

HANDBOOK FOR MATCH OFFICIALS

MANUAL PARA OFICIALES DE PARTIDOS

Decimoquinta edición – Junio 2014

PRÓLOGO

Secciones de ediciones anteriores han sido modificadas con el objeto de proporcionar una guía más clara y por lo tanto más uniformidad en la aplicación de las reglas y reglamentos. Los comentarios y sugerencias para añadir o mejorarlo serán bienvenidos y pueden ser enviados al Presidente del Comité de Árbitros y **Jueces Generales** de la ITTF.

URC – ITTF **Febrero de 2014**

Primera edición	Marzo 1982
Segunda edición	Septiembre 1983
Tercera edición	Enero 1989
Cuarta edición	Septiembre 1989
Quinta edición	Septiembre 1991
Sexta edición	Noviembre 1993
Séptima edición	Septiembre 1995
Octava edición	Octubre 1997
Novena edición	Julio 2000
Décima edición	Junio 2004
Undécima edición	Diciembre 2005
Duodécima edición	Diciembre 2006
Decimotercera edición	Agosto 2007
Decimocuarta edición	Junio 2011
Decimoquinta edición	Febrero 2014

Publicado por
La Federación Internacional de Tenis de Mesa

La Federación Internacional de Tenis de Mesa (ITTF), fundada en 1926, es la entidad que dirige mundialmente este deporte y cuenta con 215 Asociaciones miembros en todo el mundo.

La ITTF supervisa la organización de los Campeonatos Mundiales, en los que participan más de 800 jugadores de todos los continentes, y otras cuatro competiciones más por títulos mundiales. Su principal función es la dirección y desarrollo del deporte en beneficio de más de 30 millones de jugadores en todo el mundo.

El tenis de mesa es un deporte olímpico y está dentro del programa de los Juegos Olímpicos de Verano.

(x) – Estas dos ediciones sólo existen en su original inglés, al no haber ha sido puestas al día en castellano.

(*) – **Edición adaptada (por la ULTM) de la decimoquinta en castellano con los correspondientes cambios que aparecen en la decimoquinta edición en inglés y los cambios introducidos en el reglamento hasta el 2013.**

MANUAL PARA OFICIALES DE PARTIDO – 2014

1 INTRODUCCIÓN

- 1.1 El propósito de este Manual es el de servir de guía a los árbitros en la aplicación de las Reglas y del Reglamento, y debería ser leído conjuntamente con el vigente Manual de la ITTF o el Manual de Reglas. Trata principalmente, de los deberes de los árbitros y árbitros asistentes, aunque también incluye algunos de los deberes de los jueces generales en lo relativo al control de partidos. El *Handbook for Tournament Referees*, (manual del Juez General) cubre los amplios deberes de los jueces generales en torneos.
- 1.2 Los jugadores tienen derecho a esperar homogeneidad en la conducción de los partidos y encuentros y por ello a no tener que hacer ajustes continuos por diversos procedimientos en diferentes competiciones o países. Con el fin de garantizar esta homogeneidad, el Comité de Árbitros y Jueces Generales (URC) de la ITTF ha elaborado un sumario de procedimientos recomendados para los oficiales de partidos y encuentros, los cuales han sido incluidos como Apéndices A, D, E y F.
- 1.3 El Apéndice B recoge las directrices de la ITTF para los árbitros en competiciones para Títulos mundiales, incluidos los Campeonatos del Mundo y eventos sancionados, estas directrices no son de obligado cumplimiento en otro tipo de competiciones, pero suelen ser adoptadas en Campeonatos Continentales y en Torneos Abiertos Internacionales.

El apéndice C describe la calificación de los árbitros, Apéndice H cubre algunos aspectos de los eventos Paralímpicos y el Apéndice I es el sumario de las leyes y regulaciones de los cambios hechos desde la última edición en el 2011.

2 REGLAS Y REGLAMENTO

2.1 Aplicabilidad

- 2.1.1 El primer requisito de un árbitro es el conocimiento exhaustivo de las normas, incluyendo las Reglas y Reglamento, que rigen el Tenis de Mesa de competición junto con una comprensión clara de su grado de aplicación a los diferentes tipos de competición. La información más relevante se recoge en los Capítulos 2, 3 y 4 del Manual de la ITTF.

2.2 Reglas

- 2.2.1 El Capítulo 2 contiene las “Reglas del Tenis de Mesa”, de ahora en adelante “Reglas”. Las Reglas son aplicables a todas las competiciones internacionales y, generalmente, son adoptadas por las Asociaciones para sus competiciones nacionales, aunque cualquier Asociación tiene derecho a introducir variaciones en aquellas competiciones en las que sólo intervengan sus propios jugadores. Una Regla puede modificarse exclusivamente en una Asamblea General y por acuerdo de un 75% de mayoría de los votantes.

2.3 Reglamento

- 2.3.1 El Capítulo 3 contiene el “Reglamento para Competiciones Internacionales”, de ahora en adelante “Reglamento”, que, en general, será aplicable a todas las Competiciones Internacionales. Las reglamentaciones adicionales para competiciones de título mundial, incluyendo los Campeonatos del Mundo, se

describen en el Capítulo 4. Todas estas reglamentaciones sólo pueden modificarse en reunión de la Junta de Directores 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 autorización de la Asociación en cuyo territorio se celebra y que está abierto a los jugadores de cualquier Asociación. En este tipo de torneos pueden producirse pequeñas variaciones del Reglamento cuando la organización no pueda o esté poco dispuesta a cumplir todos los requisitos, generalmente en lo referente a las condiciones de juego, como por ejemplo, en lo relativo a las dimensiones del espacio de juego.

3.1.2 Cuando un torneo abierto no cumpla una determinada regulación, el formulario de inscripción para el mismo deberá indicar claramente la naturaleza y el alcance de las variaciones, de forma que los interesados conozcan de antemano las limitaciones que se aplicarán. Se entenderá que todo participante que se inscriba comprende y acepta las limitaciones establecidas, y por tanto, el torneo se regirá por el reglamento modificado

3.1.3 Cada temporada, una Asociación puede designar un torneo abierto de categoría absoluta, uno de juveniles y uno de veteranos de los que organice como su “Campeonato Internacional Abierto”, y para cada uno de estos torneos cualquier modificación del Reglamento sólo puede realizarse con la autorización del Comité Ejecutivo de la ITTF. De la misma manera, cualquier variación aplicable a los Campeonatos del Mundo debe ser autorizada por la Junta de Directores de la ITTF y en los Campeonatos Continentales debe serlo por la Federación Continental pertinente. Una asociación además puede organizar un torneo de tenis de mesa paralímpico.

3.1.4 Desde 1996 un número de Campeonatos Internacionales Abiertos han sido incluidos en un “Circuito Pro-Tour”¹. Éstos están organizados bajo las directrices de la ITTF y, de vez en cuando, incorporan variaciones experimentales de las Reglas y el Reglamento autorizados por su Junta de Directores. Dichas variaciones pueden aplicarse a todos los torneos del Pro-Tour en una temporada o a uno específico, y se darán todos los detalles en el pertinente formulario de inscripción.

3.2 Torneos Restringidos

3.2.1 Los torneos nacionales donde todos los jugadores son de la misma Asociación, y los torneos restringidos a jugadores de un área definida o a un determinado grupo o colectivo profesional, no quedan automáticamente bajo el Reglamento. Para estas competiciones, los organizadores podrán decidir qué reglamentaciones aplicar y qué variaciones, cuando convenga, desean realizar.

3.3 Otras Competiciones Internacionales

3.3.1 Los encuentros internacionales por equipos, excepto en los Campeonatos del Mundo o Continentales, se rigen normalmente por la totalidad del Reglamento, aunque las Asociaciones participantes pueden acordar modificaciones. En éstas y

¹ Denominado “World-Tour” desde el año 2012

otras competiciones internacionales, se presupone la vigencia del Reglamento a menos que las bases de la competición establezcan excepciones e indiquen claramente cuáles son.

4 OFICIALES DE PARTIDOS

4.1 Juez General

4.1.1 Se designará un juez general para cada competición en su totalidad, normalmente con uno o más adjuntos que pueden actuar en su nombre. El juez general, o un adjunto autorizado, deberá estar presente en la sala de juego mientras haya competición, para decidir cualquier duda sobre la interpretación de las Reglas, en la cual, él es la única autoridad, y en general para asegurar que la competición se desarrolla de acuerdo con las Reglas y el Reglamento vigente.

4.1.2 En las situaciones en que el juez general sea el único árbitro, como por ejemplo en la autorización de una interrupción temporal del juego debida a lesión o en la descalificación de un jugador, debe obrar consecuentemente y evitar cualquier sospecha de parcialidad hacia algún jugador en particular. Se recomienda que en competiciones importantes el juez general y sus suplentes sean de distintas Asociaciones, de forma que siempre sea posible asignar una situación conflictiva a un oficial "neutral".

4.1.3 Las designaciones arbitrales son responsabilidad del juez general. Aunque normalmente no será quien las realice personalmente, sí deberá asegurarse de la competencia de los árbitros y de la actuación justa y coherente de los mismos. Debe explicar a los árbitros, en la reunión previa al Campeonato, la forma en que espera sean aplicadas las Reglas y el Reglamento, especialmente cuando algunas de ellas sean nuevas o conflictivas.

4.1.4 Los jugadores están bajo la jurisdicción del Juez General desde el momento que llegan al local de juego hasta que salen de él. La sala o área de entrenamiento es considerada como parte del local de juego.

4.2 Árbitro

4.2.1 Se nombrará un árbitro para cada partido o encuentro, cuya función principal será la de decidir el resultado de cada jugada. Aunque, en principio el árbitro no tiene poder discrecional, tendrá que valorar la aplicación de ciertas reglas y regulaciones, como por ejemplo decidir si una jugada debe anularse debido a que un servicio, o su devolución, hubieran podido verse afectados por circunstancias fuera del control del jugador, o si el comportamiento de éste es o no aceptable.

4.2.2 Cuando un árbitro actúa solo, su decisión es definitiva sobre todas aquellas cuestiones de hecho que pudieran producirse durante un partido, incluyendo aquellas decisiones que afectan a pelotas que tocan o no el borde de la mesa y sobre todos los aspectos relativos al servicio. En estas circunstancias él es también responsable directo de cronometrar la duración del juego, pero cuando se tenga que introducir la regla de aceleración será necesaria la intervención de otro árbitro que actuará como contador de golpes.

- 4.2.3 Aunque el árbitro tiene la obligación de aceptar ciertas decisiones tomadas por otros oficiales, podrá solicitar una explicación cuando estime que la misma está fuera de la jurisdicción del oficial que la ha tomado. Si, tras la consulta, encuentra que el oficial actuó incorrectamente podrá anular la decisión errónea tomada, ya sea corrigiendo la misma, o más frecuentemente, declarando nula la jugada.
- 4.2.4 El árbitro deberá situarse a 2 ó 3 metros del lateral de la mesa, alineado con la red, y sentado en una silla que, preferiblemente, debería estar elevada, aunque no es imprescindible en partidos de individuales. En dobles, el árbitro deberá permanecer de pie si la elevación de su silla no es suficiente, para ver así con toda seguridad si la pelota, en el servicio, toca los medios campos adecuados. En individuales no se recomienda permanecer de pie puesto que obstruye innecesariamente la visión de los espectadores.
- 4.2.5 Los jugadores están bajo la jurisdicción el árbitro desde el momento que llegan al área de juego hasta que salen de ella.

4.3 Árbitro Asistente

- 4.3.1 En competiciones internacionales se nombrará un asistente que compartirá o se encargará de alguna de las responsabilidades del árbitro. Por ejemplo, un árbitro asistente es el único responsable de las decisiones concernientes a las pelotas que tocan en el lado de la mesa más próximo a él, y tiene la misma autoridad que el árbitro para decidir la validez del servicio de un jugador, si un jugador obstruye la pelota y alguna de las condiciones que pudieran propiciar la anulación de una jugada.
- 4.3.2 Tanto si el árbitro o el árbitro asistente deciden que el servicio no es válido, que se ha cometido obstrucción, que la pelota toca la red en el servicio o que las condiciones de juego se han visto alteradas de forma que puede afectar al desarrollo de la jugada, la decisión es definitiva.
- 4.3.3 Sin embargo, una decisión tomada por alguno de ellos podría, en algunas circunstancias, ser revocada por la decisión del otro. Por ejemplo, la decisión sobre si una pelota ha tocado el borde de la superficie de juego del lado más próximo a un árbitro asistente no tendrá ninguna importancia si el árbitro ha visto como un jugador desplazaba la mesa. De igual forma, un servicio que el árbitro asistente entiende es incorrecto no será penalizado si, previamente, el árbitro declaró la anulación de la jugada porque una pelota de otra mesa entró en el área de juego.
- 4.3.4 El árbitro asistente deberá sentarse justamente enfrente del árbitro principal, alineado con la red, y aproximadamente a la misma distancia de la mesa que el principal. El árbitro asistente no debe estar de pie en dobles.

4.4 Cronometrador

- 4.4.1 Un árbitro asistente puede actuar como cronometrador, pero algunos árbitros prefieren realizar esta función ellos mismos, quizás porque deseen ser ellos los que decidan el tiempo que conceden a las interrupciones del juego. El cronometrador deberá medir la duración del tiempo de calentamiento, la duración del juego, los descansos entre juegos y la duración de cualquier suspensión autorizada del juego, y su decisión sobre el tiempo que haya transcurrido es definitiva.

4.5 Contador de golpes

4.5.1 El recuento de los golpes, cuando la regla de aceleración está en vigor, se realiza normalmente por otro oficial, pero el árbitro asistente también puede hacer de contador de golpes. La única obligación del contador de golpes es la de contar los golpes de devolución del receptor y su decisión sobre esta cuestión de hecho no puede ser anulada. Si el árbitro asistente actúa como contador de golpes, éste sigue teniendo las mismas responsabilidades como árbitro asistente.

4.6 Apelaciones

4.6.1 Cuando un jugador, o el capitán de un equipo en un encuentro por equipos, considere que el árbitro, árbitro asistente o contador de golpes ha realizado una interpretación equivocada de las reglas podrá apelar, pero no podrá hacerlo sobre una decisión de hecho realizada por cualquier oficial sobre cuestiones de las que es responsable. Este tipo de apelaciones se realizarán al juez general, cuya decisión es definitiva respecto a cuestiones de interpretación de las reglas.

4.6.2 Si, a pesar de todo, el jugador o capitán del equipo consideran que el juez general se equivoca podrá realizar una apelación, a través de la Asociación a la que pertenece, al Comité de Reglas de la ITTF. Este Comité emitirá una reglamentación al respecto para ocasiones futuras pero no podrá modificar la decisión tomada por el juez general. También podrá realizarse una apelación contra una decisión del juez general sobre materias no cubiertas por las reglas al Comité de Competición del Torneo.

4.6.3 La resolución que un juez general realice a las distintas apelaciones debe ajustarse a los procedimientos correspondientes. En una competición individual sólo tratará con el jugador o pareja; no permitirá que un capitán o entrenador del equipo actúe como representante o en nombre del jugador o pareja, aunque sí permitirá la presencia de un traductor cuando existan problemas de comunicación debidos al lenguaje. En un encuentro por equipos, cualquier protesta de un jugador que no cuente con el respaldo de su capitán será ignorada.

4.6.4 Cuando la apelación se realice contra la actuación de un determinado oficial, sólo dicho oficial intervendrá en la argumentación de la situación. El juez general podrá solicitar la opinión o las pruebas de otro oficial o de un testigo, pero una vez que dicha persona haya realizado su declaración no volverá a tomar parte en la discusión y deberá evitar cualquier tipo de interferencia de personas no relacionadas directamente con la situación.

4.7 Sustituciones

4.7.1 Durante una competición puede haber ocasiones, bien antes de comenzar a jugar o bien después del comienzo, en que se cuestione la capacidad de un oficial del partido para el que ha sido designado. Tales ocasiones son poco frecuentes pero cuando se produzcan, el juez general debe estar dispuesto a emplear su autoridad para solventar el asunto, posiblemente cambiando al oficial en cuestión cuando ésta sea la única alternativa adecuada.

4.7.2 Lo primordial para el juez general es decidir si la designación de un determinado oficial, o el mantenimiento de una designación ya realizada, puede suponer que se produzca un resultado injusto en el partido. Si un oficial está actuando

correctamente y no muestra una deliberada parcialidad no sería razonable que el juez general lo reemplazase simplemente porque las decisiones de dicho oficial afectan más a un jugador o pareja que al otro.

- 4.7.3 Una queja de un jugador referida a la estricta aplicación de las Reglas de un determinado oficial, o una protesta previa del jugador sobre dicho oficial, no le descalifica automáticamente para dirigir partidos en los que ese jugador debe tomar parte. Igualmente, disputas entre un oficial de partido y un jugador o capitán durante un partido o encuentro, aunque sea prolongada, no justifica necesariamente la sustitución de dicho oficial.
- 4.7.4 Los errores cometidos ocasionalmente por un árbitro, especialmente cuando son corregidos rápidamente, no suelen justificar su sustitución y, para el juez general, será más aconsejable no intervenir en dichas situaciones, incluso cuando los errores sean más frecuentes, siempre que el desarrollo del juego no se vea afectado por los mismos. Sin embargo, deben tenerse en cuenta, y más en encuentros programados, los posibles efectos que causen sobre la imagen pública.
- 4.7.5 Si, y sólo si, el juez general está seguro de que el mantenimiento de la designación de un oficial es posible que perjudique la obtención de un resultado justo, debido a una total pérdida de confianza de los jugadores en la competencia o en la capacidad de juicio de ese determinado oficial, dicho oficial puede ser sustituido por otro. El cambio deberá llevarse a cabo de la forma más discreta posible y el juez general deberá explicar cuidadosamente al árbitro sustituido la causa de su decisión evitando cualquier muestra pública de crítica.
- 4.7.6 Cuando se produce la sustitución de un oficial por la toma de decisiones incorrectas, el resultado no podrá modificarse para corregir dichos errores siempre y cuando los mismos se refieran a cuestiones de hecho que recaían en su jurisdicción. Si dichas decisiones estuvieran motivadas por una mala interpretación de las normas o estuvieran fuera de su jurisdicción, puede plantearse la repetición de aquellos juegos que se hubiesen visto afectados, pero en términos generales, es más conveniente reanudar el juego con el resultado que se había alcanzado en el momento en que se produjo la sustitución.

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

- 4.8.1 Además de su responsabilidad de garantizar un resultado justo, los oficiales de partido desempeñan un papel esencial en la presentación de un partido o encuentro. Sin embargo, esto no debe significar un papel de protagonismo; de hecho el mejor comentario que un equipo arbitral puede recibir es el de no ser protagonistas, lo que significa que son capaces de controlar el juego pasando totalmente desapercibidos, de forma que, tanto los jugadores como los espectadores, pueden concentrarse completamente en el partido o encuentro.
- 4.8.2 Los árbitros deberán mostrarse vigilantes e interesados en el partido en el que están actuando. Una actitud graciosa o poco seria no es siempre bien recibida por los jugadores, para los que cada partido es algo muy serio. Los oficiales no abandonarán sus posiciones a menos que sea imprescindible para algún fin, como puede ser para la recuperación de la pelota a la finalización del encuentro o para colocar el área de juego cuando sus límites se hubieran visto alterados.

- 4.8.3 Incluso cuando no tienen que arbitrar, los árbitros deben comportarse de forma que su autoridad no se vea perjudicada, o que pueda parecer desfavorable a Asociaciones o al deporte. Las buenas relaciones con jugadores son importantes, pero debe tenerse cuidado de no parecer excesivamente amistosas con determinados jugadores o dar cualquier síntoma de parcialidad. La crítica pública de otros árbitros u organizadores debe evitarse.
- 4.8.4 Los oficiales de partido serán también responsables de la apariencia del área de juego durante el partido o encuentro. Deben mantenerla limpia y libre de todo material o persona que no deba estar en el área de juego y deberá corregir inmediatamente cualquier alteración de la mesa o vallas. En el área de juego sólo deberán encontrarse los oficiales designados para el partido y su ubicación deberá ser tal, que por una parte les permita desarrollar sus funciones correctamente y por otra no sea un obstáculo para el desarrollo del juego.
- 4.8.5 Normalmente la organización **en conjunto con el Juez General** fija el número máximo de personas que pueden sentarse en el banquillo de los equipos y en competiciones individuales también puede establecerse el número de personas permitido para acompañar a los jugadores o parejas. Es obligación del árbitro hacer que se cumplan dichas limitaciones, pudiendo llegar incluso a la suspensión del juego hasta que las personas no autorizadas abandonen la zona.
- 4.8.6 Es aconsejable abrocharse las chaquetas cuando se entre en el área de juego y antes o después de la presentación del partido/encuentro. Sin embargo, mientras se esté sentado puede ser mejor desabrochársela para facilitar los movimientos del brazo. **Es importante que en todos los torneos la presentación de manera profesional sea habitual y todo aquello que haga sentirse al árbitro natural y cómodo en todo momento (Ver apéndice F).** Es importante, que en todos los torneos, la presentación profesional sea un hábito, y algo que al árbitro resulte natural y cómodo en todo momento. (Ver apéndice F)

4.9 Vestimenta

- 4.9.1 La mayoría de las Asociaciones han adoptado uniforme para sus oficiales, que normalmente consisten en una chaqueta, pantalón o falda de un determinado color, pero ocurre que, en ciertas circunstancias, dicho uniforme no podrá ser empleado. Por ejemplo con elevadas temperaturas será imposible vestir chaqueta cuando se sabe que un encuentro va a ser largo, y por el contrario algunos pabellones pueden ser demasiado fríos.
- 4.9.2 En estas circunstancias, los oficiales deberán ponerse de acuerdo sobre los elementos del uniforme que emplearán, de forma que, si necesitan utilizar jersey todos serán del mismo color. La principal consideración a tener en cuenta es que los oficiales deben vestir pulcramente, tan uniformemente como sea viable, pero cualquier cambio que pudiera proponerse al uniforme normal deberá contar con la aprobación de los organizadores de la competición.
- 4.9.3 El URC (Comité de Árbitros y Jueces Generales de la ITTF) ha adoptado un uniforme estándar para las Competiciones por títulos mundiales (apéndice G). Para

otras competiciones autorizadas por la ITTF, los árbitros internacionales podrán vestir el uniforme de su Asociación o el de la ITTF.

4.9.4 A menos que sea aprobado por el Juez General, por razones religiosas o médicas, sombreros o tocados no deberían llevarse. Pantalones deportivos largos, rompe vientos, etc., no deben llevarse nunca.

4.9.5 En algunos eventos, como Juegos Olímpicos o Paralímpicos, los organizadores proveen un uniforme a los oficiales de partido, el cual debe de ser utilizado durante el evento.

5 CONDICIONES DE JUEGO

5.1 El juez general tiene la decisión final sobre la aceptación de las condiciones para el desarrollo del juego, aunque, normalmente, es el árbitro el primero que se percata de las posibles deficiencias, especialmente de aquéllas que se producen una vez comenzado el evento. Por tanto, es obligación del árbitro conocer los requisitos establecidos por las reglas y el reglamento al respecto, de forma que pueda informar rápidamente al juez general sobre cualquier variación que no quede bajo su jurisdicción.

5.2 El espacio de juego y el nivel de luminosidad suelen comprobarse cuando se prepara la sala para la competición, además de ubicar correctamente las mesas con sus respectivas redes. No obstante, el árbitro, antes del comienzo del juego, debe comprobar que no se ha producido ninguna alteración que haya podido modificar las condiciones necesarias para el juego, como podría ser un fallo de la fuente de iluminación, un desplazamiento de la mesa o de las vallas, o una falta de tensión en el conjunto de la red.

5.3 Siempre que sea posible, el árbitro intentará corregir cualquier deficiencia por sí mismo, pero si no puede hacerlo sin retrasar el juego, deberá comunicárselo inmediatamente al juez general. Éste podrá aplazar el partido hasta que las condiciones originales hayan sido restablecidas o podrá trasladar el partido a otra mesa, pero, si la deficiencia es leve, podrá acordar junto con los jugadores ignorarla y continuar con el juego a pesar de que las condiciones no sean del todo ideales.

5.4 Es responsabilidad del oficial del partido hacer que se cumpla la reglamentación referida a publicidad. El número, tamaño y color de los anuncios en el equipamiento, y los localizados en y alrededor del área de juego deberán ser comprobados por el juez general, con la suficiente antelación, para poder subsanar cualquier deficiencia que pudiera encontrarse antes del comienzo del juego. Durante la competición los árbitros deben asegurarse del cumplimiento de las restricciones establecidas para la publicidad en la vestimenta y dorsales de los jugadores.

5.5 Es importante que el árbitro o árbitro asistente verifique la altura y tensión de la red. Esto debe hacerse previamente al inicio de cada partido, incluso en cada encuentro de una competición por equipos. No es adecuado que se estime la tensión simplemente tocándola, y varios fabricantes han realizado medidores-tensores los cuales aseguran si se cumplen las condiciones necesarias. Estos medidores, que pesan exactamente 100 g, tienen dos medidas, una a 15,25 cm. y la otra 1 cm. menos. Sin embargo, el medidor de tensión sólo debe ser usado para comprobar la

tensión (no es aconsejable usarlo para verificar la altura). Después de haber verificado la altura, usando el medidor de plástico **en cada extremo**, la medida inferior del medidor de tensión se apoyará sobre la red, en el centro de ella, y se ajustará la tensión hasta que la parte inferior del medidor toque justo la superficie de juego. **Si es necesario, rápidamente vuelva a chequear la altura en cada extremo luego de que la tensión de la red ha sido ajustada. No use el medidor de net y el tensiómetro al mismo tiempo. Además cuando se chequea la red es importante asegurarse de que los soportes de la red están tan cerca de la mesa como sea posible. Asegurarse de que el cordón no esté colgando del poste y que pueda afectar la bola o distraer a los jugadores.**

6 LA PELOTA

6.1 Tipo

6.1.1 El árbitro es responsable de comprobar que la pelota usada en cada partido es de la marca, tipo y color establecidas para la competición y no se permitirá el uso de otra pelota distinta, incluso cuando ambos jugadores o parejas la prefieran. Cualquier intento de cambio de pelota por parte de un jugador podrá entenderse como comportamiento antideportivo, por lo que se aplicarían las reglas a este respecto.

6.2 Elección

6.2.1 Los jugadores no podrán realizar la selección de pelotas dentro del área de juego aunque, siempre que sea posible, se les brindará la oportunidad de hacerlo antes de su llegada a la mesa de juego. La pelota con la que se disputará el encuentro será elegida por el árbitro al azar de entre todas aquellas que fueron elegidas por los jugadores previamente, o cuando dicha selección no se hubiera realizado, el árbitro la elegirá de entre las de una caja de pelotas nuevas de la marca, tipo y color designadas para la competición.

6.2.2 Cuando una pelota se pierde o queda dañada en el transcurso de un encuentro se seguirá el procedimiento antes descrito para su sustitución. Si esto ocurre, los jugadores podrán disponer de un corto período de práctica con la nueva pelota, aunque debe quedar muy claro que dicho período sólo se concede para que se habitúen a la nueva pelota, y no con el fin de que la comprueben y soliciten una nueva si lo entienden oportuno.

7 LA RAQUETA

7.1 Recubrimientos

7.1.1 La superficie de la raqueta con la que se golpea la pelota debe estar cubierta por alguno de los materiales especificados a tal efecto y, siempre tiene que ser en un lado roja y en el otro negra, incluso en el caso de que una de ellas no estuviera cubierta. El recubrimiento debe extenderse hasta los límites de la hoja de la raqueta, no más allá, aunque podrá permitirse cierta tolerancia. Será el juez general el que decida esos límites de tolerancia y deberá hacérselos saber a los árbitros; como orientación, la mayor parte de los jueces generales aceptan como válido un margen de ± 2 mm. **Esta situación puede pasar particularmente en los eventos Paralímpicos en la clase 1 y 2 en donde los jugadores a menudo usan la mano de la raqueta para empujarse de regreso a su posición después de golpear la bola, y al hacer esto tocan la mesa con su raqueta. Así que al sobresalir el recubrimiento ligeramente puede proteger la mesa y esto puede ser autorizado.**

7.1.2 En aquellas competiciones que se disputen bajo las reglas internacionales el recubrimiento debe ser de alguno de los tipos autorizados por la ITTF. Aquellos recubrimientos que han sido autorizados incluyen el logotipo de la ITTF así como la marca registrada o logotipo del fabricante y los jugadores están obligados a pegar la goma a la hoja de tal manera que estos identificadores queden claramente visibles cerca del mango de la raqueta, de forma que puedan ser verificados por el árbitro.

7.1.3 El árbitro debe verificar que los recubrimientos de la raqueta están dentro de la lista actualizada de recubrimientos autorizados². Se requiere que esté marcado el logo de la ITTF pero esto no es una prueba que los recubrimientos estén actualmente autorizados. En el sitio web de la ITTF www.ittf.com hay una lista actualizada de los recubrimientos de raqueta autorizados.

7.1.4 Aunque sólo se autorizan materiales que cumplen con las reglas y reglamento actuales, esto no garantiza automáticamente que un recubrimiento marcado como autorizado sea legal. La capa de la esponja original se puede haber reemplazado por una de mayor espesor y al encolar puede provocar que la capa se hinche, por lo cual el espesor del recubrimiento debe verificarse siempre. El recubrimiento debe ser usado tal como fue autorizado por la ITTF y no está permitido ningún tratamiento, ni físico, químico u otro tratamiento que pueda modificar las propiedades de juego, como fricción, color, superficie, etc.

7.1.5 Una de las decisiones más difíciles para hacer por un árbitro o juez general es el del brillo permitido en los recubrimientos de la raqueta. Aunque esto puede medirse con un medidor de brillo (*EEL*), tal equipo no está normalmente disponible en una competición y deben encontrarse medios más prácticos. Como guía, un recubrimiento de raqueta puede ser considerado demasiado brillante si las letras de un medidor pueden ser claramente distinguidas cuando, digamos, ese medidor de red se pone a un ángulo de la superficie de la raqueta. Sin embargo, el árbitro solo requiere chequear la medición del brillo si él o ella reciben queja desde el oponente.

7.2 Adhesivos

7.2.1 Los recubrimientos sólo podrán unirse a las hojas de la raqueta mediante hojas de pegado por presión o mediante pegamentos líquidos que no contengan ciertos disolventes perjudiciales. Se exige a los organizadores que proporcionen un área ventilada adecuadamente para el encolado y los jugadores no deben usar colas líquidas o disolventes asociados en ninguna otra parte del pabellón, incluyendo los vestuarios, la sala de entrenamiento y la zona de los espectadores.

7.2.2 Los pegamentos que contengan componentes volátiles perjudiciales no serán nunca más autorizados por la ITTF. La ITTF ha informado a todos los jugadores que debían cesar en el uso de tales pegamentos, y que cualquier jugador que use los mismos lo estará realizando a su propio riesgo y responsabilidad. La ITTF ha implementado tolerancia cero con el programa de controles de raquetas y su

² Actualmente, la verificación de recubrimientos se hace en el centro de control de raquetas. Ver http://www.ittf.com/URC/PDF/Workflow_description_Call_Area&RC.pdf

protocolo, usando los instrumentos como el mini RAE, para estar seguro que las raquetas usadas por los jugadores estén libres de compuestos volátiles. Los adhesivos que contengan disolventes orgánicos volátiles no pueden usarse en el pabellón de juego.

- 7.2.3 En las principales competiciones, un centro de control de raquetas es establecido y las raquetas son controladas para detectar la presencia de disolventes prohibidos, espesor, planitud, etc., normalmente **antes** de los partidos
- 7.2.4 Las raquetas que no superen las pruebas de los controles de raquetas antes del partido no podrán ser usadas pero podrá ser reemplazada por una segunda raqueta, si no hay tiempo para controlar la raqueta reemplazada antes del partido, esta será controlada después del partido. Una raqueta que ha pasado las pruebas satisfactoriamente será entregada al árbitro en un **sobre de papel (o en una bolsa si no hubiera el sobre)** para ser entregada en la mesa del partido.
- 7.2.5 En el caso de que una raqueta no pase un control de raquetas después de un partido, el jugador estará sujeto a sanciones **como esta detallado en las directivas de los referee con respecto al control de raquetas la cual estará disponible en la página web de la ITTF.**
- 7.2.6 Todos los jugadores tienen derecho a realizar controles de raquetas voluntariamente antes de los partidos sin ninguna penalización. Todos los detalles del control de raquetas pueden ser encontradas en la sección de la URC de la página web de la ITTF.

7.3 Inspección

- 7.3.1 El árbitro debe inspeccionar las raquetas que los jugadores piensan usar, **si es posible antes de que lleguen al área de juego**, pero antes de que ellos empiecen su práctica antes del partido, así que se evite innecesariamente retrasar el inicio del partido. Ésta, y cualquier inspección son necesarias porque un daño de la raqueta es motivo para que esta tenga que ser reemplazada, debe hacerse de la forma más discreta posible. Los oponentes tendrán siempre la oportunidad de examinar cualquier raqueta que vaya a ser usada.³
- 7.3.2 Si un árbitro considera que una raqueta no es legal deberá explicar el motivo al jugador. Incluso cuando se trate de una cuestión de hecho, como un recubrimiento que supera el grosor permitido, el jugador puede no aceptar la decisión. En tal situación, el juez general deberá ser informado, cuya decisión será definitiva. De igual forma, si un jugador considera que la raqueta de su oponente es ilegal, a pesar de que el árbitro estime lo contrario, el juez general deberá decidir si el rechazo es justificado.
- 7.3.3 Un jugador no puede cambiar su raqueta durante un partido a menos que resulte dañada accidentalmente de tal manera que no pueda ser usada. Si se descubre que un jugador ha cambiado una raqueta no dañada, el árbitro suspenderá

³ Según el procedimiento actual, el árbitro solo debe realizar una inspección visual de la raqueta antes del inicio del partido. Detalles del nuevo procedimiento se encuentra en: http://www.ittf.com/URC/PDF/Workflow_description_Call_Area&RC.pdf

inmediatamente el juego e informará al juez general, el cual puede descalificar al jugador.

7.3.4 Los jugadores deben dejar sus raquetas sobre la mesa durante las interrupciones entre juegos y no pueden llevárselas sin la expresa conformidad del árbitro. Si, con el consentimiento del árbitro, un jugador se lleva su raqueta durante una interrupción por cualquier razón, tanto el árbitro como el oponente podrán inspeccionar la misma de nuevo, o la substitutiva, antes del comienzo del siguiente juego. La única excepción a este punto es para los jugadores con discapacidad, en quienes la raqueta se encuentra atada su mano.

7.4 Deterioro

7.4.1 Una raqueta que cumple los requisitos cuando un jugador comienza a usarla, puede sufrir daños tan importantes que invaliden su legalidad, por ejemplo, si se deteriora la continuidad del recubrimiento o la uniformidad de los picos en una parte considerable de la superficie. Si un jugador desea continuar con una raqueta deteriorada y el árbitro tiene cualquier duda sobre su legalidad, deberá informar inmediatamente al juez general.

7.4.2 Para decidir si permitir o no el uso de una raqueta deteriorada, el juez general deberá considerar ante todo los intereses del oponente. Es probable que la pelota rebote de forma imprevisible en una superficie dañada y eso podría causar dificultades a ambos jugadores, aunque el jugador que desea continuar con su raqueta dañada ha aceptado implícitamente este riesgo. Por lo tanto, a menos que el deterioro sea mínimo, generalmente, es mejor reemplazar la raqueta dañada.

8 VESTIMENTA

8.1 Color

8.1.1 El color principal de la vestimenta debe ser claramente distinto del color de la pelota empleada, pero el color "principal" no implica necesariamente que sea el color que ocupa el área más grande de la vestimenta. Una zona en la parte delantera de la camiseta de un determinado color que sólo ocupa el 40% de la misma puede ser considerado el color dominante, a pesar de que haya un porcentaje mayor de un mismo color, que al estar disperso por la vestimenta puede resultar inapreciable. El propósito de esta norma es asegurar la visibilidad de la pelota, y por esta razón el color de la parte posterior de la camiseta puede ser desestimado.

8.1.2 Es el color aparente de la vestimenta el que importa, y el juez general tiene que decidir si el mismo proporciona suficiente contraste con el de la pelota. Las vestimentas donde el amarillo es el color dominante serán aceptables cuando la pelota sea naranja, y las vestimentas con dibujos sobre fondo blanco pueden ser válidas con pelotas blancas, siempre que los colores percibidos de la vestimenta y la pelota sean claramente diferentes.

8.1.3 No existen limitaciones específicas referidas al color o al tamaño de los distintivos, pero deben cumplir con los requisitos normales para el color y el diseño de la

vestimenta. En la parte posterior de la camiseta, los jugadores pueden llevar inscripciones que los identifiquen, a ellos o a sus Asociaciones, o en encuentros de clubes, a su club, y en estos casos puede emplearse el blanco o cualquier color. Tales inscripciones no deben ocultar los dorsales que los organizadores exigen que lleve un jugador.

8.1.4 Los jugadores y parejas oponentes deben llevar camisetas claramente de distinto color. El árbitro deberá resolver cualquier cuestión sobre el tema antes que los jugadores comiencen su periodo de práctica, y preferiblemente, antes que los jugadores lleguen al área de juego.

8.1.5 Un árbitro que considere que las camisetas no son de un color suficientemente distinto, deberá solicitar que decidan cuál de ellos cambia su camiseta por otra de otro color. Si los jugadores no aceptan esta decisión, el juez general deberá ser informado. Cuando se decida que uno de los jugadores debe cambiar su camiseta, pero no se llegue a un acuerdo sobre quién lo hará, la decisión la tomará el árbitro efectuando un sorteo.

8.1.6 Con esta norma se pretende que los espectadores puedan distinguir a los jugadores, y por tanto debería tenerse en cuenta la distancia que exista desde las gradas hasta el área de juego. Existen colores que, en distancias cortas, se diferencian claramente, pero que a la distancia a la que suelen encontrarse las gradas, son prácticamente iguales y es deseable que el color básico de las camisetas de los jugadores sea distinto, y no que la diferencia se encuentre en tonalidades de un mismo color. Esto podría también extenderse a la parte de atrás de la camiseta del jugador, especialmente en los partidos de TV, donde es importante que los jugadores sean fácilmente distinguidos. Si un jugador tiene que cambiarse la camiseta por alguna razón durante el partido por una nueva camiseta, esta no tiene que ser obligatoriamente del mismo color de la camiseta anterior pero aún debe cumplir con las cláusulas anteriores.

8.2 Diseño

8.2.1 Se permite cualquier diseño de la vestimenta, siempre que no incluya símbolos o letras que puedan ofender o causar disputas en el juego. Es el juez general el encargado de dictaminar al respecto de si es aceptable o no, aunque ejemplos de diseños prohibidos son los que incluyen dibujos o inscripciones obscenas o mensajes políticos en cualquier idioma.

8.2.2 En competiciones internacionales los jugadores que forman una pareja de dobles pueden llevar prendas de diferentes fabricantes, si los colores básicos son los mismos y su Asociación lo autoriza. En una competición por un título mundial u olímpico los jugadores de una misma Asociación irán vestidos uniformemente, con la posible excepción de los calcetines (medias), los zapatos deportivos y el número, tamaño, color y diseño de la publicidad en la vestimenta (ningún advertencia son permitidos en los Juegos Olímpicos y Paralímpicos excepto las del fabricante de la ropa).

8.3 Publicidad

8.3.1 Las camisetas, pantalones cortos o faldas podrán llevar publicidad, además del logotipo o marca registrada del fabricante de la prenda, aunque la publicidad de ciertos tipos de productos está excluida. Esta publicidad está limitada en tamaño y número, aunque por lo demás puede ser de cualquier diseño, siempre que no sean demasiado llamativos o que brillen de tal forma que deslumbren al contrincante y que tampoco contengan palabras o símbolos ofensivos.

8.4 Legalidad

8.4.1 Normalmente, será el árbitro quien deba decidir, en primer lugar, si una determinada indumentaria se adecua a la normativa vigente. Si él o ella están seguros de que la misma es ilegal deberá explicar las causas al jugador que la viste y, si el jugador acepta tal **decisión** y cambia o modifica la prenda por una legal, se proseguirá normalmente. Sólo si el árbitro tiene dudas o si el jugador no acepta la **decisión** por el árbitro, el juez general será consultado.

8.4.2 A menudo la decisión sobre si una determinada indumentaria cumple con el Reglamento es una cuestión de juicio personal y será el juez general quien tendrá la decisión final sobre la legalidad.

8.4.3 Aunque es razonable pensar que el juez general será informado por los árbitros sobre cualquier duda que puedan tener sobre la legalidad de una determinada vestimenta, éste deberá comprobar por sí mismo, mediante observación periódica del pabellón, que no se están cometiendo errores obvios. Estas acciones deben tomarse en cuanto sean detectadas, pues es difícilmente justificable la prohibición de una determinada prenda con la que se ha estado jugando previa y repetidamente.

8.4.4 En la toma de decisiones sobre la legalidad de la indumentaria y de cualquier otro material para el juego, el juez general deberá ser coherente, por un lado, con los jugadores de una misma competición, y por otro, y en la medida de lo posible, con los estándares aplicados en otras competiciones similares. Cuando no tenga clara su decisión, podrá establecer comparación con prendas similares que han sido aceptadas previamente y se ajustan a un estándar de uso más amplio.

8.4.5 La normativa define la "indumentaria normal" y no excluye específicamente el uso de tocados y pantalones de ciclismo, por lo que será el juez general el encargado de autorizar o denegar el uso de los mismos en cada caso, siempre teniendo en cuenta la imagen del deporte. Se aceptará sin problemas el uso de tocados por motivos religiosos o de cintas de pelo para evitar que éste impida una buena visión, sin embargo, la mayoría de jueces generales no permitirían el uso, por ejemplo, de una gorra de béisbol girada hacia atrás.

8.4.6 Algunos jugadores llevan pantalones de ciclismo debajo de los pantalones cortos habituales con el fin de mantener los músculos calientes y, habitualmente, esta costumbre se admite. Sin embargo, se recomienda que cuando se vista este tipo de prendas sean del mismo color que el pantalón corto, y en cualquier caso, no tendrán publicidad o marca alguna.

8.4.7 Si un jugador indica que el reflejo de una joya o algún otro objeto que porte su oponente le deslumbra, el árbitro solicitará a aquel que tape o se quite dicho objeto.

Si la petición no es atendida deberá informarse al juez general, incluso cuando el árbitro no esté de acuerdo con la protesta. El hecho de que el objeto haya sido utilizado en partidos anteriores es irrelevante, y el juez general deberá decidir sobre cada caso en particular.

8.5 Chándales – Chompa y pantalón largo deportivo⁴

8.5.1 Normalmente, a los jugadores no les está permitido utilizar ninguna parte del chándal durante el juego, pero en ciertas circunstancias el juez general puede autorizar su uso. Ejemplos típicos son pabellones donde la temperatura es tan extremadamente fría que se corre serio riesgo de lesiones musculares, o también cuando existan incapacidades o minusvalías que el jugador desea cubrir. Cuando se autorice el uso del chándal durante el juego, éste deberá cumplir todos los requisitos establecidos para la indumentaria. Un jugador con discapacidad física, ya sea de pie o en silla de ruedas, puede utilizar la porción inferior del chándal durante el juego, pero pantalones jeans no están permitidos.

8.6 Cambios de indumentaria

8.6.1 Deberá procurarse que los jugadores no se cambien de ropa a la vista del público. Si es necesario que un jugador cambie una prenda porque está rota o mojada por la transpiración, se le podrá permitir que abandone el área de juego para hacerlo durante una interrupción autorizada del juego, y siempre acompañado por un oficial. El juez general podrá dar permiso puntual para cada caso o bien delegarla en los árbitros antes de comenzar el juego.

9 DEFINICIONES

9.1 Las reglas que rigen el juego van precedidas de un conjunto de definiciones. El objetivo principal de estas definiciones es el de explicar el significado de los principales términos técnicos usados en las reglas, que puede no coincidir con el significado etimológico. No hay que olvidar que a menudo también ayudan a la interpretación de las reglas en aquellos casos no tratados específicamente.

9.2 Por ejemplo, la definición de “golpear” la pelota es “tocarla con la raqueta empuñada con la mano, o con la mano que empuña la raqueta por debajo de la muñeca”. De aquí se deduce que un jugador que deje caer su raqueta durante una jugada e intente devolver la pelota con la mano que empuñaba la raqueta no efectúa una devolución válida porque, según la definición, no está “golpeando” la pelota.

9.3 Por el mismo motivo, no podrá realizar una buena devolución si lanza la raqueta contra la pelota, ya que la raqueta no “golpea” la pelota si, en el momento del impacto la raqueta no está siendo empuñada. Sin embargo, un jugador podrá cambiarse la raqueta de mano durante el juego y golpear la pelota alternativamente con la raqueta empuñada por una u otra mano, ya que la mano que empuña la raqueta pasa a ser automáticamente la “mano de la raqueta”.

9.4 Es fundamental tener claro cuándo la pelota está “en juego”, ya que es sólo durante este tiempo cuando puede anotarse un tanto, a excepción de los tantos de penalización. La pelota está en juego desde el último momento en que permanece inmóvil en la palma de la mano libre del servidor antes de ser proyectada

⁴En algunos países al chándal se lo conoce como: buzo, chomba, salida de cancha, sudadera, jogging, mono o pants.

intencionadamente en el servicio, por lo que hasta que el servidor no ha realizado esta acción, la pelota no estará en juego.

- 9.5 Por ello, si la pelota cae accidentalmente de la mano del servidor antes de que hubiera comenzado el lanzamiento, su contrincante no anota un tanto, ya que la pelota no estaba en juego. Por la misma razón, el servidor puede colocar la pelota en su mano libre y mantenerla inmóvil, pero en ese momento cambiar de opinión sobre el tipo de servicio a realizar, modificando la posición para hacerlo sin que ello suponga una pérdida del tanto. Podemos decir que no se anotará un tanto hasta que no se haya hecho intención de lanzar la pelota.
- 9.6 Una vez que la pelota esté en juego, permanecerá en juego hasta que la jugada se haya decidido como nula o como tanto. La pelota no dejará de estar en juego por el mero hecho de que salga fuera del área de juego o de que pase por encima de la iluminación sin tocarla, pero sí dejará de estarlo cuando sobrepase el campo o la línea de fondo correspondiente al jugador que deba recibir y no hubiese tocado dicho campo la devolución anterior del oponente.
- 9.7 La intención de la definición de "obstrucción" es que un jugador sólo podrá ser penalizado bajo esta ley si se intercepta la pelota en cierto modo que impida al oponente efectuar una buena devolución. No hay ninguna obstrucción si la interceptación ocurre cuando la pelota ha pasado más allá de su línea de fondo, ha sobrepasado la línea lateral o por otra parte se está moviendo hacia fuera de la superficie de juego.

10 SERVICIO

10.1 Aplicación uniforme

10.1.1 La aplicación uniforme de las reglas que afectan al servicio siempre presenta dificultades, quizás porque se han complicado tanto que los árbitros suelen tender a prestar más atención a aspectos que encuentran más sencillos de comprobar. Para contrarrestar esta tendencia, el árbitro deberá tener presente el propósito de los distintos requisitos que deben satisfacerse e intentar asegurar que se cumplen de forma tal, que los objetivos de las reglas referidas al servicio queden satisfechos.

10.2 Mano libre

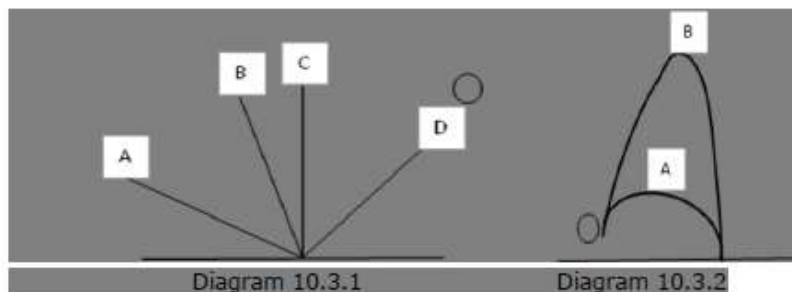
10.2.1 El requisito que obliga al servidor a tener su mano abierta en el momento del servicio, trata de asegurar que no se imprime ningún efecto a la pelota en el momento de su lanzamiento debido a la forma en que se sujeta la misma. Al aplicar esta regla el árbitro debe preocuparse más por garantizar que la pelota repose libremente sobre la palma de la mano que la curvatura de la mano libre del servidor.

10.2.2 Con el fin de asegurar que la pelota permanece libre en la palma de la mano, es obligatorio que esté inmóvil por encima de la superficie de juego. Cualquier servicio que se realice como una secuencia continua que pase de la posición de reposo de la mano libre sobre la superficie de la mesa a una posición por debajo del nivel de la superficie de juego, para finalmente, y sin detenerse, lanzar la pelota al alto, será considerado ilegal, a menos que la mano libre vuelva a la posición inicial de inmovilidad antes de lanzar la pelota.

10.2.3 La pelota, aunque no obligatoriamente la totalidad de la mano libre, deberá estar por detrás de la línea de fondo del servidor desde el inicio del servicio hasta que sea lanzada hacia arriba. Por tanto, un jugador podrá empezar su servicio con su brazo y/o una parte de su mano libre sobre la superficie de la mesa sin ser penalizado, siempre y cuando la pelota esté claramente situada detrás de la línea de fondo.

10.3 Lanzamiento de la pelota

10.3.1 Es obligación del servidor lanzar la pelota hacia arriba “casi verticalmente”, al menos 16 cm. después de abandonar su mano. Esto significa que debe ascender casi verticalmente, en lugar de con un ángulo de 45 grados como antes se especificaba, y además deberá ascender lo suficiente como para que el árbitro pueda comprobar que el lanzamiento es hacia arriba y no hacia los lados ni en diagonal. En el diagrama 10.3.1 los servicios B y C son aceptables, mientras que A y D no lo son. La altura del lanzamiento también es un factor determinante para saber si es “casi vertical”. En el diagrama 10.3.2 la pelota es lanzada desde y golpeada en, el mismo lugar, pero el servicio A es falta, mientras que el B es aceptable.



10.3.2 La mínima altura, 16 cm., es un poco más de la altura de la red, que podrá ser utilizada como referencia válida a tal efecto.

10.4 Golpeo de la pelota

10.4.1 La pelota no deberá ser golpeada hasta que esté descendiendo una vez alcanzado el punto más alto del lanzamiento. El contacto de la pelota con la raqueta deberá producirse por encima del nivel de la superficie de juego y por detrás de la línea de fondo.

10.5 Visibilidad

10.5.1 El requisito principal de la regla de servicio actual es que el servidor se asegure de que el receptor pueda ver la pelota durante la ejecución del servicio, y que el árbitro o árbitro asistente estén satisfechos de que ese es el caso. El árbitro o el árbitro asistente debe ver que la pelota no es ocultada al receptor, en ningún momento del servicio, por ninguna parte del cuerpo del servidor o por nada de lo que éste vista o lleve, y que el servidor quite claramente su brazo libre, incluyendo la mano libre, del área de visibilidad comprendida entre la pelota y la red, tan pronto lanza la pelota.

10.5.2 La pelota debe estar por encima del nivel de la superficie del juego al inicio del servicio. No hay, sin embargo, requisito específico para que el receptor deba ver la raqueta a lo largo del servicio, y el servidor realmente puede empezar legítimamente el servicio con la raqueta ocultada, por ejemplo, detrás de su espalda.

10.5.3 Desde las posiciones que ocupan los árbitros, es decir, alineados con la red, será muy difícil para el árbitro y/o árbitro asistente, juzgar si se golpea la pelota ilegalmente cuando se hace cerca de la línea de fondo o junto al cuerpo del servidor. El jugador es responsable de servir de forma que el árbitro o árbitro asistente pueda ver que satisface todos los requisitos exigidos a tal efecto, y si sirve en el límite de la legalidad, corre el riesgo de ser penalizado.

10.6 Amonestaciones

10.6.1 Un árbitro o árbitro asistente que sospeche, pero no esté seguro, que un servicio es ilegal podrá avisar al jugador y no le penalizará. Este aviso sólo se utilizará una vez a lo largo de un partido, de forma que si por dicho jugador o su pareja en dobles vuelven a realizarse servicios de dudosa legalidad, por el mismo u otro motivo, el servidor será penalizado con un tanto. Cuando se amonesta al servidor por un servicio dudoso no se le mostrará tarjeta amarilla.

10.6.2 Tanto el árbitro como el árbitro asistente pueden dar una advertencia por servicio dudoso. **Un jugador puede solo tener una advertencia.**

10.6.3 Con independencia del uso de la amonestación formal, el árbitro o el árbitro asistente podrán avisar informalmente, y entre jugadas, a un jugador que sirve en el límite de la legalidad para que cuide el servicio, ya que cualquier degradación del mismo podría hacer que pasara a ser ilegal. Cuando un servicio es ilegal, aunque éste sea el primero y contrariamente a la opinión popular, el servidor no tiene derecho a ser avisado o amonestado cuando el servicio es ilegal, aunque sea el primero, debiendo ser penalizado siempre con la pérdida de un tanto.

10.6.4 El árbitro o árbitro asistente no puede ignorar un servicio ilegal sólo porque entienda que no proporciona ventaja alguna al servidor, y tampoco podrá ignorar un primer servicio incorrecto. El delito se puede repetir en una etapa crítica del partido, y un jugador penalizado puede protestar que él o ella viene sirviendo de la misma forma y no ha recibido ninguna amonestación que ha sido ilegal.

10.7 Excepción

10.7.1 **El árbitro puede relajar los requerimientos para un servicio correcto si está satisfecho de que éste no puede ser logrado debido a alguna discapacidad física. Esto será siempre considerado para jugadores de clase 1 y clase 2 (ver Apéndice H). La tarjeta de clasificación internacional de jugadores contiene una sección indicando las limitaciones físicas del jugador que podría afectar el cumplimiento de los requerimientos de un servicio correcto. Ejemplo: donde un jugador con discapacidad no puede usar su palma de la mano o no tiene mano, el jugador puede servir con una curva en la palma o lanzar la bola desde su muñón.**

11 ANULACIÓN

11.1 Propósito

11.1.1 El propósito principal de una anulación es el de dar por terminada una jugada sin que ningún jugador o pareja se anote el tanto, debido a alguna circunstancia que podría afectar al resultado final de la jugada, pero hay otras ocasiones en las que es necesario suspender el juego temporalmente. Estas suspensiones se darán para

corregir errores del marcador, o para restaurar el orden correcto del servicio o el lado de la mesa, o bien para introducir la regla de aceleración al alcanzar el tiempo máximo permitido.

11.2 Red en el servicio

11.2.1 El motivo más frecuente para declarar una anulación es que, en el servicio, la pelota toque el conjunto de la red al pasar por encima del mismo. Siempre que el servicio sea correcto hasta el momento en que toca la red, la jugada será declarada nula si, entonces, la pelota bota en el campo del receptor o si es obstruida por el jugador o pareja receptora; caso de que la pelota, no boteen el campo del receptor y no sea obstruida, el receptor se anotará un tanto.

11.2.2 Cuando la pelota toque el conjunto de la red durante el servicio, el árbitro y el árbitro asistente esperarán hasta que la pelota toque en el campo correcto y entonces harán al anuncio verbal de anulación apropiado, antes de la finalización de la jugada, y previamente a realizar la señal manual adecuada. (Ver apéndice E – Anuncios verbales y señales manuales).

11.2.3 Siempre que el árbitro o el árbitro asistente crean que un servicio toca la red la jugada será declarada nula. Siempre que exista una pequeña sospecha que la pelota toca la red será aconsejable declarar el tanto nulo, ya que de no hacerlo, pudiera suceder que hubiera algún jugador con esa misma sospecha y no prestase la debida atención al juego

11.2.4 Cuando un jugador crea que la pelota ha tocado la red en un servicio correcto, podrá levantar su mano o bien podrá coger la pelota y solicitar al árbitro que declare anulación. El árbitro, a menos que esté absolutamente seguro de lo contrario, normalmente accederá y más si el oponente está de acuerdo, pero deberá hacerles constar que no tiene obligación de acceder por el mero hecho de que ambos jugadores estén de acuerdo, por lo que deben continuar jugando si el árbitro no anula la jugada.

11.3 Interrupciones

11.3.1 Otro motivo muy frecuente que da lugar a una anulación es que se produzca alguna alteración tal, que pueda afectar al resultado de la jugada, como puede ser que una pelota de otra mesa entre en el área de juego, o un fuerte ruido repentino tan alto que desconcentre a los jugadores. También ahora será mejor declarar la anulación, tan rápidamente como se produzca la situación, si la misma puede interferir en el desarrollo normal del juego, que esperar al final de la jugada para decidir si dicha perturbación fue suficientemente significativa.

11.3.2 Normalmente no se decidirá anular la jugada cuando los factores que pudieran llevar a ella ya estuvieran presentes al comienzo de la misma. Por ejemplo, no se declarará la anulación si un jugador no puede devolver la pelota por chocar con su pareja de dobles o por tropezar con una valla, pero una anulación puede ser dada cuando un incidente perturbe las condiciones de juego de tal modo que pueda ser desventajoso para un oponente.

11.4 Receptor no preparado

11.4.1 El árbitro podrá declarar anulación cuando el receptor no esté listo, siempre y cuando no haga intención alguna de devolver la pelota. Sin embargo, el árbitro no siempre concederá anulación por el mero hecho de que el receptor no devuelva la pelota, ya que deberá valorar si se trataba realmente de una falta de preparación del mismo o, por el contrario, de una falta de interés en la devolución de un servicio que parecía difícil. Se aconseja que los jugadores levanten una mano cuando no están preparados.

11.5 Juego en silla de ruedas

11.5.1 Si el receptor está en una silla de ruedas por una discapacidad física, la jugada será nula si la pelota queda en reposo en el campo del receptor, si después de tocar dicho campo vuelve en dirección a la red o, en individuales, si después de tocar el campo del receptor sale por cualquiera de las líneas laterales del mismo. **Esto se debe a que un jugador en silla de ruedas, por definición, está limitado en la medida de su capacidad de estiramiento y un servicio que regresa hacia la red o sale por el costado es considerado abusivo.** La bola puede cruzar la línea del costado después de uno o dos botes. Sin embargo, en individuales y cuando la pelota se dirige hacia la línea de costado, si el receptor golpea la pelota antes de que cruce la línea de costado o hace un segundo bote en su lado de la superficie de juego, el servicio es considerado correcto y la jugada no se anula.

12 UN TANTO

12.1 Decisión

12.1.1 Toda jugada, que no sea anulada, concluirá en tanto para uno de los contrincantes, y las reglas mencionan las distintas razones por las que una jugada acabará siendo un tanto. El momento crucial de una jugada es aquél en el que la pelota deja de estar en juego y el árbitro debe abstenerse de decidir en función de lo que crea que más posiblemente sucederá, sin tener en cuenta que la jugada puede terminarse de una forma distinta a la prevista, y por tanto puede invalidar la decisión tomada.

12.1.2 Por ejemplo, la pelota, puede ser devuelta, por un jugador tan lejos de la mesa que esté claro que no va a tocar el campo de su oponente; sin embargo la jugada no finaliza hasta que la pelota deja de estar en juego, y cualquier jugador puede todavía ganar el tanto. Siguiendo con el ejemplo, si el oponente mueve la superficie de juego mientras la pelota está en juego, entonces, el jugador que golpeó la pelota devolviéndola lejos es quien gana el tanto, aunque la devolución era improbable que fuera buena.

12.1.3 No todos los tantos se anotan por lances directamente relacionados con el juego, como puede ser fallar un servicio o fallar la devolución. Por ejemplo, si cuando un jugador está realizando un golpe potencialmente ganador toca la mesa con su mano libre o mueve la mesa cuando la pelota aún está en juego, entonces será su oponente el que se anote el tanto, sin considerar si podrá realizar o no una devolución.

12.1.4 El árbitro nunca concederá tantos por motivos no contemplados en las reglas, aunque piense que un determinado jugador se lo “merece” o que otro ha de ser penalizado por una acción injusta. El árbitro deberá ser capaz de justificar, en base

a una regla, cualquier decisión que adopte; por ello, deberá conocer en profundidad y entender todas las reglas que motivan la concesión de un tanto.

12.1.5 Existen infracciones a las reglas o al reglamento que aun habiendo sido cometidas no interrumpen el juego, así que el árbitro interrumpirá el juego mediante el anuncio del tanteo. Puede resultar obvio para los jugadores qué motivó que el árbitro detuviese el juego; pero cuando no sea así, el árbitro o el árbitro asistente, deberá ser capaz de explicar las razones que motivaron su decisión. Dicha explicación podrá hacerse mediante signos explicativos o bien empleando los términos de explicación estándar. (18.4.2)

12.1.6 Un jugador que está en silla de ruedas debido a una discapacidad física y que no mantiene un contacto con el asiento o cojín con la parte trasera o por lo menos con los muslos justo antes de golpear la pelota, es considerado que gana ventaja de manera injusta y por lo tanto se le otorga un punto al oponente.

12.1.7 Si un jugador está en silla de ruedas debido a una discapacidad física, puede tocar la mesa con la mano de la raqueta para recuperar balance, sólo después de ejecutar un golpe, siempre y cuando la superficie de juego no se mueva. El jugador no está autorizado a usar la mesa como un soporte extra antes de golpear la pelota. Similarmente el jugador no puede usar su mano libre sobre la mesa como soporte, o tocar la superficie de juego en cualquier momento durante una jugada. **En un partido de dobles esto se aplica para ambos jugadores.**

12.2 Pelotas que tocan el borde de la mesa (cantos)

12.2.1 Cuando una pelota toca el borde de la mesa habrá que decidir si el contacto se produjo en o por debajo de la superficie de juego y el camino seguido por la pelota antes y después de producirse el contacto con la mesa puede ayudar al árbitro o árbitro asistente en la toma de la decisión correcta. Si la pelota pasa sobre la superficie de juego y luego toca el borde, entonces, la devolución es correcta; pero si la pelota toca la mesa en su trayectoria ascendente desde un nivel inferior a la superficie de juego, es casi seguro que tocó el lateral de la mesa (y que la devolución no es correcta).

12.2.2 La mayor dificultad se produce cuando la pelota llega desde fuera de la superficie de juego y por encima de la misma, y en estos casos la mejor indicación la da la dirección que toma la pelota una vez que toca la mesa. Aunque no puede hablarse de guías infalibles, puede decirse que si después del contacto la pelota sigue una trayectoria ascendente, entonces, puede asumirse que tocó la superficie de juego, pero si la trayectoria es descendente, entonces, lo más probable es que la pelota haya tocado el lateral de la mesa.

12.2.3 El árbitro asistente sólo será responsable de decidir respecto de las pelotas que toquen el borde del lado de la mesa que tiene más próximo. Si cree que la pelota tocó el lateral de la mesa, anunciará "lado", y será el árbitro el que otorgue un tanto al oponente(s) que realizó dicha devolución. El árbitro es el único que puede decidir sobre las devoluciones que tocan el borde de las líneas de fondo y del lado que tiene más cerca.

12.3 Dudas

- 12.3.1 Cuando un árbitro esté seguro de la decisión que ha tomado, no deberá modificarla sólo porque los jugadores opinen que está equivocado, pero puede resultar demasiado autoritario si insiste en mantener su decisión cuando ambos jugadores o parejas estén totalmente en desacuerdo con la misma. Si permanece inflexible se corre el riesgo de que el jugador que salió beneficiado muestre su desaprobación perdiendo la siguiente jugada de forma deliberada, lo que no hará sino menoscabar la autoridad del árbitro.
- 12.3.2 No deberá reconsiderarse una decisión únicamente a petición del jugador que saldría beneficiado por el cambio, aunque su oponente no ponga objeción y no se aceptará ninguna petición de reconsideración una vez que otra jugada ya se haya iniciado. Excepcionalmente, y siempre que ambos jugadores o parejas estén de acuerdo y, cuando el árbitro admita que se ha podido equivocar, deberá ser prudente y aceptar la corrección.
- 12.3.3 Cuando el árbitro tenga dudas deberá conceder el beneficio de la duda al jugador que ha cometido la falta, siempre que esté seguro de que su oponente no sale perjudicado. No obstante, si existe el riesgo de que un jugador se haya distraído durante el juego por suponer, él también, que su oponente ha infringido las reglas y no ha sido penalizado, entonces la jugada deberá ser declarada nula.

13 CONTINUIDAD DEL JUEGO

13.1 Tiempo muerto

- 13.1.1 Además de los intervalos reglamentarios entre juegos, cada jugador o pareja, o su capitán o consejero en su nombre, tiene derecho a solicitar un periodo de tiempo muerto de hasta un minuto durante un partido individual. La solicitud, que sólo puede hacerse entre jugadas después del inicio del juego, se efectuará haciendo una señal en forma de T con las manos.
- 13.1.2 Al recibir la solicitud, el árbitro suspenderá el juego y sostendrá una tarjeta blanca con el brazo del lado del jugador o pareja peticionario, elevándolo por encima de la cabeza. El árbitro asistente colocará una marca especial (tarjeta u otro indicador blanco) en el campo del jugador o pareja que hizo la petición. **Después de colocar el letrero especial (o la tarjeta blanca) y antes de retirarlo de la mesa, el árbitro asistente deberá estar al lado de su mesa.** El juego deberá reanudarse cuando el jugador o pareja peticionario esté preparado para continuar o transcurrido 1 minuto, lo que suceda primero. En ese momento, la marca especial deberá quitarse de la mesa y una marca blanca se situará cerca del marcador, junto al resultado del jugador o pareja que solicitó el tiempo muerto. Si un árbitro está oficiando sin árbitro asistente debe mostrar la tarjeta blanca, y si no resulta muy complicado colocar la marca blanca en el campo del jugador o pareja peticionario.
- 13.1.3 Si un capitán/consejero y un jugador/pareja discrepan si un tiempo muerto debe ser tomado, el capitán tiene la última decisión en un encuentro por equipos y el jugador/pareja en un partido individual.
- 13.1.4 Si ambos jugadores/parejas piden un tiempo muerto al mismo tiempo, el tiempo permitido es hasta 1 minuto, pero ellos no necesitan volver antes a menos que

ambos jugadores/parejas estén listos para reanudar el juego. Ningún jugador/pareja tendrá derecho a otro tiempo muerto en ese partido individual.

13.2 Pérdida de tiempo

13.2.1 La regla exige la continuidad del juego a lo largo de un partido, a excepción de las interrupciones autorizadas, pero si, por ejemplo, la pelota sale fuera del área de juego, es obvio que el juego no podrá continuar hasta que no sea devuelta. La intención de la regla es la de evitar la pérdida de tiempo deliberada, como puede ser botar repetidamente la pelota antes del servicio, largas pausas antes del mismo, o largas discusiones entre integrantes de una misma pareja de dobles, lo cual debe evitarse.

13.2.2 No se permitirá a los jugadores recibir consejos o instrucciones de sus entrenadores o consejeros después del periodo de práctica. Pueden practicar hasta un máximo de 2 minutos, pero tan pronto hayan finalizado deberán comenzar el juego, incluso si el periodo de práctica ha durado menos de 2 minutos.

13.3 Uso de la toalla

13.3.1 Es obligación del árbitro asegurarse de que cualquier interrupción que se produzca sea lo más breve posible y que los jugadores no las empleen para alargar su tiempo de recuperación o para romper el ritmo de su oponente. El ritmo del tenis de mesa moderno, especialmente cuando se juega a temperatura elevada, hace que sean necesarias, de forma ocasional, breves interrupciones del juego para el uso de la toalla, pero estas interrupciones ahora están limitadas a las fases del partido especificadas.

13.3.2 Los jugadores tienen el derecho de breves pausas para usar la toalla cada 6 tantos empezados a contar desde el principio de cada juego, y cuando se cambia de lado en el último juego posible de un partido. Los jugadores que llevan gafas se pueden encontrar con problemas añadidos, especialmente cuando la temperatura es muy elevada, por lo que el árbitro puede permitir breves interrupciones entre jugadas para la limpieza de las mismas.

13.3.3 El propósito de la restricción que afecta al uso de la toalla es impedir que sea usada como una táctica deliberada de pérdida de tiempo, bien para ganar más tiempo para la recuperación, bien para intentar romper el ritmo de juego del oponente. Cuando la continuidad del juego ya se ha visto interrumpida, por ejemplo cuando una pelota hubiera salido del área de juego, los jugadores sí podrán usar la toalla, pero habrá que estar vigilante para que dichas interrupciones no se produzcan deliberadamente.

13.4 Deterioro del material

13.4.1 Otro posible motivo por el que el juego se interrumpirá es el deterioro del material de juego. Cuando un jugador daña su raqueta, no dispondrá de tiempo alguno para sustituirla, ya que deberá reemplazarla en la misma área de juego por otra que llevase consigo o que le faciliten allí mismo. Si la nueva raqueta, también se daña, entonces el árbitro deberá informar al juez general quién decidirá cómo proporcionarle una nueva raqueta.

13.4.2 No debe permitirse que la sustitución de una pelota dañada retrase el juego indebidamente, aunque es cierto que los jugadores tienen derecho a unos cuantos golpes de práctica para habituarse a la nueva pelota antes de reanudar el juego.

13.4.3 Si se produce un fallo de la iluminación o una alteración del área de juego que pueda demorar el partido, el árbitro informará al juez general, el cual, podrá trasladar el partido a otra mesa que esté disponible

13.5 Lesiones

13.5.1 Cuando un jugador sea incapaz de continuar jugando por accidente o enfermedad, el árbitro informará al juez general inmediatamente. El Juez General podrá autorizar una suspensión de emergencia del juego para que el jugador pueda ser atendido o para que se recupere descansando, siempre teniendo en cuenta que la interrupción del juego no afecte de forma injusta al oponente del jugador lesionado y, que además, el lesionado pueda recuperarse en un breve, pero razonable, plazo de tiempo. El cronómetro debe empezar a correr desde que el árbitro llama al Juez General y no desde que el Juez General llega al área de juego.

13.5.2 No se concederá interrupción alguna cuando la incapacidad se deba a enfermedad o a un mal estado de forma física, ya existente o que era de esperar al comienzo del partido o a efectos tales como agotamiento producido por la manera en la que se ha desarrollado el juego. Cualquier interrupción que se conceda deberá ser lo más corto posible y nunca excederá de 10 minutos, exceptuando que si alguien sangra en el área de juego, el juego no se reanudará hasta que todo rastro de sangre haya sido completamente eliminado.

13.5.3 Normalmente, a un mismo jugador, en un mismo partido, sólo se le concederá, como mucho, un tiempo para recuperarse de la lesión. Excepcionalmente y cuando el primer periodo concedido hubiera sido muy corto, podrá concederse otro para que sea tratado, siempre que no se perjudique al oponente y el tiempo total de los periodos concedidos no supere los diez minutos.

13.5.4 Si un jugador con una discapacidad física no es capaz de jugar temporalmente debido a su condición, el juez general puede, después de consultar al médico correspondiente, permitir el tiempo más corto posible para el tratamiento médico, pero en ninguna circunstancia más de 10 minutos.

13.6 Abandono del área de juego

13.6.1 Los jugadores permanecerán dentro o cerca del área de juego a lo largo de un partido individual, excepto con el permiso del juez general; durante los descansos entre juegos y los tiempos muertos permanecerán como máximo a 3 metros del área de juego bajo la supervisión del árbitro.

13.7 Periodos de descanso

13.7.1 No se permitirá que los jugadores alarguen el tiempo de descanso entre juegos y si una vez finalizado dicho tiempo no han regresado a la mesa, deberán ser requeridos a ella. Estas interrupciones serán de, como máximo, 1 minuto; bien entendido que si no es consumido completamente no podrá reclamarse más tiempo en el siguiente. Bastará con que un jugador o pareja solicite el tiempo de descanso para que les sea concedido, independientemente de la opinión de su contrincante.

14 ORDEN DE SERVICIO, RECEPCIÓN Y LADOS

14.1 Elección

14.1.1 Al principio del partido y por sorteo, se elegirá servicio, recibir y lado de la mesa, sorteo que suele realizarse lanzando una moneda o disco que tenga dos partes bien diferenciadas. El jugador que acierte el resultado del sorteo tendrá el derecho a efectuar la primera elección, y podrá elegir entre servir o recibir primero, o bien, comenzar a jugar en un determinado lado de la mesa. Si decide servir o recibir primero, su oponente podrá elegir el lado de la mesa donde comenzará a jugar y viceversa, de forma que ambos jugadores tienen que realizar una elección.

14.1.2 En cada juego de un partido de dobles, la pareja que debe servir primero elegirá el componente de la misma que realizará el primer servicio y, si es el primer juego del partido, la pareja receptora elegirá cuál de ellos recibirá ese primer servicio. Este orden inicial determina el orden correcto en los juegos sucesivos, que se invierte para cada juego. En el momento en que cualquiera de las parejas alcance el tanto número 5 en el último juego posible de un partido de dobles, la pareja receptora deberá cambiar el orden del jugador receptor.

14.1.3 En un partido de dobles, con las parejas A, B y X, Y, las únicas dos secuencias posibles de golpeo de la pelota son: A-X-B-Y-A-.. y A-Y-B-X-A-..., aunque la secuencia puede comenzar con cualquier jugador, dependiendo de las elecciones efectuadas al inicio de cada juego. El árbitro deberá anotar el orden elegido al principio del partido, así como quién efectúa el primer servicio de cada juego, de forma que pueda resolver cualquier error que se hubiera producido con sólo fijarse en la secuencia correcta que corresponda al inicio de ese juego.

14.1.4 Cuando una pareja esté formada por dos jugadores en silla de ruedas debido a una discapacidad física, después de que el servidor haya efectuado el servicio y el receptor la haya devuelto, indistintamente uno u otro integrante de la pareja discapacitada podrá efectuar devoluciones. Sin embargo, si cualquier parte de una de las sillas de ruedas sobrepasa la extensión imaginaria de la línea central de la mesa, el árbitro concederá un tanto a la pareja oponente. **Esto también se aplica cuando una pareja "mixta" (una de pie y otra en silla de rueda) están jugando juntos. Cada jugador podrá retornar la bola (después del servicio inicial y el retorno), pero cada jugador tiene que permanecer en su propia mitad de la mesa. Ninguna parte de la silla de ruedas de un jugador puede cruzar la prolongación imaginaria de la línea central y el jugador de pie no puede poner un pie sobre esta línea tampoco.**

14.2 Errores

14.2.1 La corrección de errores en el orden de juego o en el lado de la mesa se basan en dos principios. Primero, tan pronto como se detecte un error deberá pararse el juego y subsanar dichos errores; segundo, cualquier tanto anotado con la situación errónea permanecerá. Si el error se advierte en el transcurso de una jugada, el árbitro anulará la jugada y no esperará a que ésta termine.

14.2.2 El tanteo alcanzado, normalmente, determina quién debe sacar y quién recibir, pero si, en dobles, la pareja que debió haber servido primero en el juego, no lo hizo, entonces el árbitro no puede saber cuál de ellos lo habría hecho primero. Cuando esto ocurra, deberá preguntar a esa pareja, quién de ellos habría sido el primer

servidor, y así podrá determinar el orden de juego correcto con el que se reanudará el juego.

15 LA REGLA DE ACELERACIÓN

15.1 Principio

15.1.1 La regla de aceleración es el método establecido por las Reglas para evitar juegos demasiado largos como resultado del juego pasivo de ambos jugadores o parejas. Excepto que 18 puntos en total hayan sido anotados, se introduce automáticamente tras 10 minutos de juego efectivo en un juego 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 ganar el tanto. Si el jugador o pareja receptor/a hacen correctamente 13 devoluciones, el jugador o pareja receptor/a se anota el tanto. El juego se gana igual que si se tratase de un partido sin regla de aceleración, es decir, el jugador o pareja que primero se anota 11 tantos o, si llegan empatados a 10, el primer jugador o pareja que consigue una ventaja de 2 tantos.

15.1.3 El orden del servicio a lo largo de cada juego es el mismo que en un partido sin regla de aceleración, excepto que el servicio cambia cada tanto en lugar de cada 2 tantos. Al comienzo de cada juego el primer servidor, y en dobles el primer receptor, quedan determinados por el orden establecido al principio del partido, incluso en el caso de que el servidor y el receptor a la finalización del juego anterior sean los mismos que el servidor y receptor para el juego que está a punto de iniciarse.

15.2 Procedimiento

15.2.1 Cuando se alcanza el tiempo, a no ser que se hayan anotado 18 puntos, el cronometrador deberá anunciar, en voz alta, "Tiempo". El árbitro, si fuera necesario, declarará tanto nulo e informará a los jugadores que el resto del partido se disputará con la regla de aceleración en funcionamiento. Si la pelota estaba en juego cuando el cronometrador anunció "tiempo", se reanudará sirviendo el jugador que sirvió en la jugada que se estaba disputando; si no estaba en juego, lo hará el receptor.

15.2.2 A partir de este momento, se precisará de un contador de golpes para que cuente, en voz alta, el número de devoluciones efectuadas, incluyendo la devolución del servicio, de "uno" a "trece". El anuncio se realizará inmediatamente después de que el receptor haya golpeado la pelota y no después de ver si la devolución es buena o mala. Si la decimotercera devolución es correcta, el árbitro anunciará "stop", y otorgará un tanto al receptor.

16 CONSEJOS A LOS JUGADORES

16.1 Un jugador puede recibir consejos durante las interrupciones entre juegos o durante cualquier otra suspensión autorizada del juego, pero no puede recibirlos entre el final del periodo de práctica y el inicio del juego, durante las interrupciones para usar la toalla o mientras él o su oponente está recuperando una pelota.

16.2 En un encuentro por equipos un jugador puede recibir consejos de cualquier persona autorizada a estar en el área de juego, pero en una prueba individual sólo puede recibir consejos de una única persona, que debe ser indicada al árbitro antes

del comienzo del partido. Cuando una pareja de dobles esté compuesta por jugadores de diferentes Asociaciones, cada jugador podrá nominar un consejero. Estos consejeros serán tratados como una unidad en lo que a la reglamentación referente a consejos se trata. Una advertencia simple se aplica a ambos, y si alguno de ellos diese algún consejo ilegal después de haber sido advertidos, ambos deberían ser expulsados del área de juego.

- 16.3 Cuando alguien trate de aconsejar ilegalmente, el árbitro, en primer lugar, le advertirá mostrándole tarjeta amarilla, de forma claramente visible para los implicados, aunque para ello, el árbitro no tiene necesidad de abandonar su silla. En un encuentro por equipos, este tipo de advertencia se aplica a todos los integrantes del banquillo. Si en ese encuentro por equipos alguien, nuevamente, aconseja ilegalmente, el árbitro le mostrará tarjeta roja y le expulsará del área de juego. Ningún otro consejero puede reemplazar a uno que haya sido expulsado del área de juego por dar consejos ilegales.
- 16.4 La persona expulsada deberá alejarse lo suficiente del área de juego como para que no pueda tener influencia sobre el mismo. En una prueba individual no podrá regresar hasta que el partido termine; en un encuentro por equipos, no podrá regresar hasta que finalice el encuentro, excepto para jugar y sólo durante el tiempo que dure su partido. Si se niega a abandonar el área de juego o vuelve a la misma antes de que le esté permitido, el árbitro detendrá el juego e informará al juez general.
- 16.5 Durante el juego, puede tratarse de dar consejos a un jugador mediante gritos, pero el árbitro debe tener cuidado en distinguir entre consejos y gritos de ánimos. Los consejos no tienen por qué ser necesariamente verbales, y a menudo se hacen señas con las manos; este tipo de consejos es difícil de detectar así como los consejos dados en una lengua desconocida, pero los árbitros deben estar alerta ante cualquier intento ilegal de influir en el juego y actuar rápidamente para tratar de impedirlo.
- 16.6 Las reglas relativas al “comportamiento” permiten la utilización de tantos de penalización para controlar el uso de los consejos ilegales, pero su aplicación deberá limitarse a las situaciones en las que es claro que es el jugador quien busca el consejo. Sería injusto penalizar a un jugador por consejos que no ha solicitado y que no desea; la mayor parte de las veces, es mejor tratar directamente con la persona que está aconsejando de forma ilegal.
- 16.7 En muchas ocasiones el árbitro asistente puede estar en mejor posición que el árbitro para ver si se dan consejos ilegales. De producirse esto, el árbitro asistente deberá hacérselo saber al árbitro, interrumpiendo el juego si fuera necesario anunciando “stop” y levantando su mano. El árbitro debe entonces adoptar la decisión que considere adecuada.

17 COMPORTAMIENTO

17.1 Responsabilidades del árbitro

- 17.1.1 Los comportamientos deliberadamente antideportivos u ofensivos no son habituales en el tenis de mesa y generalmente se limitan a un reducido grupo de jugadores y

entrenadores, pero sus efectos pueden ser muy perjudiciales y a menudo difíciles de controlar. Dado que el mal comportamiento puede adoptar diversas formas, es poco práctico dictar reglas precisas, por lo que la composición y aplicación de estándares de comportamiento aceptables es más una cuestión de juicio y de sentido común que una decisión basada en hechos.

17.1.2 El árbitro deberá estar preparado para responder inmediatamente a cualquier signo de mal comportamiento de un jugador o entrenador que pueda ofender a un oponente o a los espectadores o que desacredite este deporte. Si tolera las primeras faltas de buen comportamiento, aunque sean triviales, sin ni siquiera mostrar una pequeña desaprobación, le será mucho más difícil imponer la disciplina requerida si dichas situaciones se hacen más frecuentes y serias.

17.1.3 Sin embargo deberá cuidarse de actuar de forma exagerada ante posibles situaciones de comportamiento no intencionado, ya que, de hacerlo, esto podría generar resentimientos y animosidades que pueden minar su autoridad. Cuando decida intervenir, deberá hacerlo de tal forma que no empeore la situación, y se cuidará mucho de dar más importancia de la debida a un determinado incidente que apenas ha podido ser apreciado o, de tomar represalias contra un jugador o entrenador.

17.1.4 Un ejemplo de comportamiento que justifica la intervención del árbitro se produce cuando un jugador grita irritado o eufóricamente durante el juego, pero el árbitro, para decidir qué medida aplicar, deberá considerar el entorno en el que se produjo. Si el nivel de ruido habitual es tan alto que apenas se pudo apreciar el grito del jugador, es mejor dejar continuar la jugada y al término de la misma dirigirse al jugador para detener este tipo de comportamientos.

17.1.5 Otro ejemplo de mal comportamiento es la falta de respeto grave contra los oficiales de partidos mostrada por los jugadores y/o entrenadores cuando no están de acuerdo con alguna decisión adoptada. Esto suele materializarse en forma de protesta persistente, manipulación del marcador o amenazas contra el árbitro. Estos comportamientos desfavorecen el deporte y la autoridad de los oficiales de partido, por lo que deben ser firmemente atajados.

17.1.6 Cuando el mal comportamiento se produzca, el árbitro debe decidir si es tan serio que requiere que detenga el juego e informe inmediatamente al juez general. Aunque siempre cabe esta posibilidad y será utilizada cuando sea conveniente, es muy raro tener que emplearla en la primera muestra de mal comportamiento que, generalmente, requerirá una advertencia al infractor.

17.1.7 El árbitro asistente a menudo puede estar mejor situado que el árbitro para ver el mal comportamiento. Si esto ocurre, debe comunicárselo al árbitro, interrumpiendo el juego si fuera necesario anunciando "stop" y levantando la mano. El árbitro debe entonces tomar la decisión que considere adecuada.

17.2 Amonestación

17.2.1 A menos que el incidente sea tan seriamente antideportivo o censurable que no pueda solucionarse sino con una acción formal, suele ser suficiente con un discreto aviso informal o con una simple señal de advertencia que haga saber al infractor que dicho comportamiento es inaceptable. Siempre que sea posible, estos avisos se

darán sin interrumpir el juego, aprovechando cualquier interrupción natural de éste, como puede ser a la conclusión de una jugada o al final del juego.

17.2.2 Sin embargo, cuando el árbitro considere que el comportamiento de un jugador haya podido afectar negativamente a un oponente, o, probablemente, haya podido ofender al público, o cuando el comportamiento vaya en detrimento del deporte, deberá anular la jugada inmediatamente y amonestar formalmente al infractor, mostrando una tarjeta amarilla, advirtiéndole que nuevas muestras de mala conducta incurrirá en sanciones.

17.2.3 Cuando una amonestación formal ha sido dada, una marca amarilla se pondrá cerca del marcador, junto al resultado del jugador que ha sido amonestado. De igual forma, si un jugador ha sido penalizado con un tanto en su contra, las marcas amarilla y roja se colocarán en el lugar indicado si el espacio lo permite. Si tanto el árbitro como el árbitro asistente están usando marcadores entonces las tarjetas se colocarán solo cerca del marcador del árbitro asistente. Estas amonestaciones permanecerán hasta la finalización del partido en una prueba individual o, en un encuentro por equipos, hasta la conclusión del mismo, de manera que nuevas infracciones serán sancionadas con tantos de penalización.

17.2.4 Debe recordarse que una vez que se ha amonestado formalmente, cualquier reincidencia será sancionada automáticamente con tantos de penalización. El árbitro no debe sentirse coartado en la aplicación de este procedimiento cuando esté justificado, aunque debe tener en cuenta que si amonesta formalmente demasiado pronto, puede que se vea forzado a penalizar a un jugador en un momento decisivo por una acción que para mucha gente sea insignificante.

17.3 Penalizaciones

17.3.1 Si un jugador que ha sido amonestado formalmente reincide en su mal comportamiento en el mismo partido o encuentro, el árbitro le sancionará con un tanto de penalización que será anotado a favor de su oponente, y si se produce una tercera infracción serán concedidos 2 tantos a su oponente, siempre mostrándole tarjeta amarilla y roja a la vez para indicar la decisión que ha tomado. Si después de adoptar todas estas medidas, se repitiese el mal comportamiento, el árbitro detendrá el juego inmediatamente e informará al juez general.

17.3.2 Cuando el árbitro aplica un tanto de penalización, el juez general deberá ser informado tan pronto como sea posible, pero sin detener el juego, para permitirle, si lo desea, acercarse hasta el área de juego de forma que esté disponible inmediatamente en caso de que los problemas persistan. Si desde la posición que normalmente ocupa el juez general o unos de sus adjuntos no ha podido observarse la muestra de las tarjetas, podrá usarse alguna señal de notificación que hubiese sido acordada previamente, o bien de enviar algún emisario que le informe de la situación.

17.3.3 Puede darse el caso de tener que aplicar tantos de penalización después de la conclusión del juego o penalizar con 2 tantos a un determinado jugador, cuando su oponente necesita solo un tanto para ganar el juego. Si el partido no ha finalizado, cualquier tanto "sobrante" pasa al siguiente juego de ese partido individual, de forma que dicho juego comenzará con el marcador de 0-1 ó 0-2 a favor del oponente del

infractor; pero si el partido ha terminado será ignorado. En este caso el servidor es el que debería estar sirviendo con ese tanteador de acuerdo a la secuencia establecida al comienzo del partido.

17.3.4 En un encuentro por equipos las amonestaciones y las penalizaciones se acumularán a los siguientes partidos individuales. Una pareja de dobles se considerará que ha incurrido en la amonestación o penalización más alta que tenga cualquiera de los jugadores. Así, si un jugador ha sido amonestado en un partido anterior y el otro había incurrido en un tanto de penalización, una primera ofensa por cualquiera de ellos en el partido de dobles conllevará dos tantos de penalización. Una amonestación o penalización durante un partido de dobles se aplica a la pareja durante ese partido, pero sólo el jugador infractor la acumulará para un posterior partido individual. El siguiente ejemplo explica este punto: en un encuentro por equipos al mejor de 4 individuales y un doble, los jugadores A y B forman la pareja en el partido de dobles. En sus primeros partidos individuales del encuentro, A fue amonestado y B incurrió en un tanto de penalización. En el 2º juego de dobles, A rompe la pelota deliberadamente pisándola. El árbitro concederá 2 tantos de penalización contra AB. En sus siguientes partidos individuales, significará en adelante que cada uno de ellos ya había incurrido en un tanto de penalización.

17.3.5 En un encuentro por equipos es necesario apuntar las amonestaciones y las penalizaciones para que puedan ser transferidas a partidos posteriores, pero también es aconsejable hacerlo en las pruebas individuales. Esto permitirá al juez general tener en cuenta el persistente mal comportamiento cuando tenga que decidir, por ejemplo, si debe o no descalificar a un jugador. El apunte puede ser una nota en el acta, declarando quien fue amonestado o penalizado y en qué fase del partido, con una breve descripción de la ofensa. **Este recordatorio de los avisos también se debe aplicar para los entrenadores por razones similares.**

17.3.6 No tiene sentido aplicar tantos de penalización en contra de un entrenador, y sería injusto penalizar un jugador del cual el entrenador es el que está protestando. Si después de recibir una amonestación formal un entrenador insiste en su mal comportamiento se le mostrará una tarjeta roja y será expulsado del área de juego hasta que finalice el partido o, si se trata de un encuentro por equipos, hasta la finalización del encuentro por equipos, cuando se tomen estas medidas el juez general deberá ser informado del incidente.

17.4 Responsabilidades del Juez General

17.4.1 El juez general podrá descalificar a un jugador de un partido, de una prueba o de la totalidad de la competición, dependiendo de la gravedad de la infracción. Es una decisión del juez general, pero cuando se está informando repetidamente de mal comportamiento de un jugador que ya ha sido penalizado con 2 tantos, normalmente, le descalificará mostrándole tarjeta roja. En situaciones extremas puede llegar incluso a emitir informe que remitirá a la Asociación a la que pertenece el jugador.

17.4.2 Normalmente el juez general conoce las situaciones de mal comportamiento a través del árbitro, pero algunas veces podrá presenciarlas por sí mismo y tomar medidas antes de que el árbitro le requiera. También puede tratar de anticiparse a posibles problemas, por ejemplo, presenciando al menos parte de algunos partidos

en los que esté involucrado un jugador que ya ha sido advertido o penalizado por mal comportamiento, para asegurarse que este comportamiento no continúa.

17.4.3 Incluso cuando no ha habido un incidente previo puede deducirse de la reacción de los espectadores que uno o más jugadores de un partido se están comportando inadecuadamente. Con sólo presenciar el partido, el juez general puede comprobar que el árbitro ha perdido el control del juego y ante esta situación debería tomar medidas por propia iniciativa, bien indicando al árbitro lo que debe hacer o bien tratando directamente con el jugador que está cometiendo la ofensa.

18 CONDUCCIÓN DEL PARTIDO O ENCUENTRO

18.1 Indicación del tanteo

18.1.1 El árbitro anunciará el tanteo claramente, usando un tono de voz que no sugiera parcialidad alguna hacia un jugador o pareja; el podrá enfatizar ligeramente en el número de tantos que han cambiado como resultado de la jugada. Si emplea micrófono, quizás, deba ajustar su volumen de voz, y/o la posición del micrófono, y debe recordar que el público podrá oír cualquier comentario que haga si no toma las medidas oportunas.

18.1.2 Normalmente, el tanteo se anunciará tan pronto como la jugada se haya decidido, y el árbitro no esperará hasta que crea que los jugadores están preparados para reanudar el juego. Sin embargo, si se producen fuertes aplausos o uno de los jugadores está alejado de la mesa para recuperar la pelota, entonces podrá demorar ligeramente el anuncio del tanteo hasta que entienda que ambos jugadores o parejas podrán oírlo.

18.1.3 El árbitro indicará primero los tantos conseguidos por el jugador o pareja que debe servir en la siguiente jugada y después el número de tantos alcanzados por la pareja o jugador oponente. En los cambios de servicio se señalará al siguiente servidor. Esto puede ir seguido del nombre del mismo. Si ha de decirse o no el nombre del servidor debería establecerse en la reunión informativa del Juez General, con el propósito de que todos los árbitros del evento actúen uniformemente. Al inicio de un juego, el nombre del servidor debe anunciarse primero.

18.1.4 Mientras es opcional para el árbitro decir el nombre de los jugadores, el árbitro deberá asegurarse de cómo se pronuncian los nombres de los jugadores correctamente. El árbitro deberá verificar la correcta pronunciación antes del inicio del partido.

18.1.5 Cuando cada jugador o pareja han ganado, digamos, 4 tantos, el tanteo se anunciará como "4-4" o "4 iguales"; el tanto 0 podrá anunciarse como "cero" o como "nada". Al inicio del juego el árbitro anunciará, "0-0, Smith", aunque es mejor decir "sirve Smith, 0-0", para evitar que los jugadores comiencen a jugar antes de haber terminado de anunciar el tanteo. Si se produce tanto nulo, el árbitro deberá repetir el tanteo, para confirmar que el tanto no ha sido anotado.

18.1.6 En un encuentro por equipos, el nombre de la Asociación del jugador puede emplearse en lugar de, o junto con, el nombre del jugador. Sin embargo, se requiere señalar el próximo servidor. Por lo que en un encuentro por equipos entre, Francia y

Polonia, al principio del primer juego el árbitro podría anunciar, “sirve Kinski de Polonia, 0-0”. Durante un juego de un partido individual el tanteo podría anunciarse como “6-4, Francia” y el anuncio después de haber concluido un partido individual podría ser “juego para Polonia 11-6. Polonia gana por 3 juegos a 0. Polonia aventaja por 1 partido a 0”.

18.1.7 En una competición internacional el tanteo, y cuando está en vigor la regla de aceleración, el número de golpes, deberá anunciarse normalmente en inglés, aunque podría usarse otro lenguaje previamente acordado por el árbitro y los jugadores o parejas. Cualquier otro anuncio se hará en inglés, a menos que sea claro que el uso de otro idioma es más adecuado para los espectadores.

18.1.8 Ver Apéndice F sobre Procedimientos en el Campo de Juego.

18.2 Señales

18.2.1 Además del anuncio del tanteo, se recomienda el uso de señales manuales que expresen ciertas decisiones, especialmente cuando el nivel de ruido haga inaudible el anuncio del tanteo. Aun cuando el árbitro retrase el anuncio del tanteo hasta que termine una fuerte ovación o hasta que un jugador vuelva de recoger una pelota, una rápida señal permitirá que se actualicen los marcadores sin tener que esperar a que el tanteo sea anunciado.

18.2.2 El árbitro debe señalar con su mano al nuevo servidor en un cambio de servicio. También puede indicar la concesión de un tanto alzando verticalmente el brazo más próximo al jugador o pareja que lo ganó, de manera que el brazo quede horizontal y el antebrazo vertical, con el puño cerrado hacia arriba. Cuando declare una anulación o quiera demorar la reanudación del juego, deberá levantar una mano por encima de su cabeza, y el árbitro asistente realizará la misma acción cuando quiera atraer la atención del árbitro al tomar una decisión que esté bajo su jurisdicción. Las señales con la mano deberán ser claras y concisas y en ningún momento serán exageradas ni agresivas.

18.2.3 Ver Apéndice E para ejemplos del correcto uso de las señales manuales y anuncios verbales recomendados durante los partidos para el árbitro y árbitro asistente.

18.3 Control del tiempo

18.3.1 El cronometrador debe controlar la duración del calentamiento, de los descansos entre juegos y de cualquier suspensión autorizada del juego. Durante un juego, el cronómetro deberá pararse cuando se produzcan interrupciones significativas y se volverá a poner en marcha tan pronto como el juego se reanude. Ejemplos de este tipo de interrupciones son las pausas para el uso de la toalla, el cambio de lado en el último juego posible de un partido, y los retrasos ocasionados por la recuperación de pelotas que salen fuera del área de juego. La recuperación de la pelota mientras está en el área de juego no es un motivo para detener el cronómetro.

18.4 Explicaciones

18.4.1 No es normal tener que explicar las decisiones tomadas por los árbitros, y además debe evitarse dar explicaciones innecesarias. Por ejemplo, si un jugador sirve tan mal que no pasa la red, obviamente no ha realizado un buen servicio y no hay necesidad de anunciar “falta”. Sin embargo, si la jugada acaba de forma que no

termine el juego automáticamente o que pueda no tener un resultado obvio, se puede dar una breve explicación, usando las señales de mano normales y/o los términos siguientes:

18.4.2 Los términos de explicación recomendados son:

Servicio incorrecto “falta”

Red tocada por el jugador, su vestimenta o su raqueta “red tocada”

Superficie de juego desplazada “mesa desplazada”

La mano libre tocó la superficie de juego “mano sobre la mesa”

Pelota obstruida por un jugador “obstrucción”

La pelota toca dos veces el mismo campo “doble bote”

Pelota golpeada deliberadamente dos veces por el mismo jugador “doble contacto”

Pelota golpeada por jugador incorrecto en dobles “jugador equivocado”

En dobles, el servicio toca el medio campo erróneo “lado equivocado”

18.4.3 Podrá darse una explicación más completa cuando sea necesario, por ejemplo, cuando se ha determinado la ilegalidad de un servicio y el jugador no está seguro de qué requisitos ha incumplido. Los problemas que puedan surgir del idioma se solucionarán usando gestos que indiquen gráficamente el requisito no satisfecho como puede ser señalando el “canto” de la mesa de juego o el motivo por el cual un servicio ha sido penalizado.

19 MARCADORES

19.1 El tanteo es normalmente mostrado 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 que los oficiales que los utilizan son conscientes de sus obligaciones. Antes de cambiar el marcador, estos oficiales deben esperar hasta que el árbitro indique el tanteo o haga una señal manual, y no deben nunca anticipar decisiones para las que no tienen autoridad de realizar.

19.2 La mayoría de marcadores tienen dos juegos de números grandes para mostrar los tantos y dos juegos de números más pequeños para mostrar los juegos. Estos indicadores pueden proporcionar una gran cantidad de información útil, siempre y cuando sean usados de forma homogénea. Antes de un partido los indicadores de juegos deberían estar en blanco, y no se pondrán a 0 hasta que ambos jugadores o parejas lleguen **al área de juego**, como guía para quién está controlando el programa de juego.

19.3 Antes que un juego comience el indicador de tantos debería estar en blanco, y no debería mostrar 0-0; este tanteo sólo debe mostrarse cuando el árbitro indica el inicio del juego. Al final de un juego los indicadores deben dejarse mostrando el resultado final de puntos hasta justo antes del comienzo del próximo juego, para beneficio de los espectadores, antes de volverlos a su posición en blanco.

19.4 Bajo ninguna circunstancia debería ser mostrado simultáneamente el resultado de un juego en los indicadores de puntos y juegos. El resultado de juegos no debe ser cambiado hasta que el resultado final de puntos se ponga a 0, de tal forma que, por ejemplo, hasta poco antes del comienzo del cuarto juego de un partido los indicadores pueden mostrar un resultado de juegos de empate a 1 y un resultado de puntos de 11-7, pero no 2-1 y 11-7.

- 19.5 Los marcadores se sitúan normalmente delante del árbitro o del árbitro asistente, o de ambos, de cara a los jugadores, y en esta posición es a menudo difícil verlos para los espectadores sentados en los extremos del área de juego para ver ellos. El operador puede girar hasta 45 ° a su izquierda y/o derecha en intervalos adecuados durante el juego, como en un descanso para secarse con la toalla o al recuperar la pelota desde la parte trasera del área de juego, o al cambio de servicio. Siempre que el indicador de puntuación sea bastante ligero, y el operador considera que es necesario hacerlo, el operador también puede elevar el indicador de calificación mientras gira.
- 19.6 La mayoría de marcadores mecánicos pueden mostrar hasta aproximadamente 30 puntos, y en raras ocasiones el resultado excede de este tanteo. Si este resultado fuera alcanzado una posibilidad sería poner el marcador en 0-0, pero esto podría ser confuso para los espectadores cuando éstos vean cambiar de servidor después de cada punto, y normalmente es mejor colocarlos en 10-10, el cual es un marcador donde la alternancia de servicios es esperada.
- 19.7 Ver Apéndice A para los ejemplos del uso correcto de los marcadores.

20 CONCLUSIÓN

- 20.1 Bien sea solo, o como parte de un equipo, el trabajo de los oficiales de partidos puede resultar difícil y exigente. Deben ser justos pero no indulgentes, firmes pero no despóticos y seguros de sí mismos sin llamar la atención. Generalmente, estas cualidades sólo las da la experiencia, aunque este manual ha tratado de servir de guía para aquellos oficiales de partidos que desean mejorar su nivel.

APÉNDICE A – Procedimiento recomendado para Oficiales de partidos

- 1 Antes de presentarse en el área de juego, deberá comprobar que tiene todo lo necesario, tal como medidor de red, disco o moneda para el sorteo, pelotas, acta del encuentro o partido, cronómetro y tarjetas. Asegúrese de saber cumplimentar correctamente el acta.
- 2 Si es posible, antes de entrar al área de juego asegúrese de que los jugadores de un equipo, y pareja de dobles de la misma Asociación, están similarmente vestidos y que los jugadores oponentes usan camisetas de color diferente, cualquier duda referente a la vestimenta o raquetas reportar al juez general.
- 3 Al llegar al área de juego, asegúrese de que la mesa y vallas están colocadas correctamente y de que la red tiene la altura y tensión reglamentaria. Si se va a usar micrófono, asegúrese de que funciona correctamente y de ajustar el volumen a su tono de voz.
- 4 Ponga el marcador en blanco, esto es, que no muestre ni tantos ni juegos (Figura 1). En un encuentro por equipos, compruebe que el marcador del resultado general es correcto. Cuando lleguen ambos jugadores o parejas, pondrá a “0” los indicadores de juegos (Figura 2).

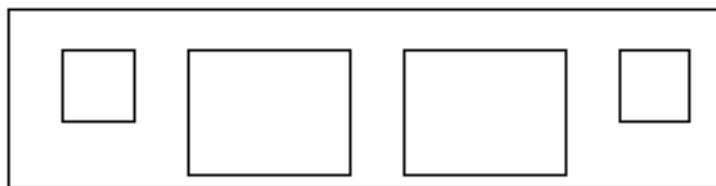


Figura 1: Antes de la llegada de los jugadores.

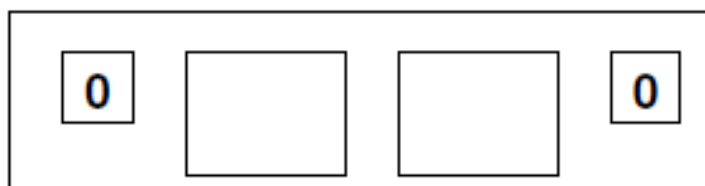


Figura 2: A la llegada de los jugadores.

- 5 Si no se ha hecho previamente, antes de que la práctica comience, verificar que los jugadores que figuran en la planilla de juego están en el área de juego y usando o bien el número correcto o su nombre en la espalda, y que sus raquetas son aceptables. Si deja esta tarea para más tarde y el jugador es incorrecto o la raqueta ilegal, el tiempo de práctica hubiera sido desperdiciado.
- 6 Efectúe el sorteo para la elección de servicio y lado de la mesa, con una moneda o disco de dos colores delante de los jugadores o parejas, asegurándose de que saben cómo elegir. No deje que la moneda o disco golpee contra la superficie de juego y, preferentemente, tampoco que caiga al suelo.

- 7 Cuando ambos jugadores o parejas hayan realizado su elección, anote en el acta el primer servidor, y en dobles, también anote el primer receptor. A menos que sepa como pronunciar el nombre de los jugadores, pregúnteles cómo desean que se digan sus nombres.
- 8 En un enfrentamiento individual, averigüe quién va a dar consejos a cada jugador o pareja. En un encuentro por equipos, compruebe que el número de personas en el banquillo, incluyendo jugadores, entrenadores y otros miembros del equipo, no excede de lo permitido.
- 9 Dé a los jugadores una pelota que haya elegido al azar, bien de entre las elegidas antes del comienzo del partido, o bien, si no se realizó tal elección, de entre las de una caja de pelotas del tipo de las utilizadas en la competición.
- 10 Cronometre la duración del periodo de práctica y **avise a los jugadores tan pronto el tiempo haya concluido**. Asegúrese que no reciben consejos ni hagan nada más para retardar el inicio del juego después de finalizado el periodo de práctica.
- 11 Antes del comienzo del juego, asegúrese de que las toallas ocupan los porta-toallas, que estarán ubicados cerca del árbitro, y que no son colgadas encima de las vallas. Cualquier otro equipamiento, como el chándal o bolsas, deberán situarse fuera del área de juego.
- 12 Cuando los jugadores estén listos anuncie “cero-cero” o “iguales a cero”, señalando y nombrando al primer servidor. En un encuentro por equipos podrá emplear el nombre del jugador o el del equipo, o ambos. Ponga los indicadores de tantos ganados a “0-0” (Figura 3).

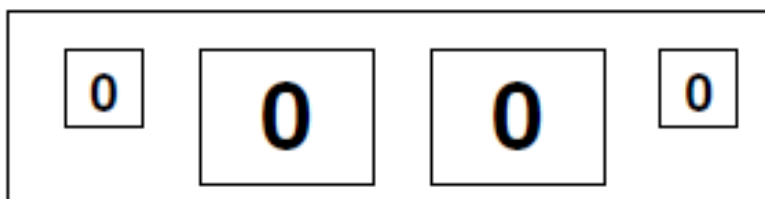


Figura 3: En el 0-0 del primer juego.

- 13 Ponga en marcha el cronómetro en el momento del primer servicio del juego y deténgalo y vuelva a poner en marcha cada vez que se produzca alguna interrupción importante del juego, como por ejemplo el tiempo empleado en secarse o para recuperar una pelota que se fue fuera del área de juego. Anuncie “tiempo” si la duración del juego ha alcanzado los 10 minutos, a menos que la regla de aceleración ya esté en funcionamiento o, que 18 puntos hayan sido anotados.
- 14 Después del final de cada jugada indique su desenlace mediante las señales manuales y, tan pronto como sea posible, anuncie el nuevo tanteo o repítalo si la jugada fue anulada. Si hay cambio de servicio, señale el nuevo servidor. También puede nombrar el nuevo servidor. No cambiar los indicadores del marcador hasta que el árbitro haya señalado o anunciado la obtención de un tanto (Figura 4).

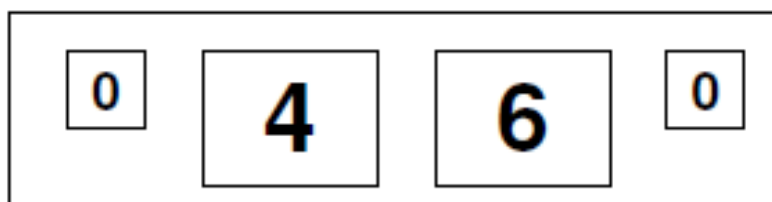


Figura 4: En el 4-6 del primer juego

- 15 Desanime a los jugadores de perder tiempo caminando por el área de juego entre jugadas o, botando la pelota repetidamente antes del servicio o, discutiendo prolongadamente con su compañero de dobles.
- 16 No permita que los jugadores reciban consejos, ya sea mediante señas o verbalmente, durante el juego. La primera vez que esto se produzca amoneste a la persona que dio el consejo; si la circunstancia se repite, haga que el consejero abandone el área de juego para el resto del partido o, en un encuentro por equipos, para el resto del encuentro.
- 17 Al final del juego, anuncie el ganador, el tanteo de juegos alcanzado y anote el resultado en el acta. Deje los indicadores de tantos ganados mostrando el tanteo final, sin modificar los indicadores de juegos conseguidos (Figura 5). Esté alerta y mirar por cualquier mala conducta inmediatamente después del final de un juego.

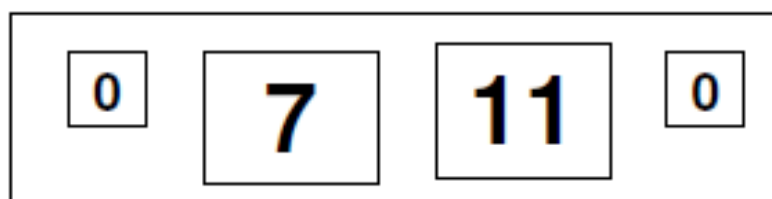


Figura 5: Al final del primer juego

- 18 Si es necesario, recuerde a los jugadores que deben dejar sus raquetas encima de la mesa entre juegos, a menos que les dé permiso para llevársela. Si se las llevan, recuerde que las raquetas deben ser inspeccionadas de nuevo antes del siguiente juego. Sin embargo, si la raqueta está atada a la mano permita al jugador que la retenga de esa manera.
- 19 Después de cada juego, y durante las interrupciones permitidas, recoja la pelota y reténgala. Compruebe que las vallas están en su posición correcta. Cronometre el tiempo de descanso entre juegos y otras interrupciones autorizadas, y llame a los jugadores tan pronto como el tiempo permitido haya finalizado.
- 20 Durante las interrupciones, no camine por el área de juego hablando con otros oficiales de partido. Permanezca en su silla a menos que necesite moverse por alguna razón, como recuperar la pelota o acondicionar la mesa, red o vallas.
- 21 Justo antes del regreso de los jugadores para la disputa del juego siguiente, ponga los indicadores de tantos en blanco y modifique los indicadores de juegos como convenga para que reflejen el resultado del juego anterior (Figura 6). Recuerde cambiar cualquier marca amarilla, roja o blanca. Ponga los indicadores de tantos a "0-0" cuando el árbitro anuncie dicho tanteo (Figura 7).

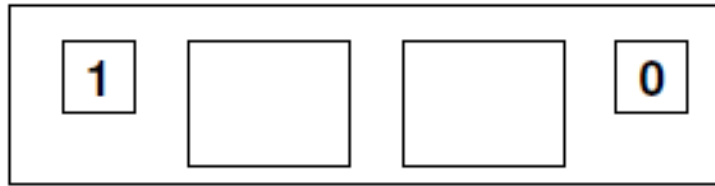


Figura 6: Justo antes del segundo juego.

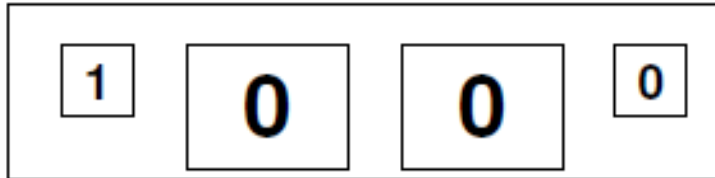


Figura 7: En el 0-0 del segundo juego.

- 22 Al final del partido, anuncie el resultado y, en un encuentro por equipos, el nuevo tanteo del encuentro. Complete el acta y pida a los capitanes de los equipos que la firmen si es preceptivo. Deje los indicadores mostrando los tantos finales anotados y el tanteo de juegos anterior (Figura 8).

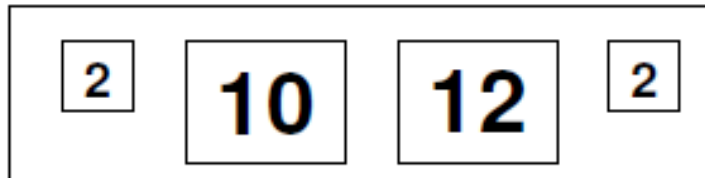


Figura 8: Al final del partido.

- 23 Devuelva rápidamente el acta a la persona responsable de las mismas. Antes de abandonar el área de juego, recoja la pelota del partido, así como cualquier objeto como prenda de ropa, toallas o cualquier otra cosa que se hubiera olvidado. **Si es necesario recoja las raquetas designadas para un control después del partido.** Ponga el marcador en blanco (Figura 1).
- 24 Finalmente, asegúrese de que conoce y puede aplicar cualquier procedimiento adicional o protocolo de presentación que haya sido acordado para la específica competición en la que está participando; si duda, consulte al juez general.

APÉNDICE B – Directrices para los Oficiales de partidos en competiciones de títulos mundiales y eventos aprobados por la ITTF.

(Revisada en Diciembre de 2012)

Definiciones:

Competiciones por el Título Mundial incluye – pero no limita – a la Competición de Tenis de Mesa de los Juegos Olímpicos de Verano que se celebran cada 4 años; los Campeonatos del Mundo Individuales y por Equipos de Tenis de Mesa; los Campeonatos del Mundo Juveniles; los Campeonatos del Mundo paralímpicos; la Copa del Mundo Masculina; la Copa del Mundo Femenina, la Copa del Mundo por equipos, y otros eventos que así sean designados por el Comité Ejecutivo de la ITTF.

Eventos sancionados por la ITTF incluye todos los eventos publicados en el Calendario de la ITTF en los que el Delegado Técnico (TD) o el Director de Competición (CM) son designados o nominados por la ITTF.

Asociación Anfitriona – Comité Organizador de la Asociación Anfitriona, Asociación Anfitriona, Organismo de Gobierno de la Asociación Anfitriona.

URC – Comité de Árbitros y Jueces Generales de la ITTF; el Presidente del Comité de Árbitros y Jueces Generales de la ITTF; cualquier oficial designado por el Comité de Árbitros y Jueces Generales de la ITTF.

IR – Juez General Internacional calificado por la ITTF

NR – Juez General Nacional – persona que ha completado el programa interno de calificación de Juez General en su asociación nacional.

IU - Árbitro Internacional calificado por la ITTF

NU - Árbitro Nacional – persona que ha completado el programa interno de mayor nivel de calificación de Árbitro en su asociación nacional.

Número de Jueces Generales

Número de Jueces Generales = número de salas de juego x 2 + 1
Será necesario 1 juez general más para una sala de juego con más de 20 mesas.

Nominación, Aceptación y Rechazo de Oficiales de Partidos

Todas las nominaciones de Jueces Generales y Árbitros deben ser también aceptadas – o rechazadas – por la Asociación Nacional del nominado.

La edad no se tendrá en consideración para las selecciones de Jueces Generales y Árbitros.

Jueces Generales y Jueces Generales Adjuntos

Tema	Competiciones por Títulos Mundiales	Eventos auspiciados por ITTF
Juez General	Debe ser IR	Debe ser IR
Jueces Generales Adjuntos	Deben ser IR's	Al menos la mitad deben ser IR's, con no más de 1 NR
Selección de los Jueces Generales	Por el URC en cooperación con el Anfitrión	Por la Asociación Anfitriona en cooperación con el URC para todos los IR's. Por la Asociación Anfitriona para 1 NR
Idioma	Tanto el Juez General como los Adjuntos deben ser capaces de comunicarse en inglés	Tanto el Juez General como los Adjuntos deberían ser capaces de comunicarse en inglés o en otro idioma que sea común para los jugadores, árbitros, jueces generales y anfitriones. Es responsabilidad de la Asociación Anfitriona asegurar que un intérprete está disponible para el Juez General y los Adjuntos si alguno de ellos no es capaz de comunicarse en inglés
Conjunto de Jueces Generales	Al menos 2/3 de los Jueces Generales deben ser de Asociaciones distintas de la Anfitriona	Al menos 1/3 de los Jueces Generales deben ser de Asociaciones distintas de la Asociación Anfitriona
Juez General	El URC nombrará un IR competente, calificado y reconocido con experiencia previa en los grandes eventos como Juez General. Para garantizar la neutralidad en todos los aspectos de la competición, el IR no será de la Asociación Anfitriona. Sin embargo, si el anfitrión tiene un IR de una calidad excepcional, también podrá ser considerado.	La Asociación Anfitriona nominará a un experimentado y calificado IR de la Asociación Anfitriona. Si no hubiese un experimentado y calificado IR por parte de la Asociación Anfitriona, ésta nominará a un experimentado y calificado IR del mismo continente de la Asociación Anfitriona. Si no hubiese un experimentado y calificado IR del mismo continente que el de la Asociación Anfitriona, el URC nominará a un experimentado y calificado IR de cualquier otro continente.
Jueces Generales Adjuntos	El URC nombrará un número adicional de IRs calificados y con experiencia como sea necesario, asegurándose de que sea el Juez General o uno de los Jueces Generales Adjuntos de la Asociación Anfitriona y uno de la Asociación Anfitriona del mismo próximo evento – si éste ya se ha asignado.	El primer Juez General Adjunto debe ser un IR de una Asociación distinta de la Asociación Anfitriona. El URC informará a la Asociación Anfitriona acerca de los IR recomendados al menos 4 meses antes del comienzo del evento. El segundo Juez General Adjunto puede ser un IR o NR de la Asociación Anfitriona, o un IR de otra Asociación. Los siguientes Jueces Generales Adjuntos pueden ser IR's de cualquier

		continente.
--	--	-------------

Árbitros y Árbitros Asistentes

Tema	Competiciones por Títulos Mundiales	Eventos auspiciados por ITTF
Árbitros	<p>Juegos Olímpicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Todos los árbitros y los asistentes deben ser Blue Badge IU's. <p>Otras competiciones por Títulos Mundiales, Juegos Paralímpicos o competiciones por Títulos Mundiales paralímpicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al menos el 75% del número total de árbitros requeridos para el evento deben ser IU's. • NU's pueden ser utilizados para los partidos/encuentros de las primeras fases de la competición (preferiblemente como Árbitros Asistentes) y no pueden ser utilizados para los partidos/encuentros de cuartos de final, semifinales y finales. 	<p>Al menos la mitad del número total de los árbitros requeridos para el evento deben ser IU's.</p>
IU's extranjeros	<p>Juegos Olímpicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Debería haber sólo un IU de cada Asociación, con la posibilidad de hasta 1/6 del total de árbitros de la Asociación Anfitriona. <p>Campeonatos del Mundo y Campeonato del Mundo Juvenil:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al menos el 50% de los árbitros serán de Asociaciones distintas de la Asociación Anfitriona. • La proporción de IU's asignados por continente estará basada en el coeficiente de distribución de miembros de la ITTF para el Campeonato del Mundo y por la distribución de equipos participantes para el Campeonato del Mundo Juvenil. <p>Juegos Paralímpicos y Campeonatos del Mundo paralímpicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al menos el 50% de los árbitros deberán ser de asociaciones distintas de la Asociación Anfitriona. <p>Otras competiciones por Títulos Mundiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al menos el 30% de los árbitros serán de Asociaciones distintas de la Asociación Anfitriona, representando al menos 5 	<p>Al menos el 25% de los árbitros serán de Asociaciones distintas de la Asociación Anfitriona, representando al menos 5 asociaciones.</p>

	<p>asociaciones e incluyendo al menos 3 IU's de continentes distintos del de la Asociación Anfitriona.</p> <p>Si el número total de árbitros disponibles no soportara esta distribución, se haría entonces una distribución proporcional de cualificados IU's basada en una diversidad geográfica que podría ser sugerida por el URC.</p>	
<p>Invitaciones y selección de Árbitros</p>	<p>El URC invitará a las asociaciones a nominar cualquier IU que reúna los criterios definidos usando cada asociación su proceso de selección interno.</p> <p>El URC seleccionará todos los IU's extranjeros en cooperación con la Asociación Anfitriona y definirá los criterios que los IU's nominados deben cumplir para ser aceptados por el URC.</p> <p>Las nominaciones del URC estarán basadas en una mezcla de los distintos niveles de certificación de IU, recientes actuaciones, evaluaciones personales y resultados de los exámenes escritos, así como el género y la distribución geográfica; y para los eventos juveniles, se dará una consideración especial para aquellos oficiales recientemente calificados.</p> <p>La Asociación Anfitriona nominará todos sus propios IU's y NU's, y, en cooperación con el URC, definirá los criterios que cada uno debe cumplir para ser aceptados por la Asociación Anfitriona.</p>	<p>La Asociación Anfitriona seleccionará las asociaciones nacionales a invitar y definirá los criterios – sin especificar nombres – que cada IU nominado debe cumplir para ser aceptado por la Asociación Anfitriona.</p> <p>La Asociación Anfitriona invitará a todos los NU's y definirá los criterios que cada NU debe cumplir para ser aceptado por la Asociación Anfitriona.</p> <p>El URC tendrá la opción de nominar hasta $\frac{1}{4}$ del total de árbitros extranjeros para proporcionar cursos y oportunidades de evaluación a aquellos IU's seleccionados para cumplir con los objetivos globales de la ITTF, así como una diversidad geográfica mundial.</p> <p>El URC informará a la Asociación Anfitriona sobre aquellas asociaciones a ser invitadas al menos con dos meses de antelación para implementar esta opción.</p>
<p>Hospitalidad</p>	<p>Todos los oficiales de partidos visitantes dispondrán de hospedaje, manutención y transporte público gratuito, con las mismas condiciones que tengan los jugadores visitantes, así como 25 US \$ (o el equivalente en otra moneda) por cada día de competición en concepto de dinero de bolsillo. Este dinero debe pagarse a los árbitros el segundo día del torneo.</p> <p>La Asociación Anfitriona pagará el vuelo más económico pero razonable del Juez General y de los Jueces Generales Adjuntos.</p>	<p>La Asociación Anfitriona define los criterios de hospitalidad para los árbitros visitantes y la cantidad a pagar en concepto de dinero de bolsillo, debiendo estar claramente especificada en la carta de invitación a las otras asociaciones.</p> <p>Cualquier omisión en las condiciones de hospitalidad que se facilitarán, se considerará que tendrán un nivel igual – o mejor – que los que se recogen para las Competiciones por Títulos Mundiales.</p> <p>Todos los oficiales de partidos visitantes recibirán US\$ 25 (o el</p>

		equivalente en otra moneda) en concepto de dinero de bolsillo por cada día de competición. Este dinero debe pagarse a los árbitros el segundo día del torneo.
Otros oficiales	<p>El URC puede nominar un Coordinador de Jueces Generales y un Coordinador de Árbitros para la correspondiente coordinación y dirección de los oficiales de partidos y los procedimientos de la competición.</p> <p>El URC puede invitar a instructores calificados por la ITTF para impartir cursos y evaluaciones a los árbitros antes o durante el evento, excepto en los Juegos Olímpicos.</p> <p>El número total de instructores y evaluadores no excederá de 1/16 del número total de árbitros del evento – redondeado al siguiente número entero.</p> <p>La Asociación Anfitriona proporcionará una oficina / lugar de trabajo con computadora y acceso a Internet para el URC/Coordinadores cerca del área de juego.</p> <p>La Asociación Anfitriona proporcionará hospitalidad en las mismas condiciones que a los oficiales de partidos visitantes.</p>	<p>La Asociación Anfitriona puede solicitar al URC instructores calificados por la ITTF para impartir cursos y evaluaciones en el área de juego antes o durante el evento.</p> <p>La Asociación Anfitriona proporcionará una oficina/ lugar de trabajo con computadora y acceso a Internet para los profesores/instructores cerca del área de juego.</p> <p>La Asociación Anfitriona proporcionará hospitalidad en las mismas condiciones que a los oficiales de partidos visitantes.</p>
Procedimiento en el lugar de juego	La Asociación Anfitriona implementará el actual Procedimiento de la ITTF en el campo de juego tal y como está definido en la última versión del Manual de Oficiales de Partidos de la ITTF.	La Asociación Anfitriona puede implementar el actual Procedimiento de la ITTF en el campo de juego tal y como está definido en la última versión del Manual de Oficiales de Partidos de la ITTF.
Jornada de trabajo	Los árbitros tendrán una jornada de trabajo de no más de 8 horas cada día y tendrá al menos un descanso de 20 minutos cada 3 horas de trabajo. En los Campeonatos del Mundo cada árbitro visitante tendrá un día libre.	Los árbitros tendrán una jornada de trabajo de no más de 8 horas cada día y tendrá al menos un descanso de 20 minutos cada 3 horas de trabajo.
Uniforme arbitral	Los IU's de una misma asociación vestirán el mismo uniforme o el uniforme recomendado por la ITTF para los IU's.	
Reconocimientos	Los nombres y las asociaciones de todos los oficiales de partidos serán incluidos en el programa oficial del evento. En los partidos / encuentros de las fases finales los nombres de los árbitros de cada partido/ encuentro serán anunciados.	
Vestuarios y armarios para Oficiales	La Asociación Anfitriona proporcionará un área segura para ser utilizada como vestuario y almacenamiento cerca del área de juego para todos los oficiales de partidos para dejar las pertenencias personales mientras están trabajando.	

Para conseguir los objetivos de la ITTF, una especial consideración debería darse a la selección de mujeres para las funciones de juez general y árbitro en todos los eventos mundiales, olímpicos y paralímpicos.

El URC, en consulta con el Departamento de Competiciones, tiene la facultad de anular cualquiera de estas Directivas en circunstancias excepcionales.

Apéndice C – Calificación de los árbitros

La ITTF no prescribe ninguna norma o procedimientos de exámenes para la calificación de los árbitros y jueces generales por las asociaciones nacionales, sin embargo, el Comité de Árbitros y Jueces Generales de la ITTF (URC), en cooperación con el Comité de Reglas de la ITTF proporcionan un grado de igualdad y un punto de referencia para el intercambio de información e ideas entre las asociaciones.

La mayoría de las asociaciones tienen 2 ó 3 niveles de calificaciones, con el nivel más bajo relacionado con un área geográfica limitada y el nivel más alto con un alcance nacional. Los títulos utilizados para los niveles inferiores reflejan a menudo pequeñas áreas geográficas, y pueden incluir Árbitro de club, Árbitro de Condado, Árbitro de Estado, Árbitro Provincial y Árbitro Regional. El máximo nivel nacional es normalmente nombrado como “Árbitro Nacional”.

Depende de cada asociación definir y crear un sistema de formación apropiado para sus árbitros, para prepararlos para su participación a nivel internacional. Los programas de formación deberían incluir tanto materias prácticas (campo de juego) como teóricas (Reglas y Reglamentos).

Los candidatos para la calificación de Árbitro Internacional deben poseer la máxima calificación de su Asociación Nacional y tener experiencia en ella como mínimo de dos años. Deben a su vez demostrar un nivel de comprensión de inglés, así como un nivel básico de comunicación con jugadores, entrenadores y otros oficiales antes de ser aceptados para someterse al proceso de calificación de árbitros internacionales.

La calificación de árbitro internacional fue introducida en 1973, con el objetivo de proporcionar un estándar “mínimo” internacionalmente aceptado para que árbitros de todas las asociaciones pudieran ser calificados. La calificación de Árbitro Internacional no tenía la intención de sustituir los bien meditados programas de educación, formación y calificación nacionales.

El examen típico de árbitro internacional consiste en 50 preguntas, **con cuatro posibles opciones de las cuales se escogerá la respuesta correcta**. El candidato tiene que seleccionar las respuestas correctas dentro de un período de tiempo establecido, sin usar referencias o ayudas de nadie. Las preguntas son tanto acciones de hecho (Reglas y Reglamento), o sobre qué acción debería tomar un árbitro en una situación específica (campo de juego). Se efectúa así porque es esencial que la experiencia de un árbitro incluya tanto formación teórica como práctica.

La calificación de árbitro internacional requiere un gran conocimiento de las reglas y reglamento, varios años de experiencia práctica “en la mesa”, seguridad como oficial y un nivel mínimo de inglés conversacional como base para la comunicación con jugadores internacionales, entrenadores y otros oficiales.

Una vez calificado, un árbitro internacional habrá aumentado la oportunidad de oficiar en competiciones fuera de su propio país. Repetidas y frecuentes situaciones en todos los niveles de competiciones internacionales es el elemento más importante para generar experiencia y seguridad en un árbitro internacional activo.

En el año 2002, la ITTF dio el primer paso para instituir un nivel superior de calificación para árbitros internacionales. Tras asistir a un “Curso de Formación Avanzado de Árbitros” en determinados eventos de la ITTF; aprobando un examen escrito (supervisado por la ITTF) de avanzado nivel; completando múltiples evaluaciones en el campo de juego por diferentes evaluadores en varios eventos, así como superando una entrevista oral (en inglés), un árbitro internacional puede lograr el siguiente nivel de calificación de “Blue badge” (Insignia azul).

Todos los años, en designados eventos de la ITTF, monitores y evaluadores calificados dirigirán Cursos de Formación Avanzado de Árbitros, así como evaluaciones en el campo de juego de árbitros internacionales que estén actuando en esos eventos. El Curso de Formación Avanzado de Árbitros está diseñado para impartir el método de actuación de la ITTF uniforme para todos los árbitros internacionales. El proceso de evaluación – con una inmediata información a cada árbitro – está diseñado para ayudar a los árbitros a mejorar y estandarizar sus habilidades hacia un alto nivel de actuación uniforme.

El proceso de evaluación de un árbitro de la ITTF no es un sistema para aprobar o no, o de un sistema de calificación, sino más bien una medida objetiva de tareas concretas que deben ser llevadas a cabo antes, durante y después de cada partido o encuentro. Descuidar la realización de una tarea designada no es un fallo, sino más bien una oportunidad para mejorar el rendimiento la próxima vez. Con el tiempo, con repetidas evaluaciones y conversaciones con los árbitros, la calidad y estándares de arbitraje serán alcanzadas y podrán ser mantenidas a un alto nivel.

Los árbitros que logren – y mantengan su calificación de “insignia azul” a través de actuaciones y evaluaciones regulares – tendrán grandes oportunidades de ser nominados por el Comité de Árbitros y Jueces Generales de la ITTF para representar a sus asociaciones en los eventos por títulos mundiales de la ITTF.

Perfección, Uniformidad y Seguridad como oficial de partido se consiguen sólo con experiencia y con una mente abierta que nunca deje de aprender. Actuaciones uniformes de todos los árbitros internacionales – sin tener en cuenta diferencia idiomáticas o culturales – es el objetivo primario del proceso de calificación de árbitros de la ITTF.

Progreso de árbitros y Curso de Formación Avanzado de Árbitros

Introducción

Desde el inicio de la certificación de árbitros internacionales (IU) en 1973, la ITTF ha calificado más de 5.000 IUs. Ha establecido un estándar mínimo para los árbitros de todas las asociaciones, quienes tienen distintos métodos de entrenamiento con estándares de desempeño no uniformes entre ellas.

Desde el año 2002, el Comité de Árbitros y Jueces Generales (URC) de la ITTF ha dado un salto importante para lograr una de sus objetivos principales: “Eleva y nivelar el estándar y uniformidad de los árbitros de todas las Asociaciones/Federaciones”

Esto se ha hecho creando dos niveles de certificación para IUs, expresado en el color de las insignias, nombradas Insignia Blanca e Insignia Azul. Estas insignias solo existen en nombre o en papel, todos los árbitros internacionales seguirán utilizando la misma insignia de color cobre emitida por la ITTF.

White badge (Insignia blanca)

Todos los actuales IU (árbitros internacionales) serán considerados como “White badge”. El URC (Comité de árbitros y jueces generales) desarrollará servicios de formación y quizás el procedimiento de examen será modificado. En un próximo futuro habrá condiciones adicionales para mantener el rango en activo, tal como un efectivo conocimiento de la reglamentación.

Blue badge (Insignia azul)

Los árbitros con excelentes actuaciones, y que lo deseen, pueden intentar lograr la calificación de “Blue badge”. Esta calificación ha sido y será un factor importante en el proceso de selección de árbitros.

Cómo lograr la “Blue badge”

Requisitos:

- estar en activo como “White badge” un mínimo de 2 años,
- cumplir con el código de comportamiento y vestimenta establecido por el URC,
- asistir al **curso de entrenamiento avanzado de árbitros (AUT)**,
- aprobar el examen escrito de **la examinación de reglas avanzado (ARE)**
- durante las actuaciones con la calificación de “satisface expectativas” en cada una de las categorías definidas (en un mínimo de 2 competiciones y con un mínimo de 3 evaluadores diferentes),
- superar una entrevista oral que demuestre el conocimiento suficiente de inglés para comunicarse con jugadores y oficiales durante las competiciones.

El examen consiste en 60 preguntas con múltiples opciones de respuesta, de las cuales 15 estarán sólo en inglés. Las otras 45 estarán disponibles también en otras 8 lenguas: francés, alemán, español, ruso, chino, japonés, coreano y árabe. Esto es para asegurarse que los candidatos tienen un sólido conocimiento en la aplicación de las Leyes y Reglamento, así como un dominio razonable de inglés que es necesario en los eventos más importantes de la ITTF.

Requerimientos adicionales

- El árbitro debió haber participado como Árbitro Internacional en al menos dos eventos internacionales;
- Los 4 “satisface expectativas” deben ser obtenidas en un mínimo de dos competiciones de un mínimo de tres evaluadores diferentes;
- Después de obtener el primer “satisface expectativas”, los 3 restantes deben ser conseguidos en un máximo de 7 intentos;
- Ninguna evaluación puede ser de un evaluador de la misma Asociación del candidato;
- Después de obtener el cuarto “satisface expectativas”, el candidato tendrá un máximo de 12 meses para tomar la entrevista en inglés;
- Si el candidato reprueba la entrevista en inglés, tendrá un máximo de 2 años desde su primera entrevista para retomarla;
- El proceso de Blue Badge debe ser completado en 5 años o menos desde el momento en que se aprueba el examen de reglas avanzadas (ARE);
- Los candidatos que no tomen la entrevista a tiempo o que no completen el proceso de Blue Badge en 5 años, volverán al estado de White Badge y deberán reiniciar completamente el proceso para obtener el Blue Badge;
- Para las evaluaciones llevadas a cabo en el 2006 o posterior, un “satisface expectativas” solo será considerado después de aprobar el examen escrito;
- Las evaluaciones solo son consideradas si el árbitro forma parte del equipo arbitral de forma regular, desempeñando funciones cotidianamente, y no así aquellos oficiales que solo asisten a los torneos para ser evaluados;
- Cualquier “satisface expectativas” es considerada inicialmente de manera condicional, la cual solo será confirmada luego de una continua observación durante el torneo luego de la evaluación. Cualquier inconsistencia o pobre desempeño resultará en la anulación del resultado positivo obtenido, y el evaluador lo notificará al árbitro en cuestión;
- Después de haber obtenido el primer “satisface expectativas”, obtener un “no satisface expectativas” (no un “casi satisface”) anulará un “satisface expectativas”;
- Si el candidato a Blue Badge no está presente en la reunión informativa del Juez General, no será evaluado durante el evento respectivo, a no ser que la ausencia se haya dado por una razón aceptable, a discreción del evaluador.

Como mantener el rango de “Blue badge”

Requerimientos:

- En un período de 3 años, a partir del año siguiente al logro del rango de “Blue Badge”, durante las actuaciones ha de conseguirse al menos 3 evaluaciones personales, con la calificación de “satisface expectativas” en cada una de las categorías establecidas;
- Cumplir con el proceso de re-certificación de White Badge, tan pronto dicha re-certificación se encuentre disponible;
- Los 3 “satisface expectativas” deben ser obtenidas en un mínimo de dos competiciones por parte de un mínimo de dos evaluadores diferentes;
- Ninguna evaluación puede ser de un evaluador de la misma Asociación del candidato;
- Después de pasar la entrevista oral, cualquier “satisface expectativas” se tendrá en cuenta para los siguientes 3 años para mantener el estado Blue Badge, pero los

“satisface expectativas” obtenidos desde la obtención del cuarto “satisface expectativas” hasta la entrevista no serán reconocidos.

- Los árbitros Blue Badge que no cumplan con estos requisitos antes del 31 de Diciembre de cada año, pasarán nuevamente al estado de White Badge al año siguiente.

Cursos de Formación Avanzado para Árbitros

El AUT (Curso de formación Avanzado de Árbitros) se programa normalmente para un día antes del inicio de diversos eventos auspiciados por la ITTF. Los árbitros actuantes en los mencionados eventos son invitados a asistir al curso. El URC (Comité de árbitros y jueces generales) anunciará la programación de los cursos AUT organizados en la web. Los árbitros que no actúen en los eventos también son aceptados para asistir al curso y realizar el examen.

La formación está basada en el concepto: “Oigo y olvido, veo y recuerdo, hago y comprendo”. Se efectúa con un alto grado de participación activa.

Sumario de materias:

- introducción de actividades,
- código de conducta y vestimenta,
- estándares de servicio y comportamiento,
- señales manuales y procedimientos en el campo de juego,
- evaluaciones,
- situaciones difíciles,
- examen escrito.

El curso no cubre las materias estudiadas en el **examen de reglas avanzado (ARE)**. Los participantes deben tener un gran conocimiento de la reglamentación y deben estar al día de los últimos cambios en la misma. El examen escrito y la entrevista oral no pueden reintentarse antes de 12 meses desde el último intento, y no más de 2 veces en un período de 5 años.

Atendiendo el AUT y pasando el ARE son los prerrequisitos para los que quieren convertirse en un árbitro Blue Badge. El ARE puede ser tomado antes o después de atender el AUT. El ARE será un examen supervisado con el supervisor designado por la URC.

Los monitores

Los monitores de los cursos AUT son experimentados árbitros o jueces generales que son nominados por sus respectivas Federaciones Continentales o reconocidas por el URC durante el curso. Todos los monitores están especialmente preparados y puestos al día con regularidad acerca de los requisitos del Programa “Blue Badge”, con el deseo de conseguir una aplicación uniforme de las Leyes y Reglamento, así como una presentación estándar en los eventos más importantes de la ITTF.

Coste para los participantes

Se cobrará una tarifa de US\$ 40 por curso, la cual incluye la asistencia al curso, el examen escrito, las evaluaciones en el campo de juego y las posteriores evaluaciones en los siguientes torneos. Sin embargo, si un candidato suspende el examen escrito no tendrá

más evaluaciones en el campo de juego hasta que realice el examen nuevamente. **Un costo extra será cobrado por el ARE.**

Se requiere a los participantes que abonen sus gastos personales (p.e. hotel y manutención) cuando lleguen el día anterior.

Costo para los organizadores

Para los eventos seleccionados por el URC, la ITTF correrá con los siguientes gastos:

- los gastos de viaje y **honorarios de entrenamientos** para los entrenadores designados,
- los materiales del cursos y examen.

Los organizadores serán los responsables de:

- la hospitalidad (alojamiento, comidas, desplazamientos locales y dietas) para los monitores.
- transporte desde/al aeropuerto y transporte local para los monitores,
- instalaciones y servicios para el curso: aula, equipamiento necesario como computadora, proyector, pizarra, bloc de papel de conferencias, reprografía, etc.,
- refrigerio durante los descansos.

Condición para los gastos a cargo de la ITTF es que participen un mínimo de 12 y un máximo de 25 aspirantes, de al menos 3 Asociaciones diferentes. Se asignarán dos monitores para cada curso AUT/Evaluaciones, y pueden designarse monitores adicionales para el caso de más de 25 participantes.

Otras consideraciones especiales:

El URC también puede enviar monitores a eventos específicos a petición de sus organizadores, en el bien entendido que éstos cubrirán todos los costes relativos al curso, incluyendo los viajes, transportes y honorarios de los monitores.

También se dará prioridad a las zonas y grupos concretos (como mujeres en el mundo del deporte) donde el Programa Blue Badge está menos desarrollado. Los requisitos para los cursos AUT también podrán rebajarse (p.e. menos participantes/asociaciones) a discreción del URC.

Se tendrá también en consideración enviar evaluadores a eventos en los que, aún cuando no se imparta el curso AUT, los organizadores estén de acuerdo en cubrir el coste de los evaluadores.

Peticiones:

Los organizadores que deseen llevar a cabo un curso AUT, o tener monitores/evaluadores en sus eventos, se ruega se pongan en contacto con el Presidente del URC.

Apéndice D – Código de conducta de los oficiales de partidos

1. Los oficiales de partidos, especialmente cuando van uniformados, son los embajadores del deporte, de la ITTF y de sus Asociaciones. En una competición internacional son los invitados de la Asociación anfitriona y deben respetar las tradiciones y costumbres sociales de ésta. Las siguientes directrices, aunque no son exhaustivas, tienen como propósito ser un memorándum sobre los aspectos de la conducta a los que debería prestarse especial atención.

2. LOS OFICIALES DE PARTIDOS DEBERÍAN

2.1 Estudiar y asegurarse que entienden todas las reglas, obligaciones y procedimientos pertinentes para la competición en que ejercerán como oficiales de partidos;

2.2 Estar en buenas condiciones físicas, con la vista natural o corregida en caso de vista presbita, y una capacidad auditiva normal;

2.3 Vestir el uniforme apropiado y cuidar su aspecto e higiene personal;

2.4 Ser puntual para todas las tareas;

2.5 Mantener una estricta imparcialidad y evitar cualquier relación con jugadores o entrenadores que pudiera originar dudas sobre esa imparcialidad;

2.6 Poner en conocimiento del Juez General u otro oficial apropiado del torneo todos los asuntos no relacionados con sus obligaciones;

2.7 Cuando pueda, evite actividad uno a uno sin compañía o supervisión (en caso de que haya capacidad de supervisión o cuando pueda haber un desbalance de poder), especialmente con personas menores de 18 años;

2.8 Asegúrese que sus decisiones y acciones contribuyan a un ambiente seguro;

2.9 Asegúrese que sus decisiones y acciones contribuyan a un medio ambiente libre de acoso.

2.10 Comportarse en todo momento de forma ética y profesional, respetando la autoridad e intereses del Juez General, organizadores, otros oficiales del torneo, jugadores y público;

3. LOS OFICIALES DE PARTIDOS NO DEBERÍAN

- 3.1 Discutir incidentes del torneo u otras cuestiones relativas a sus obligaciones con jugadores, espectadores o medios de comunicación, pero cualquier detalle debería ponerse en conocimiento del Juez General y del comité organizador;
- 3.2 Aceptar regalos personales de jugadores, entrenadores o equipos excepto aquéllos de valor simbólico. Los regalos ofrecidos por la organización anfitriona a todos los oficiales pueden ser aceptados;
- 3.3 Consumir bebidas alcohólicas o tomar drogas o medicaciones antes del partido el día en que ejercen como oficiales de partidos, que impidieran su actuación;
- 3.4 Criticar públicamente a otros oficiales o desprestigiar al deporte de cualquier otra forma **incluyendo el uso de redes sociales.**
- 3.5 **Tolerar comportamientos peligrosos o abusivos, pero reportar a ellos al Presidente de la URC, donde el problema no se resuelve a la satisfacción de las partes interesadas;**
- 3.6 Ya que a los jugadores se les requiere un alto nivel de profesionalidad y conducta, la ITTF requiere un alto nivel de profesionalidad y conducta de sus Oficiales calificados así como de todos los Oficiales que participan en eventos auspiciados y reconocidos por la ITTF. Los Oficiales calificados por la ITTF que no cumplan las directrices expuestas pueden estar sujetos a un proceso disciplinario formal.

Por favor vaya al Handbook ITTF para ver las políticas adoptadas contra el acoso y contra las apuestas ilegales y corrupción.

La URC se reserva el derecho de tomar acción si un oficial se desvía de este código de conducta.

Apéndice E – Señales manuales y anuncios verbales recomendados



1- Próximo Servidor



2- Anulación



3- Tanto

Al hacer señales con las manos debe asegurarse de que éstas estén claramente separadas. Por ejemplo, no se debe indicar un punto con un brazo y al mismo tiempo indicar al siguiente servidor con el otro brazo.

SITUACIÓN	SEÑAL DEL ÁRBITRO	ANUNCIO DEL ÁRBITRO	SEÑAL DEL ASISTENTE	ANUNCIO DEL ASISTENTE
Comienzo del juego	Apuntar con la mano abierta hacia el primer servidor (1)	“X al servicio, 0-0” (o cualquier otro anuncio acordado)	Ninguna	Ninguno
Cambio de servidor	Apuntar con la mano abierta hacia siguiente servidor (1)	Ninguno	Ninguna	Ninguno
Reanudación del juego, después de una interrupción autorizada	Apuntar con la mano abierta hacia el siguiente servidor(1)	Repetir resultado	Ninguna	Ninguno
Tanto	Levantar el brazo cercano al ganador(es) del tanto, de manera que el brazo esté horizontal y el antebrazo vertical, con el puño cerrado hacia arriba (3)	Nuevo resultado	Ninguna	Ninguno
Servicio nulo por tocar el conjunto de la red	Tan pronto la pelota toca el campo correcto, levantar el brazo por encima de la cabeza (2), apuntando a la red si es necesario	“Nula” y repetir el resultado previo	Tan pronto la pelota toca el campo correcto, levantar el brazo por encima de la cabeza (2), apuntando a la red si es necesario	Ninguno*
Servicio incorrecto	Levantar el brazo cercano al receptor de manera que el brazo esté horizontal y el antebrazo vertical, con el puño cerrado hacia arriba(3)	“Falta” y nuevo resultado	Levantar el brazo por encima de la cabeza(2)	“Falta” y avisar al árbitro si es necesario
En dobles, servicio en el que la pelota	Indicar tanto para el receptor, apuntando a la	“Falta” y nuevo resultado	Ninguna	Ninguno

bota en el medio campo erróneo	línea central si es necesario			
Falta de servicio (p.e. pelota que no toca la mesa)	Indicar tanto para el receptor (3)	Nuevo resultado	Ninguna	Ninguno
Servicio de dudosa legalidad donde es decidida por el árbitro (en la primera ocasión de un partido)	Elevar el brazo por encima de la cabeza (2)	“Let”, advertir al servidor y repetir el resultado previo	Ninguna	Ninguna
Servicio de dudosa legalidad donde es decidida por el árbitro asistente (en la primera ocasión de un partido)	Elevar el brazo por encima de la cabeza (2)	“Let”, advertir al servidor y repetir el resultado previo	Elevar el brazo por encima de la cabeza (2)	“Parar” advertir al servidor e informar al árbitro quien llamara el “let”
Servicio de dudosa legalidad donde es decidida por el árbitro (nuevamente por un mismo jugador o pareja)	Indicar punto para el receptor	“Falta” y nuevo resultado	Ninguna	Ninguna
Servicio de dudosa legalidad donde es decidida por el árbitro asistente (nuevamente por un mismo jugador o pareja)	Indicar punto para el receptor	nuevo resultado	Elevar el brazo por encima de la cabeza (2)	“Falta”, si fuera necesario avisar al árbitro, quien anunciará el nuevo marcador
Interrupción del juego (p.e. una pelota de otra mesa entra en el área de juego)	Levantar el brazo por encima de la cabeza (2)	“Nula” y repetir el resultado previo	Levantar el brazo por encima de la cabeza(2)	“Alto”
Error en el orden del servidor,	Levantar el brazo por encima de la cabeza (2)	“Nula”, corregir el orden y repetir el resultado previo	Ninguna	Ninguno

receptor o lado descubierto durante la jugada				
Consejo dado durante el juego. Primera ocasión	Levantar el brazo por encima de la cabeza (2) sosteniendo una tarjeta amarilla hacia el consejero y sin abandonar la silla	“Nulo” si la pelota está en juego, penalizar al consejero y repetir el resultado previo	Levantar el brazo por encima de la cabeza (2)	“Alto” e informar al Árbitro
Consejo dado durante el juego, en la siguiente ocasión	Levantar el brazo por encima de la cabeza (2) sosteniendo una tarjeta roja hacia el consejero, sin abandonar la silla	“Nulo” si la pelota está en juego, expulsar al consejero del área de juego y repetir el resultado previo	Levantar el brazo por encima de la cabeza (2)	“Alto” e informar al árbitro
Pelota obstruida por un jugador	Indicar tanto para el ganador(es) del tanto (3)	Nuevo resultado	Levantar el brazo por encima de la cabeza (2)	“Alto” y avisar al Árbitro
Cualquier otra infracción que no detenga inmediatamente el juego	Levantar el brazo por encima de la cabeza (2)	“Alto” y nuevo resultado	Ninguna	Ninguno
Pelota que toca el canto del lado cercano al árbitro asistente, finalizando la jugada	Indicar tanto para el ganador (es) del tanto (3)	Nuevo resultado	Señalar el punto de contacto si es necesario	“Canto”
Pelota que toca el canto en cualquier otro lado	Indicar tanto para el ganador(es) del tanto (3). Señalar el punto de contacto si es necesario	Nuevo resultado	Ninguna	Ninguno
Pelota que golpea el lateral de la superficie de juego cercano al árbitro asistente,	Indicar tanto para el ganador (es) del tanto (3)	Nuevo resultado	Levantar el brazo por encima de la cabeza	“Lado”

finalizando la jugada				
Tiempo agotado por el final del tiempo de practica o entre juegos (si el asistente es el cronometrador)	Ninguna	Ninguna	Levantar el brazo por encima de la cabeza (2)	"Tiempo"
Tiempo agotado por el final del tiempo de practica o entre juegos (si el árbitro es el cronometrador)	Levantar el brazo por encima de la cabeza (2)	"Tiempo"	Ninguna	Ninguno
Petición de "Tiempo muerto"	Levantar el brazo, del lado del jugador o pareja peticionario, por encima de la cabeza (2) sosteniendo una tarjeta blanca hasta que el asistente haya colocado en la mesa una tarjeta/marca especial indicadora en la mesa	"Tiempo muerto"	Colocar una tarjeta/ marca especial indicadora en el campo del jugador o pareja peticionario. Permanecer de pie cerca de la mesa del asistente, hasta el momento de retirar la misma	Ninguno
Petición de "Tiempo muerto" (si no hay asistente)	Levantar el brazo, del lado del jugador o pareja peticionario, por encima de la cabeza sosteniendo una tarjeta blanca	"Tiempo muerto"		
Finalización del "Tiempo muerto" (si el árbitro asistente es el cronometrador)	Cuando regresan los jugadores apuntar con la mano abierta hacia el siguiente servidor (1)	Repetir el resultado previo	Retirar la tarjeta/marca especial de la mesa y colocar una señal blanca en el marcador	"Tiempo" si los jugadores no han regresado

Finalización del "Tiempo muerto" (si el árbitro es el cronometrador)	Cuando regresan los jugadores apuntar con la mano abierta hacia el siguiente servidor (1)	"Tiempo" si los jugadores no han regresado; repetir el resultado previo	Retirar la tarjeta de la mesa y colocar una señal blanca en el marcador	Ninguno
Mal comportamiento (primera ocasión)	Mostrar una tarjeta amarilla hacia el transgresor, sin abandonar la silla	"Nula" si la pelota está en juego, amonestar al transgresor y repetir el resultado previo	Levantar el brazo por encima de la cabeza (2). Colocar una señal amarilla en el marcador	"Alto" e informar al Árbitro
Mal comportamiento (segunda y tercera ocasión)	Mostrar una tarjeta amarilla y una roja (conjuntamente) hacia el transgresor, sin abandonar la silla, indicar puntos para el ganador (s) del punto	"Nula" si la pelota está en juego; nuevo resultado después de conceder un/dos tanto (s) de penalización	Levantar el brazo por encima de la cabeza (2). Colocar una señal amarilla y roja conjuntamente en el marcador si el espacio lo permite.	"Alto" e informar al árbitro
Finalización del juego	Apuntar con la mano abierta al ganador	Resultado del juego y anuncios acordados post juego	Ninguna	Ninguno
Finalización del partido	Apuntar con la mano abierta al ganador	Resultado del partido y anuncios acordados post partido	Ninguna	Ninguno

Cuando la pelota toca el conjunto de la red durante el servicio, el árbitro y el asistente deben esperar hasta que la pelota toque el campo correcto y hacer el anuncio apropiado, sin realizar una señal **o llamar** antes que la jugada haya finalizado, la cual podría interferir en el juego.

***Si el servicio es un let y el árbitro no para la jugada entonces el árbitro asistente puede llamar "Parar"**

Los números entre paréntesis en los casilleros indican el correspondiente dibujo de las Señales Manuales.

Apéndice F – Procedimiento en el campo de juego

INTRODUCCIÓN

Todo aquello que es visible y puede ocurrir a la vista de los espectadores y medios de comunicación (reporteros, televisión y fotógrafos) es considerado campo de juego. Desde el momento que un árbitro o un juez general entra en el campo de juego están obligados por las reglas de conducta y procedimientos en el campo de juego.

Las acciones y actuaciones de todos los árbitros en el campo de juego deben ser uniformes en todos los aspectos – no sólo en la conducción de un partido, sino también en la forma de caminar hacia o desde la mesa asignada, de llevar a cabo sus responsabilidades pre y post-partido, así como en las relaciones con jugadores, espectadores y otros oficiales en el campo de juego.

1 PREPARATIVOS PRE-PARTIDO

Los árbitros deberían presentarse al Juez General – o adjunto designado para llevar los horarios de árbitros (Director de Árbitros) – al menos 30 minutos antes del comienzo de la sesión en que oficie para preparar y estar listo para realizar sus obligaciones.

El árbitro es responsable en el pre-partido de la selección de la pelota, **la inspección de la raqueta**, así como de comprobar las camisetas **(incluida la publicidad)** y los dorsales de los jugadores. Debería realizar normalmente sus obligaciones en el área designada para ello al menos 15 minutos antes del inicio de un partido.

Aproximadamente 10 minutos antes del comienzo de cada partido, el árbitro debería estar preparado con el acta y las pelotas del partido para su mesa asignada.

Antes de entrar en el campo de juego, el árbitro y el árbitro asistente deberían consultar y discutir cualquier asunto relacionado con el siguiente partido. Deberían acordar sobre quién cronometrará los períodos de calentamiento y los descansos entre juegos (normalmente el árbitro asistente) y quién cronometrará los tiempos muertos pedidos (normalmente el árbitro). Ambos deberían tener claro cómo se comunicarán durante el partido, sin tener necesariamente que consultar físicamente entre tantos o entre juegos.

Justo antes de entrar en el campo de juego, el árbitro y el árbitro asistente estarán en fila cerca de la entrada al campo de juego y preparados para entrar juntos como un equipo. El árbitro debería ir al frente con el acta del partido y la caja de pelotas en la mano izquierda.

Ni el árbitro ni el árbitro asistente deberían llevar nada más en sus manos dentro del campo de juego. Todo lo que el árbitro o el árbitro asistente necesiten para llevar a cabo su trabajo en el área de juego – bolígrafo, cronómetro, medidor de red, tarjetas amarilla/roja/blanca, toalla, moneda, medidor de grosor (lupa) – deben estar en sus bolsillos y no visibles externamente o colgados del uniforme o alrededor del cuello. Colocar todos los bolsos de mano y elementos personales en un área designada fuera del campo de juego. **La única excepción a esto pueden ser raquetas que han sido probados y son transportados en sobres de papel (o bolsas si los sobres no están disponibles) por el árbitro o árbitro asistente. Dicha tarea debe desarrollarse como si se tratara de una carpeta, no un bolso.**

Cuando el equipo arbitral está preparado, entrarán en el campo de juego en fila, con paso uniforme, con el árbitro iniciando el camino hacia el área asignada. Durante los partidos importantes del último día de competición podría haber música de introducción apropiada anunciando la presentación de los jugadores y árbitros en el área de juego.

Con o sin música de introducción, el equipo arbitral debería caminar en línea recta con calma y paso pausado y con movimientos de manos normales. El objetivo no es emular un desfile militar, sino mostrar que el equipo arbitral con un espíritu homogéneo va a desarrollar una tarea asignada.

Un árbitro no debería jamás pasar por encima de una valla. Debería abrir siempre un espacio entre dos vallas, rodearla suavemente y cerrar este espacio una vez haya pasado.

También es posible que se forme un grupo de árbitros para entrar en el campo de juego como un equipo – cada uno dirigiéndose hacia sus respectivas mesas. En este caso, los árbitros y árbitros asistentes se reunirán en el lugar designado. Los equipos arbitrales formarán en línea en el orden de asignación de mesas, hacia el área de juego como un grupo siguiendo el paso de la primera persona de la línea.

A medida que cada uno de los equipos arbitrales llegue a sus áreas respectivas, darán la vuelta dirigiéndose hacia la silla del árbitro. Una vez dentro del área, los árbitros y árbitros asistentes permanecerán de pie a cada lado de la silla del árbitro hasta que todos los equipos arbitrales hayan llegado a sus respectivas posiciones.

2 LLEGADA AL ÁREA DE JUEGO

Puede haberse establecido el punto de entrada del equipo arbitral en cada área de juego. Normalmente el punto de entrada debería ser una de las esquinas más próximas del lateral donde esté ubicada la silla del árbitro.

Una vez dentro del área de juego, el árbitro y el árbitro asistente caminarán hacia la silla del árbitro. El árbitro se colocará en el lado más lejano de la silla del árbitro, con el acta del partido y las pelotas, y permanecerá, con los pies juntos y las manos en los laterales del cuerpo. El árbitro asistente se ubicará al otro lado de la silla del árbitro. Este procedimiento se realizará en ausencia de alguna alternativa dada por el Juez General. Cuando sea posible, el presentador del evento debería presentar los árbitros a los espectadores y medios de comunicación por su nombre y asociación.

Así que sea nombrado, el oficial dará un pequeño paso al frente y volverá a su posición. – No debe girarse de cara a otros espectadores, sin reverencia y sin movimientos de manos.

A pesar de todo, si el equipo arbitral es o no presentado a los espectadores, deberían permanecer en dicha posición al menos 5 segundos antes de comenzar sus preparativos pre-partido. El árbitro asistente debería seguir la iniciativa del árbitro de manera que ambos puedan comenzar sus obligaciones al mismo tiempo.

En algunas ocasiones – normalmente en los partidos importantes – los jugadores también acompañarán al equipo arbitral. El orden normal es árbitro – jugadores – árbitro asistente. En este caso, un jugador/equipo/pareja permanecerá a continuación del árbitro y el otro

jugador/equipo/pareja junto al árbitro asistente. Después que los jugadores y árbitros hayan sido presentados, los preparativos pre-partido pueden comenzar.

3 PROCEDIMIENTO PRE-PARTIDO

Antes del comienzo del período de calentamiento, el árbitro debe:

-- comprobar las raquetas⁵. Si las raquetas fueron comprobadas antes del partido, que será el caso en la mayoría de los torneos más importantes, las raquetas serán llevadas a la mesa en sobres de papel (o bolsas). Tomar las raquetas de los sobres, y colocar las raquetas en la misma mitad de la mesa para que los jugadores la recojan. No entregar los sobres con las raquetas a los jugadores. Para más detalles sobre los procedimientos acerca de la revisión de la raqueta por favor consulte la página de URC de la página web de la ITTF.

- comprobar el color de las camisetas, si no lo hizo durante la selección de pelotas,
- comprobar los números o nombres dorsales, si es requisito del Juez General o del Comité Organizador,
- confirmar los consejeros designados para las pruebas que no sean de equipos,
- realizar el sorteo para determinar el servicio/devolución y elección de lados,
- indicar al árbitro asistente inicie el cronometraje del período de calentamiento,
- cumplimentar la información relevante del acta del partido.
- sentarse en su silla mientras dura el período de calentamiento.

Mientras el árbitro realiza sus obligaciones con los jugadores, el árbitro asistente debería:

- asegurarse que los indicadores de tantos y juegos están sin números. Una vez que ambos jugadores o parejas estén presentes en o cerca del área de juego, cambiar el indicador de juegos a 0–0,
- comprobar la altura y tensión de la red,
- comprobar la limpieza de la mesa y el suelo, quitando cualquier objeto indebido,
- organizar y colocar en línea recta las vallas,
- colocar los carteles con los nombres en el lugar apropiado, si han sido entregados por el Juez General o el Comité Organizador,
- Iniciar el cronómetro **en cuanto se inicia la práctica**,
- Sentarse en la silla del árbitro asistente durante el resto del período de prácticas.

En ocasiones la silla del árbitro no tiene bandeja o espacio para poner el acta. En este caso, se recomienda que sea el árbitro asistente quien rellene el acta.

4 INICIO DEL PARTIDO

Al inicio del primer juego:

- cuando el tiempo del período de calentamiento haya concluido, el árbitro asistente debe levantar su mano y anunciar “TIEMPO”.

⁵ Según el procedimiento actual, el árbitro solo realiza una inspección visual de la raqueta. La comprobación completa se realiza en el call area. El nuevo procedimiento se encuentra en http://www.ittf.com/URC/PDF/Workflow_description_Call_Area&RC.pdf

-- Asegúrese de que el servidor tenga la bola antes de hacer cualquier anuncio. No pida la bola para hacer el anuncio y, posteriormente, devolverla después del anuncio, ya que esto no se ve bien en la presentación.

-- Cuando el servidor esté preparado, mirar de reojo que el receptor también lo esté.
-- Anunciar

“Keen contra Boll”
“Primer juego”

-- Señalar con la mano al servidor y anunciar

“Keen al servicio”
“Cero iguales” o “Cero-Cero”

-- El árbitro asistente colocará el marcador de tantos en 0-0, comenzará a cronometrar y el partido comenzará.

El árbitro debe hacer todos los esfuerzos posibles para pronunciar los nombres de cada jugador correctamente. Si no se está seguro sobre su pronunciación, preguntar al jugador mientras se esté comprobando la raqueta.

En los encuentros de equipos, sustituir los nombres de los jugadores por el de los equipos.

5 PROCEDIMIENTO DURANTE EL PARTIDO

Ver el diagrama del Apéndice E para unas adecuadas y uniformes señales manuales, y la explicación de cuando y como usarlas.

Durante el partido/encuentro el árbitro debería:

-- Anunciar el marcador de una forma clara y audible, a un nivel que una persona que esté sentada en el banquillo pueda oírlo y entenderlo.

-- Cronometrar el juego o indicar al árbitro asistente que lo haga en cada juego

-- Controlar y hacer cumplir las reglas del servicio.

-- Controlar y hacer cumplir las reglas de comportamiento.

-- Asegurarse que los jugadores dejan sus raquetas sobre la mesa entre juegos.

-- Asegurarse que el juego es continuo con no excesivos retrasos por la utilización de la toalla o en los tiempos muertos.

-- Controlar y hacer cumplir las reglas sobre consejos. Entre tantos y especialmente durante los cambios de servicio o lados, el árbitro debería girar su cabeza y mirar a ambos entrenadores. Opcionalmente, el árbitro y el árbitro asistente pueden acordar antes que comience el partido – que cada uno controlará al entrenador sobre el que tenga mejor visión, o bien al que esté colocado en su lado derecho.

-- Durante los intervalos autorizados el árbitro asistente recogerá la pelota y se la entregará al árbitro quien la mantendrá hasta que finalice el intervalo.

6 PROCEDIMIENTO AL FINAL DEL JUEGO

Al finalizar un juego el árbitro debería:

- decir el resultado de tantos, **apuntar al ganador** y anunciar, "Juego para Keen".
- Anotar el resultado en el acta.
- El árbitro asistente recoger la pelota y entregarla al árbitro para que la retenga hasta el inicio del siguiente juego.

7 PROCEDIMIENTO EN LOS JUEGOS SUCESIVOS

Al inicio de los juegos siguientes el árbitro debería:

- entregar la pelota al servidor.
- Cuando el servidor esté preparado, mirar de reojo que el receptor también lo esté.
- Anunciar

"Segundo juego"

- Señalar con la mano al servidor y anunciar

"Boll al servicio"

"Cero iguales" o "Cero-Cero"

- El árbitro asistente colocará el marcador de tantos en 0-0, comenzará a cronometrar y el partido comenzará.

8 ANUNCIOS POST-PARTIDO

Al final de un partido el árbitro debería:

- Decir el resultado de tantos, **apuntar al ganador** y anunciar

"Juego y partido para Keen"

"Kenn gana por 4 juegos a 3"

Y en un encuentro

"Holanda gana por 1 partido a cero" o **"Holanda y Alemania 1 partido a 0"**

9 PROCEDIMIENTO POST-PARTIDO

Después de finalizar el partido al árbitro debería:

- anotar el resultado en el acta
- Obtener la firma de los jugadores en un partido individual o la de los capitanes en un encuentro (si lo ha establecido el juez general).

El árbitro asistente debe colocar todos los marcadores sin anotación, recoger la pelota, raqueta(s) si es necesario y dejar el área de juego en condiciones apropiadas.

10 FIN DEL PARTIDO/ENCUENTRO – ÁRBITROS SALIENDO DEL ÁREA DE JUEGO

El árbitro y el árbitro asistente se encontrarán en la silla del árbitro o mesa y se pararan de forma que el árbitro lidere la salida sin tener que cruzarse con el árbitro asistente.

El árbitro iniciará la marcha con el acta del partido en la mano izquierda, y el árbitro asistente lo seguirá al paso – sin música de acompañamiento.

El equipo arbitral entregará directa y correctamente cumplimentada el acta del partido/encuentro en la mesa del juez general para su firma. El Juez General (o el Juez General Adjunto designado para suplirlo) debería comprobar la cumplimentación y exactitud del acta; firmarla y enviarla para procesar los resultados.

Los árbitros no deberían demorarse o pasear alrededor del campo de juego una vez que hayan finalizado sus obligaciones. Si desean ver otros partidos en juego, deberían salir del campo de juego hacia las áreas de visión abiertas para oficiales y espectadores.

11 RESUMEN

Mientras estén en el campo de juego – por cualquier razón – los árbitros, jueces generales y evaluadores de árbitros deberían seguir el código de uniformidad designado, estar alertas y ser conscientes de sus alrededores, y teniendo presente de cómo su presencia y conversaciones pudieran afectar la continuidad del juego o las percepciones visuales.

Los árbitros deberían abstenerse de mantener charlas ociosas con los jugadores antes, durante y después de un partido. Un árbitro puede responder a la pregunta de un jugador o explicar algo que haya indicado, pero no debería iniciar una discusión sobre una cuestión no relacionada con el partido.

Mientras lleven el uniforme, los oficiales deberían ser conscientes que están representando a sus asociaciones y, más importante aun, que sus acciones se reflejan en todos los oficiales. Durante pruebas internacionales, es implícito que los árbitros y jueces generales extranjeros son huéspedes de las asociaciones anfitrionas, y deberían respetar sus tradiciones y costumbres sociales dentro y fuera del campo de juego.

Bajo ninguna circunstancia deberían los árbitros mantener conversaciones con espectadores o miembros de los medios de comunicación sobre cuestiones relativas a sus conductas o sobre la conducta de otros oficiales. Todas estas cuestiones deberían ser dirigidas al Juez General o al Director del Torneo.

Apéndice G: uniforme de árbitros

(Nueva sección: Diciembre de 2006)

El Comité de Árbitros y Jueces Generales (URC) de la ITTF ha adoptado el siguiente uniforme y combinaciones de color para los árbitros que actúen en las pruebas para Campeonatos del Mundo de la ITTF.

Los árbitros internacionales que actúen en pruebas de la ITTF no valederas para Campeonatos del Mundo pueden llevar su respectivo uniforme nacional (si lo tienen especificado) o el Uniforme de Árbitro Internacional de la ITTF.

Es responsabilidad de cada árbitro internacional – o de su Asociación nacional- proveerse del recomendado uniforme para poder representar su Asociación en pruebas por Títulos Mundiales.

El objetivo de un código de vestimenta uniforme para los árbitros internacionales a través de múltiples Asociaciones no es suprimir individualidades, expresión propia o identidad nacional, si no tener una uniformidad en la presentación de oficiales visible por los espectadores y la cobertura de TV.

Vestimenta completa habitual para uniforme de árbitros actuando en ambiente templado / con aire acondicionado

	Masculino	Femenino
Chaqueta/Blazer	Azul marino , abotonado sencillo – chaqueta entallada o blazer	
Camisa / Blusa	Camisa de vestir azul celeste con cuello	Blusa de vestir azul celeste con cuello
Pantalones / Falda	Pantalones de vestir color kaki/tan (***)	Falda o pantalones de vestir color kaki/tan
Corbata	Corbata roja (opcional con logo ITTF)	Pañuelo de cuello (o corbata) rojo (opcional con logo ITTF)
Cinturón (si se lleva)	Cinturón de vestir / cinturón de piel con hebilla pequeña, de color negro	
Zapatos	Negros de vestir o zapatillas deportivas con suela que no deje marca(goma). Los zapatos de tacón altos no son permitidos usar.	
Calcetines	Negros hasta el tobillo o largos	Medias cuando se lleve falda
Jersey (opcional para temperatura fría)	Azul marino. Jersey llevado debajo de la chaqueta si la temperatura dentro o fuera del pabellón es muy fría	
Insignia / Pin	La insignia/Pin de árbitro Internacional de la ITTF, colocada en la solapa izquierda de la chaqueta	
Otras insignias / Pin (opcionales)	Una sola insignia /pin que sea más pequeña de tamaño que la de árbitro internacional, representativa de su Asociación. Colocada en la	

	solapa derecha. No debe llevar otros elementos identificadores de Asociaciones patrias, región y miembro de otras organizaciones o participación en pruebas anteriores
Otras credenciales nacionales o internacionales	Mientras se actúe como árbitro internacional, solo se llevará la insignia /pin de tal condición, incluso si el árbitro tiene otra calificación nacional o internacional (p.e. Juez general nacional o internacional)
Sombreros y otros elementos para la cabeza	Ninguno, a menos que el Juez general los apruebe
Etiqueta de identificación	Una etiqueta de identificación blanca con el nombre en letras negras(en tipo Times New Roman) con el apellido en letras mayúsculas, seguido por una coma y después el nombre (o el nombre deseado) en minúsculas con la primera letra en mayúscula. Esta etiqueta de identificación debería ser de 2 cm. de ancho por 8cm. de largo y llevarse en la solapa derecha de la chaqueta, a la altura de la insignia de árbitro internacional.
Ejemplos de etiquetas de identificación	
Un apellido y nombre Dos nombres Dos apellidos y dos nombres Un nombre y un apodo (entre paréntesis) Dos nombres y un apodo Junior, Senior, III Apellido compuesto Apellido compuesto y dos nombres	DILLON, Steven MOHAMMED, Hassan Ibrahim LIEBANA ANDRES, Juan Carlos ZHANG, Cheong (Joe) ZAKI, Mohammed Hassan (MO) ZIPPER, José (Jr.) LAI-FATT, IIU ABDEL-MEGEED, Khaled-Ali

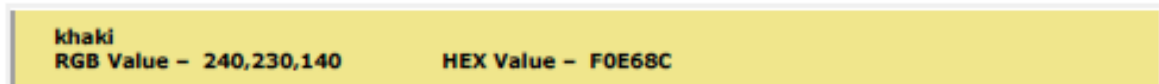
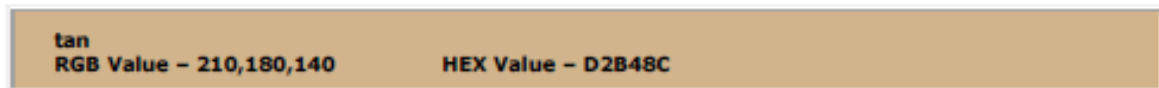
Vestimenta completa habitual para uniforme de árbitros actuando en ambiente caluroso / sin aire acondicionado

	Masculino	Femenino
Chaqueta / Blazer	Sin	
Camisa / Blusa	Camisa de vestir de manga corta con cuello azul celeste . NO CAMISETAS	Blusa de vestir azul celeste con cuello
Pantalones / Falda	Pantalones de vestir, color kaki/tan	Falda o pantalones de vestir, color kaki/tan
Corbata	Sin	
Cinturón (si se lleva)	Cinturón de vestir / cinturón de piel con hebilla pequeña, de color negro	
Zapatos	Negros de vestir o zapatillas deportivas con suela que no deje marca (goma)	
Calcetines	Negros hasta el tobillo o	Medias cuando se lleve

	largos	falda
Insignia / Pin	La insignia/Pin de árbitro Internacional de la ITTF, colocada en la solapa izquierda de la chaqueta	
Otras insignias / Pin (opcionales)	Una sola insignia /pin que sea más pequeña de tamaño que la de árbitro internacional, representativa de su Asociación. Colocada justo debajo de la etiqueta de identificación	
Etiqueta de Identificación	Una etiqueta de identificación blanca con el nombre en letras negras (de acuerdo con lo indicado más arriba) colocada en el lado derecho de la camisa y a la misma altura del pin de árbitro internacional.	

(***) Se usa como referencia para el color Kaki y Tan el código de color O'Reilly (<http://www.oreilly.com/catalog/wdnut/excerpt/colornames.html>). Estos son los colores usado por los programadores para definir colores para pantallas de computadora.

También se incluyen los valores de color RGB/HEX como referencia (<http://colorschemer.com/online.html>).



APÉNDICE H

Reglas y Reglamentos para Competiciones Paralímpicas de Tenis de Mesa

Este Apéndice ha sido añadido a la vista de la inminente fusión de la IPTTC con la ITTF. Las Reglas y el Reglamento son ahora parte integral de las reglas de la ITTF. Para más información acerca de la **División** Paralímpico de Tenis de Mesa de la ITTF, visitar <http://www.ittf.com> Main Page y hacer clic en la pestaña Para TT.

GENERAL.

Los atletas con discapacidad se separan en clases, dependiendo de las lesiones y limitaciones descritas en el sistema de clasificación. Un panel de clasificación internacional es el encargado de la clasificación de los jugadores **a nivel internacional**.

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

Cuanto menor sea el número de clase, más severa es la discapacidad.

Después de haber sido clasificados en un nivel internacional, un jugador posee una tarjeta de clasificación internacional (ICC) que especifica su clase y su deporte. El ICC contiene secciones indicando cualquier limitación física (por ej. Que le impida hacer un servicio legal) o requerimiento permanente por razones médicas (vendajes, corsets, o sillas de ruedas modificadas).

Si un jugador juega un campeonato internacional por primera vez y no tiene ICC, su país le otorgará una clasificación temporal. Luego será clasificado en los campeonatos y se le será asignada la clasificación correspondiente a su deporte. También es necesario para algunos jugadores, a lo largo del tiempo, ser reclasificados debido a una discapacidad progresiva. Estos están especificados en una lista comunicada a los clasificadores, jueces generales y organizadores antes del torneo. La clasificación o revisión de los jugadores especificados es organizada por los clasificadores el día previo al inicio del torneo y esto concluye **antes que el Juez General haga el sorteo de los eventos individuales**, teniendo en cuenta cualquier cambio en la clasificación de los jugadores.

Si un jugador no se ha presentado a la clasificación no le será permitida la participación en la competencia, a discreción del Juez General, y podrá recibir sanciones de parte de la ITTF.

SILLA DE RUEDAS

Las sillas deben tener al menos dos ruedas grandes y una pequeña **en el inicio de la jugada**. Si por alguna razón durante el partido, las ruedas de la silla de un jugador se sueltan y la silla queda con no más de dos ruedas, entonces la jugada se debe parar inmediatamente y un punto otorgado a su oponente.

En la prueba de **individual** y equipos, ninguna parte del cuerpo por encima de las rodillas puede ser sujeta a la silla ya que esto podría mejorar el balance. Sin embargo, si el

jugador requiere ciertos vendajes por razones médicas, esto deberá estar especificado en su tarjeta de clasificación y se tendrá en cuenta cuando se analice la clase del jugador. En torneos abiertos, vendajes y otras ataduras serán permitidos.

La altura de un cojín, o máximo dos, en condiciones de juego está limitada a 15 cm., sin ningún otro añadido en la silla de ruedas.

Si el jugador debe usar un cinturón (alrededor de la cintura) y/o un corset debido a su discapacidad, deberá demostrar que es necesario para satisfacer el panel de clasificación. La responsabilidad recae en el jugador para llamar la atención sobre el uso de dicho equipamiento al jefe clasificador, ya sea al inicio o durante las revisiones de clasificación. Permiso para usar un cinturón o corset podrá ser otorgado bajo las siguientes condiciones:

- Permanente – esto deberá estar especificado en la tarjeta internacional de clasificación del jugador por el jefe clasificador en el torneo internacional respectivo.
- Temporal – el jugador deberá proporcionar explicación por parte de su médico, quien debe certificar el periodo por el cual el cinturón y/o corset es requerido. Este certificado deberá tener fecha y firma del médico y presentado al jefe clasificador en el torneo respectivo. El jugador debe reportar esta situación al juez general antes del inicio de la competición en la cual tomará parte.

Si cualquier estructura de soporte adicional se agrega a la silla de ruedas, los jugadores deben solicitar la clasificación o reclasificación para esta silla modificada. Cualquier adición a la silla de ruedas sin reclasificación y autorización escrita en la tarjeta de clasificación internacional será considerada ilegal y el jugador podrá ser descalificado.

Las mesas deben permitir el acceso de las sillas de ruedas sin obstruir las piernas del jugador y también permitir el acceso de dos sillas de ruedas para los partidos de dobles.

PREPARACIÓN PREVIA DEL PARTIDO

Para los partidos que tengan jugadores en una silla de ruedas, el árbitro también debe comprobar:

- El número de ruedas de la silla de ruedas
- El jugador no tenga su mochila en la parte posterior de la silla de ruedas
- La altura del cojín del jugador o 2 cojines
- El jugador esta llevando un pantalón largo deportivo y no jeans
- El jugador tenga su nombre y 3 letras del código de la asociación en la parte posterior de su camisa.

REGLAS PARA EL JUEGO EN PIÉ

No hay excepciones a las Reglas del tenis de mesa para jugadores en pié discapacitados. Todos los jugadores juegan de acuerdo con las Reglas y Reglamentos de la ITTF. En las tarjetas de clasificación hay una sección indicando que limitaciones, si hay alguna, tiene un jugador para efectuar un servicio legal.

CONDUCCIÓN DEL PARTIDO

Para un jugador, el tiempo adecuado para su recuperación médica, pero en ningún caso más allá de 10 minutos, puede ser permitido por el juez general después de consultar al

Clasificador o al médico del torneo, si un jugador no es capaz de jugar temporalmente debido a la naturaleza de su discapacidad o condición.

Apéndice I - Un resumen de las leyes y cambios en el reglamento desde 2011

Los principales cambios introducidos en las leyes y reglamentos desde el año 2011 son:

LEYES

La red debe estar ajustada a los postes de soporte de arriba a abajo.

En dobles, si sólo uno de los dos está en una silla de ruedas entonces, después de la devolución del servicio, cualquiera de los jugadores de esa pareja puede hacer la devolución. Sin embargo ninguna parte de la silla de ruedas del jugador, ni el pie del jugador de pie, pueden cruzar la línea de centro de la mesa o esto será un punto a su oponente.

REGLAMENTOS

El centro de Control de Raquetas y la prueba de la raqueta se han modificado y ahora son responsabilidad de la URC.

Anuncios y marcas dentro del área de juego se han modificado.