejemplo, si en el servicio un jugador golpea la pelota directamente a la red, claramente el servicio es incorrecto y no hay necesidad de anunciar

'falta'. Sin embargo, si la jugada se decide de una forma en la que no se termina automáticamente el juego o que no es obvia la decisión, puede darse una breve explicación utilizando las señales manuales estándares y/o los términos estándar que se listan a continuación.

18.4.2 Los términos recomendados para dar explicaciones son:

servicio incorrecto	'falta'.
red tocada por jugador, vestimenta o raqueta	'red tocada'.
superficie de juego movida	'mesa movida'.
mano libre toca la superficie de juego	'mano en la mesa'.
pelota obstruida por el jugador	'obstrucción'.
la pelota toca el mismo lado dos veces	'doble bote'.
pelota golpeada deliberadamente dos veces por el jugador	'doble toque'.
pelota golpeada por el jugador incorrecto en dobles	'jugador incorrecto'.
en un servicio de dobles, la pelota toca el lado incorrecto	'lado incorrecto'.

18.4.3 Puede darse una explicación más completa si es necesario, por ejemplo, cuando un servicio ha sido considerado ilegal y el jugador no está seguro de qué requisito ha incumplido. Los problemas con el idioma pueden a menudo solucionarse con el uso de señales, como señalar el borde de la superficie de juego si un jugador no vio que la pelota había tocado o mostrar qué aspecto de la acción del servicio ha sido penalizado (Ver Apéndice C).

19 MARCADORES

19.1 El tanteo normalmente se muestra en uno o más marcadores. El uso correcto de los marcadores es un elemento importante en la presentación de un partido y el árbitro debería asegurarse de que aquellos que los usan sepan cuáles son sus funciones. Los responsables del marcador deben esperar al anuncio o señal del árbitro antes de cambiar el tanteo y no deben nunca anticipar decisiones que no tienen autoridad para hacer.

19.2 Muchos marcadores tienen dos juegos de números grandes para mostrar el tanteo y dos juegos de números más pequeños para indicar los juegos. Estos indicadores pueden dar mucha información útil, siempre que se usen de forma apropiada. Antes de un partido los indicadores de resultado de los juegos deberían dejarse en blanco y no con 0-0 (ver Apéndice A) hasta que ambos jugadores o parejas lleguen al área de juego, lo cual sirve de guía para quien esté controlando la programación de los partidos.

19.3 Antes de que empiece un juego los indicadores del tanteo deberían estar en blanco, y no mostrando '0-0'; este tanteo debería mostrarse solo cuando el árbitro lo haya anunciado al inicio del partido. Al final del juego, los indicadores deberían dejarse mostrando el tanteo final hasta justo antes del inicio del siguiente juego, para que puedan verlo los espectadores antes de ponerlos en blanco de nuevo.

19.4 Bajo ningún concepto debería mostrarse simultáneamente el resultado de un juego en los indicadores de tantos y en los de juegos. El indicador de juegos no debería cambiarse hasta que el indicador del tanteo se haya puesto en blanco, de forma que, por ejemplo, hasta poco antes del inicio del cuarto juego de un partido los indicadores mostrarán un resultado de 1 juego para cada jugador y un tanteo de 11-7, pero no 2-1 y 11-7.

19.5 Los marcadores normalmente se colocan delante del árbitro o árbitro asistente, o ambos, orientados hacia los jugadores, y en esta posición es difícil verlos para los espectadores que estén sentados en cada fondo del área de juego. El encargado del marcador debería girarlo hasta 45° hacia su derecha o izquierda en intervalos apropiados durante el juego, como en una pausa para la toalla o cuando se esté recuperando la pelota desde el fondo del área de juego, o en un cambio de servicio. Siempre que el marcador sea razonablemente poco pesado y el encargado del marcador crea conveniente hacerlo, podrá también levantarlo mientras lo esté girando.

19.6 Muchos marcadores manuales pueden mostrar tanteos de hasta 20 tantos, y raramente el tanteo de un juego superará este número. Si se llega a este número de tantos, se recomienda volver al 10-10, un tanteo en el que se espera que el servicio se alterne a cada tanto. Sin embargo, si no se están usando marcadores electrónicos o el marcador manual no se para a los 20 tantos (por ejemplo, llega a los 25 tantos), es mejor volver al 0-0 (o 5-5 si el marcador llega hasta 25) para evitar confusiones. Por ejemplo, si se muestra un marcador de 21-20 en un marcador electrónico (o 26-25 en un marcador manual que llega hasta 25) es mejor mostrar 1-0 (o 6-5) en el marcador manual, y no 11-10.

19.7 Ver Apéndice A para ejemplos del uso correcto de los marcadores.

20 CONCLUSIÓN

- 20.1 Tanto si se trabaja solo como en equipo, la tarea de los árbitros puede ser difícil y exigente. Los árbitros deben ser justos, pero no indulgentes; firmes, pero no demasiado entrometidos en el juego; y seguros de sí mismos, pero sin ser intrusivos. Para muchos, estas cualidades se adquieren solo a través de la experiencia, pero se espera que las guías dadas en este Manual sean de ayuda para todos aquellos que estén buscando mejorar sus habilidades como árbitros.

Apéndice A – Procedimientos de partido para los árbitros

- 1 Si existe una *call area*, los árbitros deberán presentarse a la hora indicada por el juez árbitro. En la *call area*, el árbitro debería obtener el acta, revisar el color de las camisetas y pantalones/faldas para los encuentros por equipos y dobles que lleven los jugadores, comprobar el nombre o dorsal en la camiseta, anotar el nombre de los consejeros, llevar a cabo la selección de pelotas y revisar las raquetas (excepto si hay VOC – control de sustancias volátiles). En caso de que la raqueta sea seleccionada para un control oficial de raquetas, esta deberá llevarse al Centro de Control de Raquetas.
- 2 Antes de ir al área de juego, asegúrese de tener todo el material necesario, como los medidores de red (plástico y con peso), disco o moneda para el sorteo, toalla, pelotas, acta, bolígrafo, cronómetro y tarjetas de colores. Asegúrese de entender cómo se rellena el acta.
- 3 Si es posible y no se ha hecho antes en la *call area*, antes de entrar al área de juego asegúrese de que los jugadores de un mismo equipo y las parejas de dobles de la misma asociación en competiciones por un título Mundial, Olímpico y Paralímpico se vistan de manera uniforme y que el jugador o pareja rival vistan camisetas de un color claramente distinto; informe al juez árbitro sobre cualquier incumplimiento que usted no pueda resolver o sobre cualquier duda sobre la vestimenta o raquetas.
- 4 Al llegar al área de juego, compruebe que la mesa y las vallas estén correctamente posicionadas, que la tensión y altura de la red estén ajustadas correctamente, que la abrazadera de la red esté sujeta a la mesa y que la cuerda de la red no esté colgando hacia abajo. Debería comprobarse rápidamente la limpieza de la mesa, y limpiarla si fuera necesario. Si se va a usar micrófono, compruebe, si es posible, que funciona correctamente y el tono de voz adecuado.
- 5 Ponga los indicadores en blanco —es decir, sin que se muestren tantos ni juegos (Figura 1). En un encuentro por equipos, compruebe que el indicador del resultado del encuentro esté de forma correcta. Cuando ambos jugadores o parejas llegan al área de juego, ponga ambos indicadores de juegos a '0' (Figura 2).

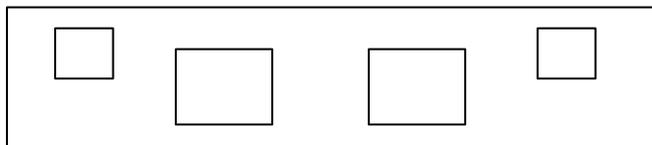


Figura 1: Antes de que lleguen los jugadores.

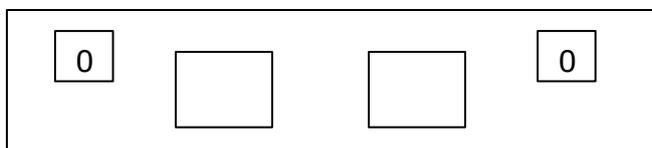


Figura 2: Cuando llegan los jugadores.

- 6 Si no se ha hecho anteriormente, antes de que empiece el periodo de práctica, compruebe que los jugadores que aparecen en el acta estén en el área de juego y lleven su nombre o su dorsal en la camiseta, y que sus raquetas sean correctas. Si se deja esta tarea para más tarde y hay un jugador incorrecto o una raqueta ilegal, se habrá malgastado el tiempo que los jugadores hayan estado practicando.
- 7 Decida quién tendrá la elección de servicio y lado usando un disco o moneda de dos colores delante de ambos jugadores o parejas, y asegúrese de que ellos mismos sepan cuál es su elección. No deje que el disco o moneda caiga en la mesa y, preferiblemente, tampoco en el suelo.
- 8 Cuando ambos jugadores o parejas hayan hecho sus elecciones, anote en el acta el primer servidor y, en dobles, también el primer receptor. Si no está seguro de la correcta pronunciación de los nombres de los jugadores, pregúnteles cómo quieren que se anuncien sus nombres.
- 9 En un evento individual, determine quién será el consejero designado para cada jugador o pareja. En un encuentro por equipos, compruebe que el número de personas sentadas en el banquillo, incluyendo jugadores, entrenadores y otros miembros del equipo, no exceda el número permitido.
- 10 Dé a los jugadores una pelota que usted haya tomado al azar, ya sea de entre aquellas escogidas por los jugadores antes del partido o, si no han elegido ninguna, de una caja de pelotas del tipo especificado para la competición. Cuando se esté usando el sistema multibolas use cualquiera de las pelotas seleccionadas (Ver 6.2.2.1).

- 11 Cronometre el periodo de práctica y llame a los jugadores tan pronto como el tiempo permitido haya finalizado. Asegúrese de que los jugadores no retrasen el inicio del partido después de la finalización del periodo de práctica.
- 12 Antes de que empiece el juego, asegúrese de que las toallas estén en los recipientes cerca del árbitro o árbitro asistente y que no estén encima de las vallas. Cualquier otro artículo, como chándales y bolsas, deberán situarse fuera del área de juego.
- 13 Cuando los jugadores estén listos, señale y nombre al primer servidor, anuncie 'cero iguales' o 'cero cero'. En un encuentro por equipos, puede usarse el nombre del jugador o el del equipo, o ambos. Ponga los indicadores de tantos a '0-0' (Figura 3).

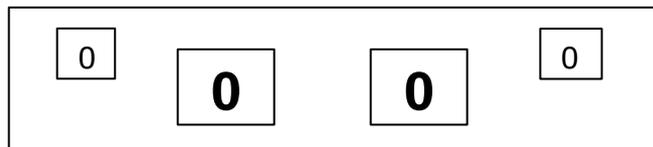


Figura 3: Con 0-0 en el primer juego

- 14 Inicie el cronómetro cuando sirva el primer jugador, párelo y reinicielo en las pausas sustanciales durante el juego, como el tiempo para la toalla o para recuperar la pelota desde fuera del área de juego. Anuncie 'tiempo' si el juego dura más de 10 minutos, a no ser que la regla de aceleración ya se haya aplicado o que se hayan anotado como mínimo 18 tantos.
- 15 Después de cada jugada indique el resultado con la señal manual apropiada, y tan pronto como sea posible anuncie el nuevo tanteo o repita el último tanteo si la jugada fue anulada. Si hay un cambio de servicio, señale al próximo servidor. También puede nombrarse al siguiente servidor. No cambie los indicadores de tantos hasta que el árbitro haya señalado o anunciado la concesión de un tanto (Figura 4).

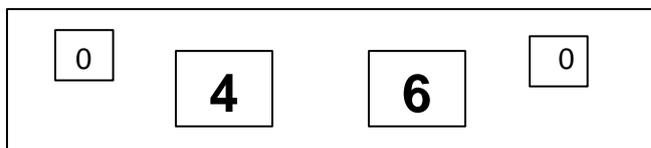


Figura 4: Con 4-6 en el primer juego

- 16 Se debe disuadir a los jugadores de perder tiempo, ya sea buscando consejos, deambulando por el área de juego entre jugadas, botando la pelota continuamente antes de servir o hablando de forma prolongada con su compañero de dobles.
- 17 Solamente durante las jugadas, asegúrese de que los jugadores no reciben consejos, ya sea mediante indicaciones verbales o con señales. En la primera ocasión, amoneste a cualquiera que esté dando consejos ilegales; si esto se repite, expulse al consejero del área de juego por el resto del partido o, en un encuentro por equipos, por el resto del encuentro.
- 18 Al final de un juego, anuncie el tanteo y al ganador, y deje los indicadores mostrando el resultado final de tantos, sin cambiar el resultado de los juegos (Figura 5). Esté atento a cualquier falta de comportamiento que pueda producirse inmediatamente después del final del juego y después anote el resultado en el acta.

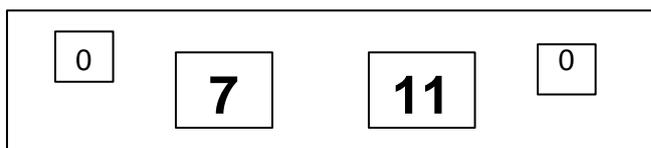


Figura 5: Al final del primer juego

- 19 Si es necesario, recuerde a los jugadores que deben dejar sus raquetas en la mesa entre juegos a menos que tengan permiso para llevárselas con ellos. Si la raqueta no se deja en la mesa, recuerde que deberá inspeccionarla de nuevo antes del siguiente juego. Sin embargo, si la raqueta está atada a la mano, permita que el jugador la mantenga de este modo.
- 20 Después de cada juego y durante los intervalos autorizados, recoja la pelota y quédese la. Compruebe que las vallas están en sus posiciones correctas. Cronometre los intervalos entre juegos y otros intervalos autorizados, y llame a los jugadores tan pronto como finalice el tiempo permitido.
- 21 Durante los intervalos, no deambule por el área de juego hablando con otros árbitros. Permanezca en su asiento a no ser que necesite moverse por razones como recoger la pelota o colocar bien la mesa, la red o las vallas.

- 22 Justo antes de que los jugadores vuelvan para el siguiente juego, coloque los indicadores de tantos en blanco y cambie el resultado de los juegos para reflejar el resultado del juego anterior (Figura 6). Recuerde cambiar cualquier tarjeta amarilla, roja o blanca. Coloque los indicadores de tantos en '0-0' cuando el árbitro anuncie ese marcador (Figura 7).

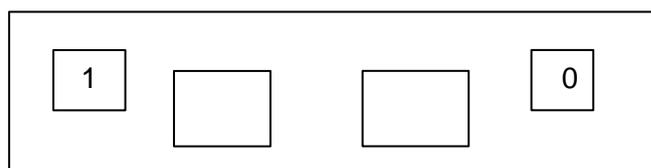


Figura 6: Justo antes del segundo juego

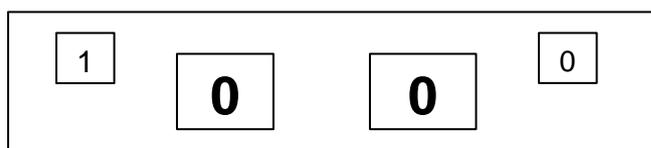


Figura 7: Con 0-0 en el segundo juego

- 23 Al final del partido anuncie el resultado y, en un encuentro por equipos, el nuevo marcador del encuentro. Complete el acta y pida a los jugadores (en un partido individual) o a los capitanes de equipo (en un encuentro por equipos) que la firmen, si es necesario. A menudo esto no es necesario y debería explicarse en la reunión del juez árbitro. Deje los indicadores mostrando el tanteo final y el resultado de juegos (Figura 8).

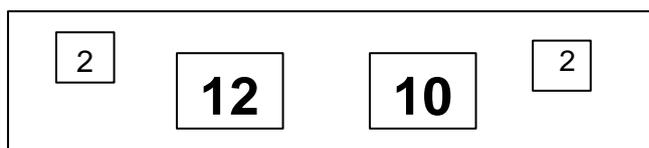


Figura 8: Al final del partido

- 24 Devuelva rápidamente el acta al juez árbitro. Antes de abandonar el área de juego, recoja la pelota del partido y cualquier otra que llevase consigo, así como cualquier prenda de ropa, toalla u otros enseres que hayan quedado en el área de juego. Si es necesario, recoja las raquetas que deban pasar un control postpartido. Ponga de nuevo todos los indicadores del marcador en blanco (Figura 1).
- 25 Finalmente, asegúrese de ser conocedor y estar preparado para aplicar cualquier procedimiento adicional o método especial de presentación que haya sido acordado para esa competición en particular; si tiene cualquier duda, consulte con el juez árbitro.

En el sitio web del URC (Comité de Árbitros y Jueces Árbitros) pueden encontrarse videos sobre los procedimientos:

<https://www.ittf.com/committees/umpires-referees/video>

Apéndice B – Código de conducta para los árbitros

Junto con el alto nivel de profesionalidad y conducta requerido para los jugadores, la ITTF requiere un alto nivel de profesionalidad y conducta para sus árbitros y para todos los que participen en eventos aprobados y reconocidos por la ITTF. Los árbitros de la ITTF que no sigan las directrices indicadas pueden estar sujetos a un proceso disciplinario formal.

Los árbitros, especialmente cuando lleven la vestimenta oficial, son embajadores del deporte, de la ITTF y de sus asociaciones. En una competición internacional, son huéspedes de la asociación anfitriona y deben respetar sus tradiciones y costumbres sociales. Las siguientes directrices, que no son exhaustivas, pretenden ser una ayudamemoria en aspectos de conducta en los que hay que prestar especial atención.

1 LOS ÁRBITROS DEBERÍAN

- 1.1 Estudiar y asegurarse de entender todas las reglas relevantes, deberes y procedimientos para la competición en la que estén actuando.
- 1.2 Estar en buena condición física, con visión normal o corregida y con una audición normal.
- 1.3 Mantener el sentido de la uniformidad, así como su apariencia e higiene personal.
- 1.4 Estar listo para todas las tareas.
- 1.5 Mantener estricta imparcialidad y evitar cualquier relación con jugadores o entrenadores que pueda poner en duda dicha imparcialidad.
- 1.6 Comunicar todas las cuestiones fuera de sus competencias al juez árbitro o a otra persona responsable de la competición.
- 1.7 Siempre que sea posible, evitar charlas o actividades individuales a solas (cuando pueda existir una capacidad supervisora o desequilibrio de poder), particularmente con personas menores de 18 años.
- 1.8 Asegurarse de que sus decisiones y acciones contribuyen a un medio ambiente seguro.
- 1.9 Asegurarse de que sus decisiones y acciones contribuyan a un ambiente libre de acoso.
- 1.10 En todo momento comportarse de forma profesional y ética, respetando la autoridad e intereses del juez árbitro, de los organizadores, otros responsables de la competición, jugadores y del público.

2 LOS ÁRBITROS NO DEBERÍAN

- 2.1 Hablar con jugadores, espectadores o medios de comunicación sobre incidentes de la competición u otros aspectos relacionados con su labor, pero deberían informar de ello al juez árbitro y al comité de competición.
- 2.2 Aceptar regalos personales de jugadores, entrenadores o equipos. Los regalos por parte de la asociación anfitriona para todos los árbitros pueden ser aceptados.
- 2.3 Consumir bebidas alcohólicas o tomar drogas o medicamentos que puedan inhibir su actuación antes de un partido el mismo día en el que van a actuar.
- 2.4 Criticar públicamente a otros árbitros o desacreditar el deporte, incluyendo el uso de redes sociales.
- 2.5 Tolerar comportamientos dañinos o abusivos, pero sí dar constancia de ello al presidente del URC cuando el problema no se haya resuelto para la satisfacción de ambas partes involucradas.

Consulte el ITTF Handbook para las políticas adoptadas en relación con el acoso, las apuestas ilegales y la corrupción.

El URC se reserva el derecho de tomar acciones si un árbitro se desvía de este código de conducta.

Apéndice C – Señales manuales y anuncios recomendados



1. Siguiendo servidor y ganador de un juego/partido



2. Anulación/Alto



3. Tanto

A la hora de hacer las señales manuales debe asegurarse de hacerlas claramente por separado. Por ejemplo, no indique un tanto con un brazo y al mismo tiempo el siguiente servidor con el otro brazo

Señales manuales para servicios ilegales

- 1 Si la altura de la pelota no llega a los 16 centímetros después de abandonar la palma de la mano libre, el árbitro o árbitro asistente mostrarán la señal manual de la Figura 1.

Comunicación verbal: Altura insuficiente



Figura 1: Altura insuficiente

- 2 Si el servicio no empieza con la pelota descansando libremente en la palma abierta de la mano libre del servidor, el árbitro o árbitro asistente mostrarán la señal manual de la Figura 2.

Comunicación verbal: Palma no abierta

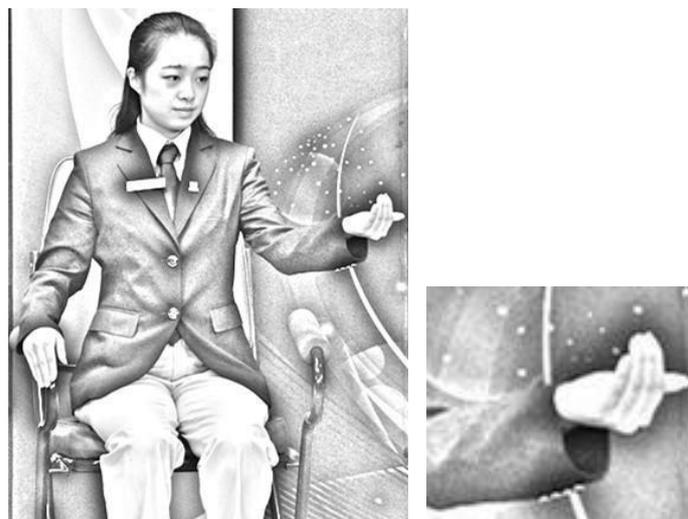


Figura 2: Palma no abierta

- 3 Si el servicio empieza con la pelota descansando libremente en los dedos de la mano libre del servidor, el árbitro o árbitro asistente mostrarán la señal manual de la Figura 3.

Comunicación verbal: Pelota descansando en los dedos

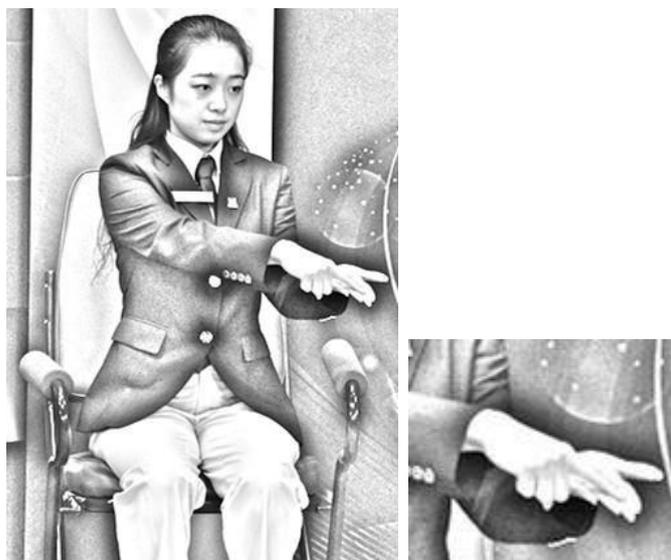


Figura 3: Pelota descansando en los dedos

- 4 Si la pelota está por debajo del nivel de la superficie de juego desde el inicio del servicio hasta que es golpeada, el árbitro o árbitro asistente mostrarán la señal manual de la Figura 4.

Comunicación verbal: Por debajo de la superficie de juego



Figura 4: Por debajo de la superficie de juego

- 5 Si la pelota está dentro de la línea de fondo del servidor desde el inicio del servicio hasta que es golpeada o si es golpeada dentro de la línea de fondo del servidor, el árbitro o árbitro asistente mostrarán la señal manual de la Figura 5.

Comunicación verbal: Dentro de la línea de fondo

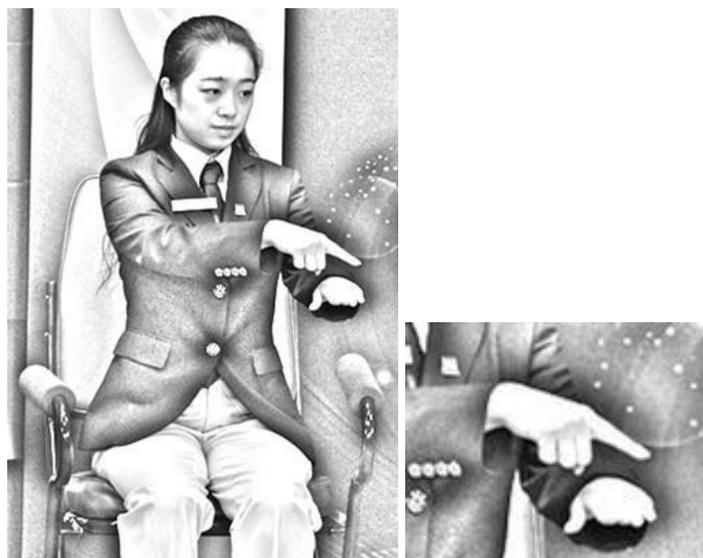


Figura 5: Dentro de la línea de fondo

- 6 Si la pelota no se proyecta verticalmente hacia arriba, el árbitro o árbitro asistente mostrarán la señal manual de la Figura 6 (1) y 6 (2).

Comunicación verbal: No vertical

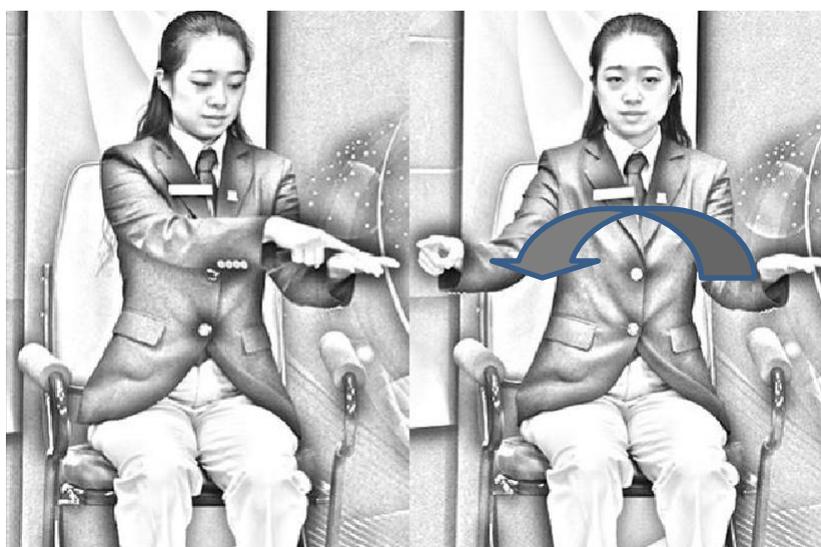


Figura 6(1): No vertical

Figura 6(2): No vertical

- 7 Si la pelota es escondida al receptor por el servidor o su compañero de dobles o por cualquier cosa que ellos vistan o lleven, el árbitro o árbitro asistente mostrarán la señal manual de la Figura 7.

Comunicación verbal: Pelota escondida por qué o quién (codo, hombro, cabeza o compañero)



Figura 7: Pelota escondida por algo o alguien

Si un jugador pregunta el porqué, el árbitro usará su dedo índice para explicarlo. Por ejemplo, si la pelota se esconde al receptor con el hombro del servidor, el árbitro mostrará la señal manual de la Figura 7 (1).

Comunicación verbal: Pelota escondida por el hombro



	A	B	C	D	E
1	SITUACIÓN	SEÑAL DEL ÁRBITRO	ANUNCIO DEL ÁRBITRO	SEÑAL DEL ÁRBITRO ASISTENTE	ANUNCIO DEL ÁRBITRO ASISTENTE
2	Inicio del juego	Señalar con la mano abierta al primer servidor ¹	'X al servicio, 0-0' (u otro anuncio acordado)	Ninguna	Ninguno
3	Cambio de servicio	Señalar con la mano abierta al próximo servidor ¹	Ninguno	Ninguna	Ninguno
4	Reanudación del juego después de un intervalo autorizado	Señalar con la mano abierta al próximo servidor ¹	Repetir tanteo	Ninguna	Ninguno
5	Tanto	Levantar el brazo más cercano al ganador del tanto de forma que el antebrazo esté vertical y el resto horizontal, con la mano cerrada hacia arriba ³	Nuevo tanteo	Ninguna	Ninguno
6	Servicio que toca la red	Tan pronto como la pelota toque el lado correcto levantar el brazo por encima de la cabeza ² , señalar la red si es necesario	'Nula' y repetir el tanteo previo	Tan pronto como la pelota toque el lado correcto levantar el brazo por encima de la cabeza ² , señalar la red si es necesario	Ninguno*
7	Servicio ilegal	Levantar el brazo más cercano al ganador del tanto de forma que el antebrazo esté vertical y el resto horizontal, con la mano cerrada hacia arriba ³	'Falta' y nuevo tanteo	Levantar el brazo por encima de la cabeza ²	'Falta' y avisar al árbitro si es necesario, quien anunciará el nuevo tanteo
8	En un servicio de dobles, la pelota bota en el medio campo incorrecto	Indicar tanto para el receptor ³ , señalar la línea central si es necesario	'Falta' y nuevo tanteo	Ninguna	Ninguno
9	Servicio incorrecto (la pelota no toca la mesa)	Indicar tanto para el receptor ³	Nuevo tanteo	Ninguna	Ninguno
10a	Servicio de dudosa legalidad decidido por el árbitro (1ª ocasión)	Levantar el brazo por encima de la cabeza ²	'Nula', avisar al servidor y repetir el tanteo anterior	Ninguna	Ninguno
10b	Servicio de dudosa legalidad decidido por el árbitro asistente (1ª ocasión)	Levantar el brazo por encima de la cabeza ²	'Nula', y repetir tanteo anterior	Levantar el brazo por encima de la cabeza ²	'Alto', avisar al servidor y al árbitro, quien anunciará 'nula'
11a	Servicio de dudosa legalidad decidido por el árbitro (siguiente ocasión)	Indicar tanto para el receptor ³	'Falta' y nuevo tanteo	Ninguna	Ninguno
11b	Servicio de dudosa legalidad decidido por el árbitro asistente (siguiente ocasión)	Indicar tanto para el receptor ³	Nuevo tanteo	Levantar el brazo por encima de la cabeza ²	'Falta', si es necesario, avisar al árbitro, quien anunciará el nuevo tanteo
12	Interrupción del juego (entra una pelota)	Levantar el brazo por encima de la cabeza ²	'Nula' y repetir tanteo anterior	Levantar el brazo por encima de la cabeza ²	'Alto'
13	Error en el orden de servicio, recepción o lados descubierto durante una jugada	Levantar el brazo por encima de la cabeza ²	'Nula', orden correcto y repetir tanteo anterior	Ninguna	Ninguno

	A	B	C	D	E
14	Consejos durante la jugada, primera ocasión	Levantar el brazo por encima de la cabeza ² mostrando una tarjeta amarilla hacia el jugador, sin levantarse de la silla	'Nula', si la pelota está en juego, avisar al consejero y repetir el tanteo anterior	Levantar el brazo por encima de la cabeza ²	'Alto' e informar al árbitro
15	Consejos durante la jugada, siguiente ocasión	Levantar el brazo por encima de la cabeza ² mostrando una tarjeta roja hacia el jugador, sin levantarse de la silla	'Nula', si la pelota está en juego, expulsar al consejero del área de juego, repetir tanteo	Levantar el brazo por encima de la cabeza ²	'Alto' e informar al árbitro
16	Pelota obstruida por un jugador	Indicar tanto para el ganador de la jugada ³	Nuevo tanteo	Levantar el brazo por encima de la cabeza ²	'Alto' e informar al árbitro
17	Cualquier otra situación que no detenga automáticamente el juego	Levantar el brazo por encima de la cabeza ²	'Alto', nuevo tanteo, cualquier anuncio adicional según 18.4	Ninguna	Ninguno
18	Pelota que toca el borde del lado más cercano al árbitro asistente y termina la jugada	Indicar tanto para el ganador de la jugada ³	Nuevo tanteo	Señalar punto de contacto si es necesario	'Borde'
19	Pelota que toca el borde en cualquier otro lado y termina la jugada	Indicar tanto para el ganador de la jugada ³ Señalar el punto de contacto si es necesario	Nuevo tanteo	Ninguna	Ninguno
20	La pelota toca el lado de la mesa más cercano al árbitro asistente	Indicar tanto para el ganador de la jugada ³	Nuevo tanteo	Levantar el brazo por encima de la cabeza ²	'Lado'
21a	Tiempo límite del periodo de práctica o entre juegos (el árbitro asistente es el cronometrador)	Ninguna	Ninguno	Levantar el brazo por encima de la cabeza ²	'Tiempo'
21b	Tiempo límite para el final del periodo de práctica o entre juegos (si el árbitro es el cronometrador)	Levantar el brazo por encima de la cabeza ²	'Tiempo'	Ninguna	Ninguno
22	Tiempo límite (si el árbitro asistente es el cronometrador)	Levantar el brazo por encima de la cabeza ² , después de la señal del árbitro asistente	'Nula' si es necesario, anunciar la introducción de la regla de aceleración y repetir tanteo	Levantar el brazo por encima de la cabeza ²	'Tiempo'
23	Tiempo límite (si el árbitro es el cronometrador)	Levantar el brazo por encima de la cabeza ²	'Tiempo', anunciar la introducción de la regla de aceleración y repetir tanteo	Ninguna	Ninguno
24	Petición de tiempo muerto	Levantar la mano por encima de la cabeza ² mostrando una tarjeta blanca en el lado del jugador o pareja que hizo la petición hasta que el árbitro asistente haya colocado una señal especial en la mesa	'Tiempo muerto'	Poner una señal especial (o marca blanca) en el lado del jugador o pareja que hizo la petición. Quedarse de pie al lado de la mesa del árbitro asistente hasta que deba retirarse la señal especial (o marca blanca)	Ninguno

	A	B	C	D	E
25	Petición de tiempo muerto (si no hay árbitro asistente)	Levantar el brazo por encima de la cabeza ² mostrando una tarjeta blanca en el lado del jugador o pareja que hizo la petición	'Tiempo muerto'		
26	Final del tiempo muerto (si el árbitro asistente es el cronometrador)	Cuando los jugadores vuelvan, señalar con la mano abierta al próximo servidor ¹	Repetir tanteo	Retirar la señal especial (o marca blanca) de la mesa y poner una marca blanca al lado del marcador	Levantar la mano por encima de la cabeza ² y anunciar 'Tiempo' si los jugadores no han vuelto
27	Final del tiempo muerto (si el árbitro es el cronometrador)	Cuando los jugadores vuelvan, señalar con la mano abierta al próximo servidor ¹	Levantar el brazo por encima de la cabeza ² y anunciar 'Tiempo' si los jugadores no han vuelto; repetir tanteo	Retirar la señal especial (o marca blanca) de la mesa y colocar una marca blanca cerca del marcador	Ninguno
28	Mal comportamiento (primera ocasión)	Mostrar una tarjeta amarilla hacia el jugador, sin abandonar la silla	'Nula' si la pelota está en juego, avisar al jugador y repetir marcador previo	Levantar el brazo por encima de la cabeza ² . Colocar una marca amarilla al lado del marcador	'Alto' e informar al árbitro
29	Mal comportamiento (2a y 3a ocasión)	Mostrar una tarjeta amarilla y otra roja hacia el jugador, sin abandonar la silla, indicar tanto para el ganador del tanto ³	'Nula', si la pelota está en juego, nuevo tanteo después de conceder los tantos de penalización	Levantar el brazo por encima de la cabeza ² . Colocar marcas amarillas/rojas al lado del marcador si el espacio lo permite	'Alto' e informar al árbitro
30	Final del juego	Señalar con la mano abierta al ganador ¹	Ganador del juego y anuncios post juego acordados	Ninguna	Ninguno
31	Final del partido	Señalar con la mano abierta al ganador ¹	Resultado del partido y otros anuncios post partido que hayan sido acordados	Ninguna	Ninguno

Cuando la pelota toca la red durante el servicio, el árbitro debería esperar hasta que la pelota toque el lado correcto y entonces hacer el anuncio apropiado, y no hacer una señal o anuncio adicional antes de que la jugada haya finalizado, lo cual podría interferir con el juego.

* Si el servicio es nulo y el árbitro no para el juego, el árbitro asistente debería entonces anunciar 'Alto'. Los superíndices de la tabla se refieren a los diagramas de señales manuales.

ANUNCIOS DEL ÁRBITRO

a) Pérdida de tiempo: Los jugadores no deberían retrasar intencionadamente el juego mediante:

- Tomarse demasiado tiempo antes de servir.
- Tomarse demasiado tiempo a la hora de restar cuando el servidor está preparado.
- Tomarse demasiado tiempo para recoger la pelota entre jugadas.
- Tomarse demasiado tiempo durante el uso de la toalla.
- Retrasar el juego para buscar consejos de su entrenador.

- No volver inmediatamente a la mesa cuando el árbitro o árbitro asistente anuncian 'Tiempo'. Se define como pérdida de tiempo retrasar el juego de cualquier forma.

b) Maltrato de la pelota: Los jugadores no deberían golpear, patear o lanzar la pelota de forma violenta, peligrosa o con rabia cuando estén en el área de juego. Se define como maltrato de la pelota golpear intencionadamente la pelota hacia fuera del área de juego o dentro del área de juego sin tener en cuenta sus consecuencias.

c) Maltrato de la raqueta: Los jugadores no deberían golpear, patear o lanzar su raqueta de forma violenta, peligrosa o con rabia cuando estén en el área de juego. Se define como maltratar la raqueta destruirla o dañarla intencionadamente y de forma peligrosa y violenta, o golpear intencional o violentamente la red, el área de juego, la mesa del árbitro u otro material con la raqueta durante un partido, a causa de la rabia o frustración.

d) Abuso del material: Los jugadores no deberían golpear, patear, levantar o lanzar el material dentro del área de juego de forma violenta, peligrosa o con rabia. Se define como abuso del material destruir o dañar el material de forma intencional, peligrosa, violenta o temeraria durante un partido, a causa de la rabia o frustración.

e) Abuso físico: Los jugadores no deberán, en ningún momento, cometer abusos físicos contra los árbitros, rivales, espectadores u otras personas situadas en las inmediaciones del área de juego. Se define como abuso físico tocar de forma no autorizada a un árbitro, rival, espectador o cualquier otra persona.

f) Abuso verbal: Los jugadores no deberán, en ningún momento, abusar verbalmente a un árbitro, rival, espectador u otras personas situadas en las inmediaciones del área de juego. Se define abuso verbal como aquellas palabras dirigidas a un árbitro, rival, espectador u otra persona que sean deshonestas, despectivas, insultantes o abusivas.

g) Obscenidad audible: Los jugadores no deberían decir palabras obscenas de forma audible mientras estén en el área de juego. Se define obscenidad audible como el uso de palabras comúnmente conocidas y entendidas como soeces, que se digan de forma clara y en un tono de voz lo suficientemente alto como para que sean oídas.

h) Obscenidad visible: Los jugadores no deberán hacer gestos obscenos de ningún tipo durante su presencia en el área de juego. Se define obscenidad visible como hacer señales con las manos, cuerpo y/o raqueta que comúnmente tengan un significado obsceno.

i) Conducta antideportiva: Los jugadores deberán comportarse siempre de forma deportiva y respetar la autoridad de los árbitros y los derechos de los rivales, espectadores y otros. Se define conducta antideportiva como cualquier falta de conducta por parte de un jugador que sea claramente abusiva o perjudicial para el deporte.

Apéndice D - Procedimientos en el área de juego

INTRODUCCIÓN

Todo aquello que sea visible y pueda ocurrir bajo la visión de los espectadores y medios de comunicación (reporteros, televisión y fotógrafos) es considerado como área de juego. Desde el momento en que un árbitro o juez árbitro entra en el área de juego están sujetos a la conducta y procedimientos del área de juego.

Las acciones y actuaciones de cada árbitro en el área de juego deben ser uniformes en todos los aspectos —no solo a la hora de dirigir un partido, sino también en la forma de caminar desde y hasta el área de juego asignada, desarrollando sus labores previas y posteriores al partido, e interactuando con jugadores, espectadores, y otros árbitros en el área de juego.

PREPARACIONES PREVIAS AL PARTIDO

Los árbitros deberían presentarse delante del juez árbitro —o de cualquier asistente designado para llevar los horarios de los árbitros— al menos 55 minutos, para encuentros por equipos, o 30 minutos para eventos individuales, antes del inicio de su sesión programada, para prepararse para desarrollar sus funciones.

El árbitro es el responsable del sorteo (encuentros por equipos), de la selección de pelotas, de la inspección de raquetas y control de camisetas (color y anuncios), y en dobles/equipos también debe comprobar los pantalones o falda. El árbitro debería comprobar los números o el nombre de los jugadores cuando se usen y, en algunos eventos, se recomienda preguntar al entrenador o jugador qué lado del banquillo prefiere. El árbitro debería preguntar el nombre del consejero designado en las pruebas individuales y de dobles. Estas tareas deberán llevarse a cabo en el sitio designado y al menos 20 minutos antes del inicio de un partido, y las respectivas elecciones deberán anotarse en el acta del partido.

Después de haber completado estas tareas, el árbitro esperará en la *call area* antes de dirigirse al área de juego. El equipo de árbitros debería estar preparado con el acta y las pelotas (y las raquetas comprobadas cuando sea el caso). Aproximadamente 5 minutos antes de la hora de inicio del partido (o inmediatamente después del final del partido anterior), el equipo de árbitros empezará el desfile hacia la mesa asignada.

Antes de entrar en el área de juego, el árbitro y el árbitro asistente deberán acordar y debatir cualquier cuestión relativa al siguiente partido. Deberían acordar quién cronometrará el periodo de calentamiento, los intervalos entre juegos (típicamente el árbitro asistente) y quién cronometrará los tiempos muertos (típicamente el árbitro). Ambos deberían tener claro cómo van a comunicarse durante el partido sin la necesidad de tener que consultarse de forma física entre tantos o entre juegos.

Justo antes de entrar al área de juego, el árbitro y el árbitro asistente deberían alinearse cerca de la entrada a la zona de juego y prepararse para entrar juntos como un equipo. El árbitro debería ir delante con el acta y la caja de pelotas en la mano izquierda. Cuando se esté utilizando el sistema multibolas, las pelotas se llevarán preferiblemente antes al área de juego, ya sea por el árbitro asistente u otra persona como, por ejemplo, un recogepelotas.

Ni el árbitro ni el árbitro asistente deberían llevar nada más en sus manos dentro del área de juego. Todo aquello que el árbitro o el árbitro asistente necesiten para desarrollar su tarea (bolígrafo, cronómetro, medidor de plástico y de peso, tarjetas amarilla, roja y blanca, moneda, toalla) deberá llevarse en la carpeta donde se lleve el acta del partido o en los bolsillos, sin que sea visible y sin estar colgando del uniforme ni del cuello. Coloque todas las bolsas y objetos personales en el lugar designado fuera del área de juego. La única excepción a esto pueden ser las raquetas que se han comprobado y se llevan en sobres de papel (o bolsas en caso de no disponer de sobres) por el árbitro o árbitro asistente, y deberán llevarse como si fueran una carpeta, no una bolsa.

LLEGADA AL ÁREA DE JUEGO – PROCEDIMIENTOS RECOMENDADOS DE ENTRADA Y SALIDA

Cuando el equipo de árbitros esté preparado, entrarán a la zona de juego en línea recta, con un paso uniforme, con el árbitro delante dirigiéndose al área de juego designada. Durante los partidos importantes en el último día de competición podrá haber música introductoria para anunciar la presentación de los jugadores y árbitros en el área de juego.

Con o sin música introductoria, el equipo de árbitros deberá caminar en línea recta, de forma calmada, con pasos pausados y moviendo sus manos. El objetivo no es imitar un desfile militar, sino transmitir el espíritu de un equipo unido que va a desarrollar una tarea asignada.

Es normal que haya varios grupos de árbitros para entrar a la zona de juego como un equipo, cada uno a su respectiva mesa. En este caso, los árbitros y árbitros asistentes se reunirán en el mismo sitio.

Los equipos de árbitros se alinearán en el orden de sus mesas asignadas y caminarán hacia la zona de juego como un grupo, acompasados, siguiendo la primera persona de la fila.

Cuando cada equipo de árbitros vaya llegando a sus respectivas áreas de juego, continuarán sus tareas de acuerdo con los procedimientos dependiendo de si hay o no presentación formal. Con presentación formal en varias mesas, los árbitros deberán a veces quedarse de pie y esperar hasta que todos los equipos de árbitros hayan llegado a sus posiciones.

Sin presentación formal

Al inicio del partido, el árbitro y el árbitro asistente caminarán hacia el área de juego como un equipo. Deberían ir cada uno a su posición para empezar sus tareas directamente, sin darse la mano.

Al final del partido, después de haber completado todas las tareas post partido, el árbitro y el árbitro asistente esperarán a su compañero en su propia posición y luego saldrán como un equipo cuando estén listos, sin ponerse firmes de cara al público. El árbitro será quien irá en frente a la hora de salir.

Con presentación formal

Al inicio del partido, el árbitro y el árbitro asistente deberían seguir las directrices del juez árbitro / director de competición. Una vez hecha la entrada al área de juego, el equipo de árbitros se quedará de pie, con los pies juntos y las manos a los lados. El árbitro debería llevar el acta y las pelotas en la mano izquierda a no ser que exista otra alternativa por parte del juez árbitro / director de competición. Si se llevan las raquetas que han sido comprobadas, el árbitro o árbitro asistente también deberían llevarlas. No hay necesidad de dar un paso hacia delante cuando se presente a los árbitros, una simple inclinación de cabeza (no reverencia) será suficiente. El equipo de árbitros puede darse la mano antes de empezar los procedimientos previos al partido.

Al final del partido, después de haber completado todas las tareas posteriores al partido, el árbitro y el árbitro asistente deberán esperar a su compañero en el lugar indicado por el juez árbitro / director de competición. Si no se da ninguna instrucción, al árbitro y el árbitro asistente deberían esperar a su compañero en su propia posición y entonces saldrán como un equipo cuando estén listos, sin ponerse firmes de cara al público. El árbitro será quien irá en frente a la hora de salir.

Un árbitro nunca debería saltar una valla; debería siempre abrir un espacio entre dos vallas, pasar cuidadosamente, y cerrar el espacio después de haber pasado.

Puede haber un punto de entrada designado para el equipo de árbitros a la hora de entrar al área de juego. Típicamente, el punto de entrada a cada área de juego debería ser una de las esquinas más cercanas en el lado de la silla del árbitro.

Cuando sea el caso, el presentador de los partidos debería presentar los árbitros a los espectadores y a los medios de comunicación anunciando su nombre y asociación.

En algunas situaciones —típicamente en los partidos finales— los jugadores también entrarán con el equipo de árbitros o después de ellos. El orden normal es árbitro-jugadores-árbitro asistente. En este caso, unos jugadores, parejas o equipos se quedarán de pie junto al árbitro y los otros jugadores, parejas o equipos se quedarán de pie al lado del árbitro asistente.

PROCEDIMIENTO PREVIO AL PARTIDO

Antes de que empiece el periodo de calentamiento, el árbitro debería:

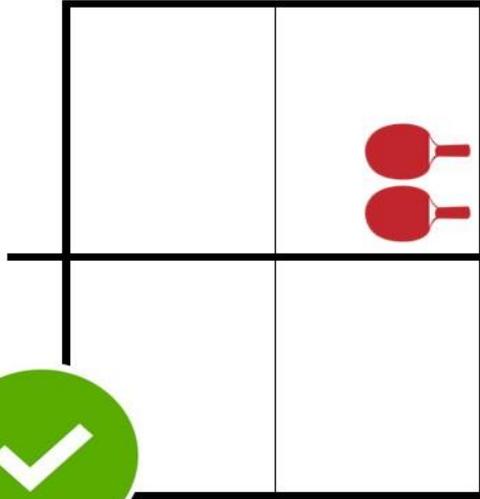
Completar el control de raquetas. Si las raquetas han sido revisadas antes del partido, que será el caso en la mayoría de torneos importantes, estas se llevarán a la mesa en sobres de papel (o bolsas). El árbitro (o árbitro asistente) sacará las raquetas de los sobres y las colocará en la misma mitad de la mesa para que las cojan los jugadores. Las raquetas deben colocarse de forma que ninguna parte de estas sobresalga de la mesa para así minimizar el riesgo de que caigan al suelo. Se recomienda que las raquetas se coloquen con la goma de color hacia arriba. No deben entregarse los sobres con las raquetas a los jugadores. Para detalles completos sobre los procedimientos de control de raquetas por favor consulte la página del Comité de Árbitros y Jueces Árbitros en la web de la ITTF.

• Banquillo



• Banquillo

• Árbitro asistente



• Árbitro



- Compruebe el color de la camiseta, si no se ha hecho antes.
- Compruebe el color de los pantalones cortos/falda (en dobles/equipos), si no se ha hecho antes.
- Compruebe los números de los jugadores (correctamente sujetos con un imperdible y de forma que los anuncios se vean completamente) o los nombres, si es requerido por el juez árbitro o comité organizador.
- Confirme el consejero designado para los eventos individuales y de dobles.
- Haga el sorteo para determinar el orden de servicio, recepción y lados.
- Asegúrese de que el árbitro asistente está preparado para iniciar el cronómetro para el periodo de calentamiento si es él quien va a llevar el tiempo.
- Complete la información relevante en el acta.
- Siéntese en la silla del árbitro durante el periodo de calentamiento.

Mientras el árbitro esté llevando a cabo sus tareas con los jugadores, el árbitro asistente debería:

- Asegurarse de que los indicadores de tantos y juegos están en blanco. Una vez ambos jugadores o parejas estén en el área de juego deberá cambiar los indicadores de juegos a 0-0.
- Compruebe que los soportes de la red están sujetos de manera firme a la mesa y no deje que la cuerda cuelgue.
- Compruebe la tensión y altura de la red.
- Compruebe la limpieza de la mesa y del suelo (elimine cualquier escombros).
- Ordene y coloque en línea recta las vallas.
- Coloque los carteles con nombres en el lugar apropiado, si han sido proporcionados por el juez árbitro o comité organizador.
- Inicie el cronómetro tan pronto como empiece el periodo de calentamiento.
- Siéntese en la silla del árbitro asistente durante el resto del periodo de calentamiento.

Ocasionalmente, la silla del árbitro no dispondrá de una mesa o lugar para colocar el acta. En este caso, se recomienda que sea el árbitro asistente quien rellene el acta.

INICIO DEL PARTIDO

Al inicio del primer juego:

- Cuando finalice el tiempo, quien esté llevando el tiempo debería levantar la mano y anunciar 'Tiempo'.
- Asegúrese de que el servidor tiene la pelota antes de hacer cualquier anuncio. No pida la pelota antes de hacer el anuncio para entonces devolverla después de haberlo hecho, pues esta no es una buena presentación.
- Cuando el servidor esté preparado, eche un vistazo para comprobar si el restador también lo está.
- Anuncie los apellidos de los jugadores.

'Keen contra Boll'
'Primer juego'

- Señale al servidor y anuncie:

'Keen al servicio'
'Cero iguales' o 'Cero-cero'

Tan pronto como el árbitro anuncie 'cero iguales', el árbitro asistente cambiará el resultado a 0-0, el cronometrador iniciará el tiempo, y el partido empezará.

El árbitro debería esforzarse para pronunciar los nombres de los jugadores correctamente. Si no está seguro sobre la pronunciación le preguntará al jugador durante la inspección de la raqueta.

En un encuentro por equipos, deberá usar el nombre del equipo en lugar del nombre del jugador.

PROCEDIMIENTO DURANTE EL PARTIDO

Ver el diagrama en el Apéndice D para las señales manuales apropiadas y la explicación de cómo usarlas. Durante el partido, el árbitro debería:

- Anunciar el tanteo con una voz clara y audible, de forma que una persona sentada en el banquillo pueda oírlo y entender los anuncios.
- Cronometrar el juego o indicar al árbitro asistente que cronometre cada juego.
- Controlar y aplicar las reglas del servicio.
- Controlar y aplicar las reglas de comportamiento.
- Asegurarse de que los jugadores dejan sus raquetas en la mesa entre juegos si no la tienen atada a la mano.
- Asegurarse de que el juego es continuo, sin excesivos retrasos durante el uso de la toalla o en los periodos de tiempo muerto.
- Controlar y aplicar las reglas sobre consejos.
- Durante los intervalos autorizados, el árbitro asistente recogerá la pelota y la entregará al árbitro para que la guarde hasta el final del intervalo, a menos que se esté usando el sistema multibolas.

PROCEDIMIENTO AL FINAL DEL JUEGO

Al final del juego el árbitro debería:

- Anunciar el tanteo, apuntar al ganador y anunciar 'Juego para Keen'.
- Anotar el resultado en el acta.
- El árbitro asistente recogerá la pelota y la entregará al árbitro para que la guarde hasta el inicio del siguiente juego.
- Cuando esté en funcionamiento el sistema multibolas, las pelotas siempre las guardará el árbitro asistente, y será quien las entregue a los jugadores, desde el primer tanto y durante todo el partido.

PROCEDIMIENTO AL INICIO DEL JUEGO

Al inicio de los otros juegos, el árbitro debería:

- Entregar la pelota al servidor; si se está usando el sistema multibolas, el árbitro asistente entregará la pelota al servidor.
- Cuando el servidor esté preparado, echar un vistazo para comprobar si el restador también lo está.

Anunciar:

'Segundo juego'

- Señalar al servidor y anunciar:

'Boll al servicio'

'Cero iguales' o 'Cero-cero'

Tan pronto como el árbitro anuncie 'cero iguales', el árbitro asistente cambiará el resultado a 0-0, el cronometrador iniciará el tiempo, y el partido empezará.

ANUNCIO DESPUÉS DEL PARTIDO

Al final del partido el árbitro debería:

- anunciar el tanteo, señalar al ganador y anunciar 'Juego y partido para Keen'.
- *'Keen gana 4 juegos a 3'*.

y en un encuentro por equipos:

'Países Bajos gana por 1 partido a 0', 'Países Bajos y Alemania 1 partido iguales' o 'Países Bajos gana 4 juegos a 3'.

PROCEDIMIENTO DESPUÉS DEL PARTIDO

Después del partido el árbitro debería:

- Anotar el resultado en el acta.
- Obtener la firma de los jugadores en un partido individual o de los capitanes en un encuentro por equipos (si lo requiere el juez árbitro).

El árbitro asistente pondrá el marcador en blanco, recogerá las pelotas, las raqueta(s) si fuera necesario y dejará el área de juego en buenas condiciones.

FINAL DEL PARTIDO – ÁRBITROS SALIENDO DEL ÁREA DE JUEGO

Al final del partido, después de haber completado todas las tareas posteriores al partido, el árbitro y el árbitro asistente deberían esperar a su compañero en su propia posición y luego salir como un equipo cuando estén listos, sin ponerse firmes en frente de los espectadores.

Con presentación formal, el árbitro y el árbitro asistente deberían esperar a su compañero en el sitio indicado por el juez árbitro / director de competición.

El árbitro irá en frente con el acta o carpeta en la mano izquierda, y el árbitro asistente le seguirá con paso uniforme (sin música de acompañamiento).

El equipo de árbitros devolverá el acta correctamente completada (revisada por ambos árbitros) directamente a la mesa del juez árbitro para que sea firmada. El juez árbitro (o el juez árbitro adjunto designado) debería comprobar si el acta está completa y correctamente rellena, firmarla y entregarla para introducir los resultados en el sistema.

Los árbitros no deberían deambular o caminar por la zona de juego una vez hayan completado sus tareas. Si desean ver otros partidos en juego, deberán salir de la zona de juego y dirigirse a la zona destinada para árbitros y espectadores.

RESUMEN

Cuando estén en la zona de juego —por cualquier razón—, los árbitros, jueces árbitros y evaluadores deberían vestir según el código de vestimenta o uniforme apropiados, prestando atención a su alrededor y siendo conscientes sobre cómo su presencia y conversaciones podrían afectar a los partidos en juego o a su imagen.

Los árbitros deberían abstenerse de entablar conversaciones con jugadores antes, durante o después del partido. Un árbitro puede responder a la pregunta de un jugador o explicar una decisión tomada, pero no debería iniciar una discusión sobre temas no relacionados con el partido.

Mientras estén con el uniforme, los árbitros deberían ser conscientes de que están representando a sus asociaciones y, lo más importante, que sus acciones pueden verse reflejadas en otros árbitros. Durante los eventos internacionales, todos los árbitros extranjeros son huéspedes de la asociación anfitriona y deberían respetar sus tradiciones y costumbres sociales dentro y fuera de la zona de juego.

En ninguna circunstancia los árbitros deberían entablar conversación con los espectadores o medios de comunicación sobre temas relativos a su conducta o a la de otros árbitros. Esto es algo que debería dirigirse al juez árbitro o al director del torneo.

Pueden encontrarse vídeos educativos sobre procedimientos en el sitio web del Comité de Árbitros y Jueces Árbitros.

Apéndice E – Uniforme para árbitros internacionales

El Comité de Árbitros y Jueces Árbitros (URC) de la ITTF ha adoptado las siguientes combinaciones de uniformes para los árbitros y jueces árbitros que actúen en los principales eventos de la ITTF.

Los árbitros internacionales que actúen en otros eventos de la ITTF podrán vestir su uniforme nacional (si existiera) o el uniforme de árbitro internacional de la ITTF.

El objetivo de un código de vestimenta para múltiples asociaciones no es reprimir la individualidad, la libertad de expresión o la identidad nacional, sino que es conseguir una uniformidad para la presentación de los árbitros delante de los espectadores y de la televisión.

Nuevo uniforme para árbitros y jueces árbitros (Li Ning)

	Hombres	Mujeres
Camisa/blusa para árbitros	Camisa azul cielo de manga corta o larga con cuello	Camisa o blusa de vestir azul cielo de manga corta o larga con cuello
Pantalones/falda para árbitros	Pantalones negros de vestir	Pantalones de vestir negros o falda negra , que debería estar justo por encima o por debajo de la altura de las rodillas, con una longitud que permita al árbitro sentarse cómodamente en público
Camisa/blusa para jueces árbitros	Camisa azul marino o camisa de vestir de manga larga con cuello	Camisa de vestir azul marino de manga corta o larga, o blusa de vestir con cuello
Pantalones/falda para jueces árbitros	Pantalones negros de vestir	Pantalones de vestir negros o falda negra , que debería estar justo por encima o por debajo de la altura de las rodillas, con una longitud que permita al árbitro sentarse cómodamente en público
Chaqueta (para condiciones de frío)	Chaqueta americana azul marino para llevar encima de la camisa	
Cinturón (si se lleva)	Cinturón negro de vestir o de cuero con una hebilla pequeña	
Zapatos	Zapatos negros de vestir o de deporte con suela de goma; los tacones altos no se llevarán	
Calcetines	Calcetines negros a la altura de los tobillos o más altos	Medias cuando se lleve falda

Uniforme completo estándar para árbitros en condiciones de temperatura aceptable o con aire acondicionado

	Hombres	Mujeres
Chaqueta	Chaqueta americana azul marino	
Camisa/blusa	Camisa de vestir azul cielo con cuello	Blusa de vestir azul cielo con cuello
Pantalones/falda	Pantalones negros de vestir	Pantalones de vestir negros o falda negra , que debería estar justo por encima o por debajo de la altura de las rodillas, con una longitud que permita al árbitro sentarse cómodamente en público
Cinturón (si se lleva)	Cinturón negro de vestir o de cuero con una hebilla pequeña	
Zapatos	Zapatos negros de vestir o de deporte con suela de goma; los tacones altos no se llevarán	
Calcetines	Calcetines negros a la altura de los tobillos o más altos	Medias cuando se lleve falda
Jersey (opcional para temperaturas bajas)	Jersey azul marino para vestir debajo de la chaqueta si la temperatura de dentro o fuera de la zona de juego es demasiado fría	
Insignia/pin	El pin de árbitro internacional de la ITTF en la solapa izquierda de la chaqueta	
Otras insignias/pins (opcional)	Solamente una insignia/pin más, que sea más pequeña que el pin de árbitro internacional para representar a la asociación del árbitro, en la solapa derecha. No debería haber otros símbolos para identificar asociaciones, regiones o la afiliación a otras organizaciones o participación en eventos previos	
Otras credenciales nacionales e internacionales	Mientras se esté actuando como árbitro internacional, solamente debería llevarse el pin de árbitro internacional, incluso si el árbitro tiene otras categorías nacionales o internacionales (por ejemplo, juez árbitro nacional o internacional)	
Sombreros u otro equipamiento en la cabeza	Ninguno, a no ser que esté aprobado por el juez árbitro	

Uniforme ligero para árbitros en condiciones de calor o sin aire acondicionado

	Hombres	Mujeres
Chaqueta	Ninguna	
Camisa/blusa	Camisa de vestir azul cielo de manga corta con cuello. CAMISETAS NO	Blusa de vestir azul cielo con cuello
Pantalones/falda	Pantalones negros de vestir A no ser que el juez árbitro diga lo contrario	Pantalones negros de vestir o falda negra , que debería estar justo por encima o por debajo de la altura de las rodillas, con una longitud que permita al árbitro sentarse cómodamente en público
Cinturón (si se lleva)	Cinturón negro de vestir o de cuero con una hebilla pequeña	
Zapatos	Zapatos negros de vestir o de deporte con suela de goma; los tacones altos no se llevarán	
Calcetines	Calcetines negros a la altura de los tobillos o más altos	Medias cuando se lleve falda
Insignia/pin	El pin de árbitro internacional de la ITTF el lado izquierdo de la camisa	
Otras insignias/pins (opcional)	Solamente una insignia/pin más, que sea más pequeña que el pin de árbitro internacional para representar a la asociación del árbitro, justo debajo de la etiqueta con el nombre.	

Apéndice F – Reglas y reglamentos para el tenis de mesa adaptado

Con la unión de la IPTTC y la ITTF, las reglas y reglamentos son ahora una parte integral de las reglas de la ITTF. Para más información sobre la división de tenis de mesa adaptado de la ITTF, por favor diríjase a la página web de la ITTF: <http://www.ittf.com> More/Para Table Tennis o <http://www.ipttc.org/>

GENERAL

Aquellos atletas con una diversidad funcional serán separados en clases, dependiendo de las lesiones y limitaciones descritas en el sistema de clasificación. Un comité de clasificación internacional será el responsable de clasificar a los jugadores en los eventos internacionales.

- Clases 1-5 para jugadores en silla de ruedas
- Clases 6-10 para jugadores de pie
- Clase 11 para jugadores con una discapacidad intelectual

Como más bajo sea el número de la clase, más severa será la discapacidad.

Después de haber sido clasificados a nivel internacional, todos los jugadores tendrán una tarjeta de clasificación internacional (ICC) que especificará la clase y la condición de la discapacidad. La ICC contiene secciones que indican cualquier limitación física (por ejemplo, a la hora de realizar un servicio correcto) o requisitos permanentes por razones médicas (uso de correas, ataduras, corsés, sillas de ruedas modificadas).

Si un jugador disputa un torneo internacional por primera vez y no dispone de una ICC, su asociación le dará una clasificación temporal. El jugador será entonces clasificado en la competición y se le asignará una clase y condición. A veces es necesario que, con el paso del tiempo, los jugadores sean clasificados de nuevo debido a una discapacidad degenerativa o a la mejora de su discapacidad. Las discapacidades se especifican en una lista comunicada a los clasificadores designados, al juez árbitro y al comité organizador antes de la competición. La clasificación o revisión para jugadores específicos es organizada por los clasificadores el día antes del inicio de la competición y se concluye antes de que el juez árbitro haya hecho el sorteo para los eventos individuales, tomando en consideración cualquier cambio en la clasificación de un jugador.

Si un jugador ha engañado deliberadamente a los clasificadores, no se le permitirá competir a discreción del juez árbitro, y puede enfrentarse a otras sanciones por parte de la ITTF.

Si un jugador debe usar un cinturón (alrededor de la cintura) y/o un corsé debido a su discapacidad, el jugador deberá probarlo delante del panel de clasificación. Es responsabilidad del jugador indicar su necesidad de usar dicho equipamiento al clasificador jefe, ya sea en la clasificación inicial o en su revisión. Podrá darse permiso para usar un cinturón y/o corsés bajo las siguientes condiciones:

- permanente – debe anotarlo el clasificador jefe en la tarjeta de clasificación internacional del jugador (ICC) en el torneo internacional en cuestión.
- temporal – el jugador debe aportar una explicación detallada de su doctor, quien debe certificar el periodo por el cual se requiere el uso de un cinturón y/o corsé. El certificado debe estar firmado y fechado por el doctor y entregado al clasificador jefe en el torneo en cuestión. El jugador deberá comunicar esto al juez árbitro antes del inicio de la competición en la que vaya a participar.

SILLAS DE RUEDAS

Las sillas de ruedas deben tener al menos dos ruedas grandes y una pequeña al inicio de la jugada y durante la misma. Si, por cualquier razón durante una jugada, no se cumplen estas condiciones, la jugada se parará inmediatamente y se concederá un tanto al rival. Si una rueda se sale de la silla durante el juego, el juez árbitro podrá permitir un breve intervalo antes de la siguiente jugada para colocar de nuevo la rueda.

En eventos individuales y por equipos, ninguna parte del cuerpo por encima de las rodillas podrá estar sujetado a la silla, ya que esto podría mejorar el equilibrio del jugador. Sin embargo, si un jugador necesita estar atado por razones médicas, esto deberá anotarse en su tarjeta de clasificación, y será tomado en consideración a la hora de determinar la clase del jugador.

La altura de uno o, máximo, dos cojines está limitada a 15 centímetros, sin añadir nada más a la silla de ruedas.

Si el jugador necesita soportes extra en la silla, ya estén atados o no a la silla (excepto los cojines), el jugador deberá pedir una clasificación o reclasificación teniendo en cuenta la silla de ruedas modificada. Cualquier añadido a la silla de ruedas sin una reclasificación y autorización escrita en la ICC será considerada ilegal y el jugador será descalificado.

2.10.1.14 si ambos jugadores o parejas están en sillas de ruedas debido a una discapacidad física y

2.10.1 A menos que la jugada sea anulada, un jugador ganará un tanto:

CONTACTO CON LA SILLA DE RUEDAS

2.10.1.14.1 su oponente no mantiene un mínimo contacto con el asiento o el cojín(es), con la parte posterior del muslo, cuando es golpeada la pelota.

Si todos los jugadores están en silla de ruedas a causa de una discapacidad física y no mantienen el contacto con el asiento o cojín con la parte trasera de al menos uno de los muslos justo antes de golpear la pelota, se considera que están ganando ventaja injustamente, y se concederá un tanto al rival. (HMO 12.1.6)

CONTACTO CON LA MESA

2.10.1.14.2 su oponente toca la mesa con cualquier mano antes de golpear la pelota.

Si un jugador está en silla de ruedas a causa de una discapacidad física, solo podrá tocar la mesa con su mano de la raqueta para recuperar el equilibrio, y solo después de haber hecho una devolución, siempre que la superficie de juego no se mueva. El jugador no puede usar la mesa como soporte extra antes de golpear la pelota. De forma similar, el jugador no podrá tocar la mesa con su mano libre para tener soporte extra ni tocar la superficie de juego en ningún momento durante la jugada. En un partido de dobles esto se aplicará a ambos jugadores (HMO 12.1.7)

CONTACTO CON EL SUELO

2.10.1.14.3 el reposapiés o los pies del oponente tocan el suelo durante el juego.

RUEDA O PIE QUE CRUZAN LA LÍNEA CENTRAL

2.10.1.15 si, cuando su pareja de dobles contraria incluye al menos un jugador en silla, cualquier parte de la silla o un pie del jugador de pie cruza la extensión imaginaria de la línea central.

Si cualquier parte de la silla de ruedas del jugador pasa más allá de la extensión imaginaria de la línea central de la mesa, el árbitro concederá un tanto a la pareja rival. Esto también se aplica cuando juega una pareja 'mixta' (un jugador de pie y uno en silla de ruedas). Cualquier jugador podrá devolver la pelota (después del servicio inicial y su devolución), pero cada jugador deberá permanecer en su propia mitad de la mesa. Ninguna parte de la silla de ruedas puede cruzar la extensión imaginaria de la línea central, y el jugador de pie no puede poner ningún pie sobre la línea. (HMO 14.1.4)

MESA

3.2.1.4 Las patas de la mesa estarán al menos a 40 cm de la línea de fondo de la mesa para jugadores en silla de ruedas.

Las mesas deberán permitir el acceso a las sillas de ruedas sin obstruir las piernas del jugador y permitirán que quepan dos sillas de ruedas para los dobles.

VESTIMENTA

Un jugador no debería vestir de forma habitual ninguna parte de un chándal durante el juego, pero en algunos casos el juez árbitro puede darle permiso para hacerlo. Por ejemplo, en casos de frío extremo en las instalaciones de juego, con el consiguiente riesgo de roturas musculares, o en casos donde el jugador desee cubrir una lesión o discapacidad en la pierna, o por motivos religiosos. Si se viste un chándal durante el juego, este debe cumplir con todos los requerimientos para la vestimenta. Un jugador con una discapacidad física ya sea en silla de ruedas o de pie, puede vestir los pantalones de chándal durante el juego, pero los pantalones tejanos no están permitidos. (HMO 8.5.1)

RECUBRIMIENTO DE LA RAQUETA

[...] El recubrimiento debería extenderse hasta los límites, pero no más allá, de la hoja, aunque se puede permitir cierta tolerancia. El juez árbitro deberá decidir qué límite es aceptable e informar a los árbitros al respecto, pero, como guía, una tolerancia de unos 2 milímetros suele ser un margen aceptable para muchos jueces árbitros. Por

ejemplo, muchos jugadores en silla de ruedas de clase 1 y 2 a menudo utilizan su mano de la raqueta para recuperar su posición después de haber golpeado la pelota y, al hacerlo, tocan la mesa con sus raquetas. Así pues, tener un recubrimiento que sobresalga más puede ayudarles a proteger la mesa, por lo cual se les puede permitir un margen ligeramente más grande. (HMO 7.1.1)

ORDEN DE JUEGO - DOBLES

2.8.3 En dobles, cuando al menos un jugador de una pareja está en silla de ruedas, debido a una discapacidad física, el servidor hará primero un servicio, el receptor hará entonces una devolución, pero en lo sucesivo cualquier jugador de la pareja discapacitada puede hacer devoluciones.

Cuando una pareja de dobles está formada por dos jugadores que están en silla de ruedas a causa de una discapacidad física, el servidor hará primero un servicio y entonces el receptor hará una devolución, pero a partir de entonces cualquier jugador de la pareja con discapacidad podrá hacer una devolución. (HMO 14.1.4)

RELAJAR LOS REQUISITOS PARA EL SERVICIO

2.6.7 Excepcionalmente, el árbitro podrá atenuar los requisitos para un servicio correcto cuando esté convencido que una discapacidad física impide su cumplimiento.

El árbitro puede relajar los requisitos de un servicio correcto si está satisfecho de que el cumplimiento de las normas no puede hacerse por una discapacidad física. Este será siempre el caso de los jugadores de Clase 1 y Clase 2 (consultar Apéndice F). La tarjeta de clasificación internacional del jugador contiene una sección indicando cualquier limitación física que tenga el jugador y que afecte al cumplimiento de los requisitos de un servicio correcto. Por ejemplo, cuando un jugador con discapacidad no puede poner la palma de la mano plana o no tiene mano, el jugador podrá servir con la palma curvada o lanzar la pelota desde su muñón. (HMO 10.7.1)

SERVICIOS NULOS

2.9.1.5 Si el receptor está en silla de ruedas debido a una discapacidad física y en el servicio, siempre y cuando, por lo demás, el servicio sea correcto, la pelota
2.9.1.5.1 después de tocar el campo del receptor vuelve en dirección a la red;
2.9.1.5.2 se queda en reposo sobre el campo del receptor;
2.9.1.5.3 en individuales sale del campo del receptor por cualquiera de sus laterales tras tocarlo.

Si el receptor está en silla de ruedas a causa de una discapacidad física, la jugada será nula si durante el servicio la pelota se queda en reposo en el campo del receptor, o si vuelve en dirección a la red después de tocar el campo del receptor, o, en individuales, después de tocar el campo del restador sale por cualquiera de las líneas laterales. Esto se debe a que un jugador en silla de ruedas, por definición, tiene restringida su capacidad para estirarse, y un servicio que vuelva en dirección a la red o que salga por cualquiera de las líneas laterales es considerado injusto. La pelota puede cruzar la línea lateral después de uno o más botes. Sin embargo, en individuales y cuando la pelota se esté dirigiendo hacia la línea lateral, si el receptor golpea la pelota antes de que esta cruce la línea de fondo o haga un segundo bote en su lado de la superficie de juego, el servicio se considera correcto, y la jugada no será anulada. (HMO 11.5.1)

DEJAR LA RAQUETA EN LA MESA

3.4.2.5 Excepto que sean autorizados por el árbitro, los jugadores dejarán sus raquetas sobre la mesa durante los descansos autorizados; pero si la raqueta está atada a la mano, el árbitro permitirá al jugador mantenerla atada durante los descansos autorizados.

Los jugadores deben dejar sus raquetas encima de la mesa durante los intervalos entre juegos y otros intervalos autorizados, y no deberán retirarla de ahí sin el acuerdo específico del árbitro. Si, con el acuerdo del árbitro, un jugador retira su raqueta durante un intervalo por cualquier razón, se debe dar tanto al árbitro como al rival la oportunidad de inspeccionar la raqueta o su sustitución antes de que empiece el siguiente juego. La única excepción a esta norma son los jugadores con discapacidad funcional que tengan la raqueta atada a la mano. (HMO 7.3.4)

INTERVALOS – Tiempo médico de recuperación

Si un jugador con discapacidad no puede jugar temporalmente debido a la naturaleza de su discapacidad o condición, el juez árbitro puede, después de consultar con un clasificador médico o doctor en la competición, autorizar un periodo de recuperación del menor tiempo posible, y en ningún caso superior a 10 minutos. (HMO 13.5.4)

PREPARACIÓN PREVIA AL PARTIDO

Para los partidos con jugadores en silla de ruedas, el árbitro también debería comprobar:

- El número de ruedas en la silla
- Que el jugador no lleve su mochila colgando en la parte posterior de la silla
- La altura del cojín o cojines que lleva el jugador
- Que el jugador vista pantalones de chándal y no tejanos
- Que el jugador lleve su nombre y el código de 3 letras de su asociación en la parte trasera de su camiseta

REGLAS PARA EL JUEGO DE PIE

No hay excepciones en las reglas del tenis de mesa para jugadores de pie con una diversidad funcional. Todos los jugadores juegan siguiendo las reglas y reglamentos de la ITTF. En las tarjetas de clasificación hay una sección donde se indica qué limitaciones, si las hubiera, tiene un jugador a la hora de hacer un servicio legal.

Pueden encontrarse vídeos de formación de reglas y procedimientos sobre PTT en el sitio web del URC:

25. Accesibilidad para PTT

26. *Call area* PTT

27. Servicios PTT

28. Otros PTT

<https://www.itf.com/committees/umpires-referees/videos/>

Apéndice G – Enlaces útiles

<https://www.ittf.com/committees/umpires-referees/videos/>

Vídeos de formación para árbitros

1. Uniforme y equipamiento para árbitros
2. Vestimenta de juego
3. Preparación de la *call area*
4. *Call area* para individuales
5. *Call area* para equipos
6. Control de raquetas en la *call area*
7. Coordinación entre el Centro de Control de Raquetas y el árbitro
8. Preparación del Centro de Control de Raquetas
9. Comprobación de raquetas en el Centro de Control de Raquetas
10. Material para el árbitro y árbitro asistente
11. Entrada y salida del área de juego
12. Tareas del árbitro antes del partido
13. Tareas de árbitro asistente antes del partido
14. Posturas para sentarse
15. Señales manuales 1
16. Señales manuales 2
17. N/A
18. Tiempo muerto
19. Faltas de comportamiento
20. Consejos ilegales
21. Material dañado
22. Uso del marcador
23. Control del tiempo
24. Regla de aceleración
25. Accesibilidad para PTT
26. *Call area* para PTT
27. Servicios PTT
28. Otros PTT

Vídeos de formación para jueces árbitros

1. Comunicación y cooperación
2. Métodos de eliminatoria directa
3. Métodos para los grupos
4. Cálculo de la clasificación de un grupo
5. Competiciones de calificación
6. Métodos de competición por equipos
7. Inscripciones
8. Horarios
9. Preparación del cuadro
10. Sorteo con cartas 1
11. Sorteo con cartas 2
12. Sorteo con pelotas 1
13. Sorteo con pelotas 2
14. Reuniones
15. Área de juego
16. Otras instalaciones
17. Vestimenta
18. Control del juego
19. Informe del juez árbitro
20. Programa Dr Wu 1
21. Programa Dr Wu 2
22. Programa Dr Wu 3
23. Juez árbitro en eventos Para TT

Señales manuales para servicios ilegales

Otros documentos

<https://www.ittf.com/committees/umpires-referees/documents/>

General

- Estructura del Comité de Árbitros y Jueces Árbitros (URC)
- Examen de reglas avanzado
- Tarifas de formación y exámenes
- Formadores y evaluadores
- Nuevas señales manuales para servicios ilegales
- Procedimientos para salir y entrar al área de juego
- FAQ (preguntas frecuentes)

Procedimientos de trabajo

- Descripción del procedimiento de trabajo
- Control de raquetas antes del partido – Sin VOC (control de sustancias volátiles)
- Control de raquetas antes del partido – Con VOC
- Control de raquetas después del partido – Sin VOC
- Control de raquetas después del partido – Con VOC

Árbitros

- Desarrollo de la carrera arbitral
- Próximos eventos de entrenamiento y educación
- Enlace de prueba para el marcador electrónico con tablet (individuales y equipos)

Jueces árbitros

- Desarrollo de la carrera como juez árbitro
- Lista de jueces árbitros activos
- Directrices para oficiales de partido
- Requisitos para el control de raquetas
- Formulario para horario de control de raquetas
- Formulario para control de raquetas 3
- Lista de verificación del juez árbitro
- Informe del juez árbitro
- Modelo de invitación a los árbitros
- worldtabletennis
- Boletín para oficiales de partido
- Modelo de presentación de reunión previa de árbitros
- Información de la reunión del Jurado para delegados
- Procedimientos estándar para director de competición y jueces árbitros
- Cuestionario para los árbitros
- Guía para el informe electrónico del juez árbitro

LARC (listado de recubrimientos autorizados)

www.ittf.com/equipment/

División de la ITTF de Para Table Tennis

www.ittf.com/para-table-tennis

World Table Tennis (WTT)

www.worldtabletennis.com/technicaldocuments