



Federación Internacional de Tenis de Mesa ITTF

Manual para árbitros de Tenis de mesa

16ª edición, julio de 2019

Copyright © ITTF

ITTF recomienda la reproducción o información de este Manual siempre que se mencione la procedencia.

Prólogo

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

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

URC –ITTF
Marzo 2019

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
Décimo primera edición Diciembre 2005
Décimo segunda edición Diciembre 2006
Décimo tercera edición Agosto 2007
Décimo cuarta edición Junio 2011
Décimo quinta edición Febrero 2014
Décimo sexta edición Julio 2019

Publicado por la Federación Internacional de Tenis de Mesa. ITTF.
Traducido por Antonio Pérez Barranco
Comité Técnico Nacional de Arbitros - España

La Federación Internacional de Tenis de Mesa (ITTF), fundada en 1926, es el organismo rector mundial del deporte con 226 Asociaciones de miembros en el mundo. ITTF supervisa la organización de Campeonatos Mundiales anuales, que involucran a más de 800 jugadores de todos los continentes y varias competiciones más por títulos mundiales. Su función principal es gobernar y desarrollar el deporte en beneficio de más de treinta millones de jugadores compitiendo en todas partes del mundo. El tenis de mesa es un deporte olímpico y paralímpico y está en el programa de los respectivos Juegos Olímpicos y Paralímpicos de verano.

| | Página |
|--|-----------|
| Índice..... | 3 |
| 1 Introducción..... | 6 |
| 2 Leyes y Reglamentos..... | 6 |
| 2.1 Aplicabilidad | |
| 2.2 Reglas | |
| 2.3 Regulaciones | |
| 3 Tipos de Competición..... | 7 |
| 3.1 Torneos abiertos | |
| 3.2 Torneos restringidos | |
| 3.3 Otras Competiciones Internacionales | |
| 4 Árbitros..... | 7 |
| 4.1 Juez árbitro | |
| 4.2 Árbitro | |
| 4.3 Asistente de árbitro | |
| 4.4 Cronometrador | |
| 4.5 Contador de golpes | |
| 4.6 Apelaciones | |
| 4.7 Cambio de árbitro | |
| 4.8 Presentación (ver también Apéndices A, E, F y G) | |
| 4.9 Uniformes para Árbitros | |
| 5 Condiciones de Juego..... | 11 |
| 6 La pelota..... | 11 |
| 6.1 Tipo | |
| 6.2 Elección | |
| 7 La raqueta..... | 12 |
| 7.1 Gomas | |
| 7.2 Adhesivos | |
| 7.3 Inspección | |
| 7.4 Daños | |
| 8 Equipación..... | 14 |
| 8.1 Color | |

| | | |
|-----------|--|-----------|
| 8.2 | Diseño | |
| 8.3 | Anuncios publicitarios | |
| 8.4 | Legalidad | |
| 8.5 | Equipación de juego | |
| 8.6 | Cambios | |
| 9 | Definiciones | 16 |
| 10 | Servicio | 17 |
| 10.1 | Consistencia | |
| 10.2 | Mano libre | |
| 10.3 | Lanzamiento de la pelota | |
| 10.4 | Golpeo de la pelota | |
| 10.5 | Visibilidad | |
| 10.6 | Advertencias | |
| 11 | Anulación | 18 |
| 11.1 | Propósito | |
| 11.2 | Red en el servicio | |
| 11.3 | Interrupciones | |
| 11.4 | Receptor no preparado | |
| 11.5 | Juego en silla de ruedas | |
| 12 | Un tanto | 19 |
| 12.1 | Decisión | |
| 12.2 | Pelotas en el pico de la mesa | |
| 12.3 | Dudas | |
| 13 | Continuidad en el juego | 21 |
| 13.1 | Tiempo muerto | |
| 13.2 | Pérdida de tiempo. | |
| 13.3 | Uso de la toalla | |
| 13.4 | Deterioro del material | |
| 13.5 | Lesiones | |
| 13.6 | Abandonar el área de juego | |
| 13.7 | Periodos de descanso | |
| 14 | Orden de servicio, receptor y lados | 24 |

| | |
|---|-----------|
| 14.1 Elección | |
| 14.2 Errores | |
| 15 Regla de Aceleración..... | 25 |
| 15.1 Principios | |
| 15.2 Procedimiento | |
| 16 Consejos a los jugadores..... | 25 |
| 17 Comportamiento..... | 26 |
| 17.1 Responsabilidad del árbitro | |
| 17.2 Amonestación | |
| 17.3 Sanciones | |
| 17.4 Responsabilidad del Juez árbitro | |
| 18 Conducción del partido o encuentro..... | 28 |
| 18.1 Indicación del tanteo | |
| 18.2 Señales | |
| 18.3 Control del tiempo | |
| 18.4 Explicaciones | |
| 19 Marcador..... | 30 |
| 20 Conclusión..... | 31 |
| Apéndice A Procedimientos de partido para árbitros..... | 31 |
| Apéndice B Calificación de los árbitros..... | 35 |
| Apéndice C Código de conducta de los árbitros..... | 39 |
| Apéndice D Señales manuales y anuncios verbales recomendados..... | 40 |
| Apéndice E Procedimientos en el área de juego..... | 49 |
| Apéndice F Uniforme para Árbitros Internacionales..... | 54 |
| Apéndice G Reglas y reglamentos para Competiciones Paralímpicas..... | 57 |
| Apéndice H Enlaces útiles del Manual..... | 61 |

1 INTRODUCCIÓN

1.1 El propósito de este Manual es guiar a los árbitros en la aplicación de las leyes y reglamentos, y debe leerse junto con el manual actual de ITTF o el reglamento técnico (también disponible en el sitio web de la ITTF). Se ocupa principalmente de los deberes de los árbitros y los árbitros asistentes, pero también incluye aspectos de los deberes del árbitro en relación con el control de los partidos. El Manual para Juez Árbitro cubre las tareas más amplias de un juez árbitro. **Los árbitros también deben consultar el Boletín (Letters) del URC, videos y preguntas frecuentes (FAQ) en el sitio web del URC para obtener la última información actualizada, procedimientos recomendados y cambios en las reglas.**

1.2 Los jugadores tienen derecho a esperar consistencia en la realización de partidos y no se debe esperar que tengan que hacer ajustes continuos a diferentes procedimientos en diferentes competiciones o diferentes países. Con el fin de fomentar la coherencia, el Comité de Árbitros y Jueces Árbitros (URC) de la ITTF ha producido un resumen de los procedimientos recomendados para los oficiales de partido y estos se incluyen como Apéndices A, D, E, F y G.

1.3 El Apéndice B contiene Directivas para Oficiales de Partido en el Campeonato del Mundo y eventos sancionados por la ITTF; Estas directivas no son obligatorias para otras competiciones, pero a menudo se adoptan para campeonatos internacionales continentales y abiertos.

El Apéndice C describe la calificación de los árbitros, el Apéndice G trata algunos aspectos de tenis de mesa Paralímpico y el Apéndice H es un resumen de enlaces útiles para las funciones de árbitros y jueces árbitros.

2 LEYES Y REGLAMENTOS

2.1 Aplicabilidad

2.1.1 El primer requisito de un árbitro es un buen conocimiento de las reglas, que comprenden las leyes y reglamentos, que rigen el tenis de mesa competitivo, complementado por una comprensión clara de la medida en que se aplican a los diferentes tipos de competición. La información relevante está contenida en los Capítulos 2, 3 y 4 del Manual de la ITTF.

2.2 REGLAS

2.2.1 Las "Reglas del tenis de mesa", en adelante denominadas "reglas", están contenidas en el Capítulo 2. Las leyes se aplican a todos los juegos internacionales y generalmente son adoptadas por las Asociaciones para sus competiciones nacionales, aunque cualquier Asociación tiene el derecho de introducir variaciones para las competiciones que conciernen solo a sus propios jugadores. Una ley solo puede cambiarse en una Junta General, con el acuerdo de una mayoría del 75% de los votantes.

2.3 REGLAMENTO

2.3.1 El Capítulo 3 contiene las "Regulaciones para Competiciones Internacionales", referidas en adelante como "regulaciones", que se aplican, en general, a todas las competiciones internacionales. Las regulaciones adicionales para los eventos de títulos mundiales, incluidos los Campeonatos del Mundo, se tratan en el Capítulo 4. Estas regulaciones solo se pueden cambiar en una reunión de la Junta Directiva de la ITTF, por una mayoría simple de los votos

3 TIPOS DE COMPETICIÓN

3.1 Torneos abiertos

3.1.1 Un torneo abierto es una competición organizada con la autoridad de la Asociación en cuyo territorio se celebra, que está abierta para la entrada de los jugadores de cualquier Asociación. En todos estos torneos puede haber variaciones menores de las regulaciones donde la autoridad

organizadora no puede o no quiere cumplir con todos los requisitos, generalmente con respecto a las condiciones de juego, como el espacio de juego.

3.1.2 Cuando un torneo abierto no cumple con una determinada regulación, el formulario de inscripción debe indicar claramente la naturaleza y el alcance de cualquier variación, de modo que los competidores potenciales sepan de antemano las limitaciones que se aplicarán. Se supone que un competidor que presente dicho formulario de inscripción ha entendido y aceptado las limitaciones, y el torneo se llevará a cabo bajo las regulaciones modificadas.

3.1.3 Cada temporada una Asociación puede organizar un torneo abierto de Seniors, un Juvenil y un Veterano, que organiza como su Torneo Open Internacional Senior, Junior o Veterano, y para un torneo de este tipo, los reglamentos pueden ser modificados sólo con el permiso del Comité Ejecutivo de la ITTF. Del mismo modo, cualquier variación para los Campeonatos del Mundo debe ser autorizada por el Consejo de Administración de la ITTF y para los Campeonatos Continentales por la Federación Continental correspondiente. Una Asociación, además, también puede organizar un torneo de Tenis de Mesa Paralímpico.

3.1.4 Desde 1996, una serie de Campeonatos Internacionales Abiertos han sido incluidos en un "Circuito World Tour " (anteriormente conocido como Circuito Pro-Tour). Se organizan directamente bajo los auspicios de la ITTF y, de vez en cuando, incorporan variaciones experimentales de leyes y reglamentos autorizados por el Consejo de Administración de la ITTF. Dichas variaciones pueden aplicarse a todos los torneos del World Tour en una temporada o ser de forma individual, y los detalles se darán en el formulario de inscripción correspondiente.

3.2 Torneos cerrados

3.2.1 Los torneos nacionales, en los que todos los jugadores son de la misma Asociación y los torneos que están restringidos a jugadores de un área definida o a miembros de grupos o profesiones específicos, no están cubiertos automáticamente por la normativa. Para estos concursos, la autoridad organizadora tiene derecho a decidir cuál de las normas se aplicará y qué variaciones, si las hubiere, desea realizar.

3.3 Otras competiciones internacionales

3.3.1 Los partidos internacionales de equipos, distintos de los de los Campeonatos Mundiales o Continentales, normalmente observan todas las regulaciones, pero las Asociaciones participantes pueden acordar modificaciones. En estos y otros concursos internacionales, debe presumirse que todos los reglamentos apropiados están en vigor a menos que las condiciones publicadas del evento indiquen que hay excepciones y aclaren cuáles son las excepciones.

4 Árbitros

4.1 Juez Árbitro

4.1.1 Para cada competición en su conjunto, se nombra a un Juez árbitro, generalmente con uno o más Adjuntos que pueden actuar en su nombre. El Juez árbitro o un Adjunto autorizado debe estar presente en la sala de juego durante toda la competición, para decidir cualquier cuestión de interpretación de normas, sobre la que él o ella es la única autoridad, y en general para asegurarse de que la competición se lleva a cabo de acuerdo con las leyes y reglamentos.

4.1.2. Cuando el Juez árbitro es el Juez árbitro único, para permitir una suspensión temporal de juego por lesión o descalificar a un jugador por mal comportamiento, debe actuar coherentemente y evitar cualquier sospecha de parcialidad contra algún jugador en particular. En las grandes competiciones, se recomienda que el Juez árbitro y sus Adjuntos sean de diferentes Asociaciones, para que siempre haya un Juez árbitro "neutral" para resolver en una disputa.

4.1.3 El Juez árbitro es responsable del nombramiento de los árbitros de cada partido, aunque normalmente no hará tales tareas él mismo, debe estar seguro de que los árbitros son competentes y que actúan de manera justa y coherente. Debe explicar a los árbitros, en su sesión informativa previa al torneo, cómo espera que se apliquen las leyes y regulaciones, especialmente cuando cualquiera de ellos es nuevo o podría ser polémico.

4.1.4 Los jugadores están bajo la jurisdicción del Juez árbitro desde el momento en que llegan al lugar de juego hasta el momento en que lo dejan. La sala o área de práctica se considera parte del lugar de juego.

4.2 Árbitro

4.2.1 Para cada partido hay un árbitro, cuyo deber principal es decidir el resultado de cada jugada. En principio, el árbitro no tiene poderes discrecionales, pero él o ella está obligado a ejercer juicio en la aplicación de algunas leyes y regulaciones, tales como decidir si una jugada debe anularse porque el servicio o la devolución de un jugador pueden haber sido afectados por algo fuera del control del jugador, o si el comportamiento de un jugador es aceptable.

4.2.2 Cuando el árbitro arbitra sin auxiliar, tiene la decisión final sobre todas las cuestiones de hecho que surgen durante un partido, incluidas las decisiones sobre todas las bolas de borde y sobre todos los aspectos del servicio. En estas circunstancias, es directamente responsable también de cronometrar la duración del juego, pero cuando el sistema de aceleración está en funcionamiento será ayudado por otro árbitro que actúa como contador de golpes.

4.2.3 Aunque el árbitro está obligado a aceptar ciertas decisiones tomadas por otros árbitros, tiene derecho a buscar una explicación si cree que un árbitro ha tomado una decisión que está fuera de su jurisdicción. Si, en la investigación, encuentra que un árbitro ha actuado de esta manera el árbitro puede anular la decisión erróneamente tomada por ese árbitro, ya sea revirtiéndola o, generalmente, declarando la jugada nula.

4.2.4 El árbitro debe estar a unos 2-3 metros del lado de la mesa, en línea con la red, preferiblemente en una silla ligeramente elevada, aunque esto no es esencial para los individuales. Para dobles, se aconseja al árbitro que se ponga de pie si su asiento no es lo suficientemente alto como para que ver claramente si en el servicio la pelota bota el lado correcto. No se recomienda arbitrar de pie en los individuales, ya que obstruye innecesariamente la vista de los espectadores.

4.2.5 Los jugadores están bajo la jurisdicción del árbitro desde el momento en que llegan al área de juego hasta el momento en que lo dejan.

4.3 Árbitro Asistente

4.3.1 Para las competiciones internacionales, se nombra un árbitro asistente y éste asume o comparte algunas de las funciones del árbitro. Por ejemplo, un árbitro asistente es el único responsable de las decisiones sobre bolas de borde en el lado de la mesa más cercana a él, y tiene el mismo poder que el árbitro para decidir la legalidad de la acción de servicio de un jugador, si un jugador obstruye la pelota y algunas de las condiciones para una anulación.

4.3.2 Si el árbitro o el árbitro asistente deciden que el servicio de un jugador es ilegal, que un jugador obstruye la pelota, que la pelota en servicio toca la red o que las condiciones de juego se ven perturbadas de una manera que podría afectar el resultado de la jugada, esa decisión se mantiene.

4.3.3 No obstante, una decisión adoptada por uno de estos árbitros puede, en algunas circunstancias, ser anulada por una decisión del otro. Por ejemplo, si la pelota toca o no el borde de la superficie de juego en el lado más cercano al árbitro asistente puede ser irrelevante si el árbitro ya ha visto a un jugador mover la superficie de juego. Del mismo modo, un servicio que es juzgado ilegal por el árbitro asistente no puede ser penalizado si el árbitro ha decidido previamente que la jugada está anulada porque una pelota de otra mesa ha entrado en el área de juego.

4.3.4 El árbitro asistente debe estar sentado directamente frente al árbitro, en línea con la red, y a la misma distancia de la mesa. El árbitro asistente no debe estar de pie en partidos de dobles.

4.4 Cronometrador

4.4.1 El árbitro asistente puede actuar como cronometrador, pero algunos árbitros prefieren llevar a cabo esta función ellos mismos, tal vez porque desean decidir por sí mismos cuanto tiempo para permitir para interrupciones en el juego. El cronometrador está obligado a supervisar la duración de la práctica, del tiempo en un juego, de los intervalos entre los partidos y de cualquier suspensión autorizada del juego, y su decisión es definitiva en el tiempo transcurrido.

4.5 Contador de Golpes

4.5.1 El recuento de golpes cuando el sistema de aceleración está en funcionamiento normalmente es realizado por un árbitro independiente, pero el árbitro asistente también puede

actuar como contador de golpes. El deber del contador de golpes es únicamente contar los golpes de retorno del receptor y su decisión sobre esta cuestión de hecho no puede ser anulada. Si el árbitro asistente actúa como contador de golpes, todavía conserva todas sus responsabilidades como árbitro asistente. La posición recomendada para el contador de golpes está de pie junto al árbitro para que el árbitro pueda escuchar claramente el conteo (en un gran pabellón con una multitud animando puede ser difícil de escuchar desde el lado opuesto de la zona de juego). Si esto no es posible por razones de cámaras de televisión, o bloquear la vista de los espectadores, entonces el contador de golpes debe estar junto al árbitro asistente. Excepcionalmente, si ambas posiciones causaran problemas para la televisión y/o los espectadores, el contador de golpes puede estar sentado junto al árbitro.

4.6 Apelaciones

4.6.1 Un jugador, o en un equipo su capitán, puede apelar contra lo que él o ella cree que es una interpretación incorrecta de las reglas por el árbitro, árbitro asistente o contador de golpes, pero no se puede apelar contra una decisión “de hecho” de cualquiera de estos árbitros de acuerdo con su autoridad designada. Tal apelación puede ser hecha al Juez árbitro, cuya decisión es definitiva sobre cualquier cuestión de interpretación de reglas.

4.6.2 Sin embargo, si el jugador o capitán cree que el Juez árbitro está equivocado, la Asociación del Jugador puede hacer otra apelación, a la Comisión de Reglas de la ITTF. Este comité dará una decisión para futuras ocasiones, pero no puede cambiar la decisión ya tomada por el Juez árbitro. También se puede apelar al comité de gestión del torneo contra la decisión de un Juez árbitro sobre cualquier asunto no cubierto por una regla.

4.6.3 Al responder a las apelaciones, el Juez árbitro debe tener cuidado de observar los procedimientos pertinentes. En un evento individual, debe tratar sólo con el jugador o pareja; un capitán o entrenador del equipo no debe ser autorizado a interceder en nombre de su jugador, pero un intérprete puede ayudar donde hay una dificultad de idioma. En un partido de equipo, cualquier protesta de un jugador que no sea apoyado por su capitán de equipo debe ser ignorada.

4.6.4 Cuando el recurso sea contra la acción de un árbitro del partido, sólo ese árbitro debe participar en la argumentación del caso. El árbitro puede en algún momento desear escuchar la evidencia u opinión de otro árbitro o un testigo, pero una vez que esa persona ha hecho su declaración no debe tomar parte adicional en ninguna discusión, y la interferencia de cualquier persona no directamente interesada debe ser firmemente evitada

4.7 Reemplazo de un árbitro

4.7.1 Puede haber ocasiones durante una competición, ya sea antes de que haya comenzado un partido o después de que haya comenzado el juego, en que se haya puesto en cuestión la capacidad de un árbitro del partido para llevar a cabo las tareas para las que ha sido nombrado. Tales ocasiones son raras, pero cuando ocurre el Juez árbitro debe estar listo para utilizar su autoridad para tratar el asunto, posiblemente reemplazando al árbitro en cuestión si esa es la única opción de acción apropiada.

4.7.2 La pregunta esencial para el Juez árbitro es si el nombramiento de un árbitro en particular, o la continuidad de un árbitro ya designado, es probable que conduzca a un resultado injusto en el partido. Si un árbitro está actuando correctamente y consistentemente y no está mostrando parcialidad deliberada sería irrazonable para el árbitro reemplazarlo simplemente porque sus decisiones podrían afectar a un jugador o pareja más que al otro.

4.7.3 Una queja de un jugador de que un árbitro es demasiado estricto en su aplicación de las leyes o que ha sido objeto de una protesta anterior por parte del jugador no lo descalifica automáticamente de arbitrar en un partido en el que ese jugador vaya a participar. Del mismo modo, las disputas entre un árbitro y un jugador o capitán durante un partido, por prolongadas que sean, no justifican necesariamente la sustitución de ese árbitro.

4.7.4 Los errores ocasionales cometidos por un árbitro, especialmente si se corrigen rápidamente, normalmente no justificarían su expulsión y generalmente es mejor que el Juez árbitro no intervenga durante un partido, incluso cuando los errores son más persistentes, siempre que quede claro que el resultado del partido no está siendo perjudicado. Sin embargo, debe tenerse en cuenta, especialmente en los partidos televisados, el posible efecto en la presentación pública.

4.7.5 Si, y sólo si, el Juez árbitro está convencido de que la continuidad de un árbitro es probable que perjudique un resultado justo, debido a la pérdida total de confianza de los jugadores en la competencia o juicio del árbitro, éste podría ser reemplazado por otro. El cambio debe hacerse con el menor alboroto posible y el Juez árbitro debe explicar cuidadosamente al árbitro reemplazado el motivo de su acción, evitando cualquier crítica pública.

4.7.6 Cuando un árbitro es sustituido por tomar decisiones erróneas, la puntuación resultante de estas decisiones no puede modificarse si se formulan sobre cuestiones de hecho dentro de su jurisdicción. Si se hicieron a través de una interpretación errónea de la regla o estaban fuera de su jurisdicción, se puede considerar la reproducción de cualquier juego cuyo resultado se vio afectado, pero generalmente es mejor proceder desde la puntuación que se ha alcanzado.

4.8 Presentación (Véase también Apéndices A, D, E, F & G)

4.8.1 Además de su responsabilidad de garantizar un resultado justo, los árbitros tienen un papel esencial que desempeñar en la presentación de un partido. Esto no debe, sin embargo, animarlos a disfrutar de la exhibición personal y el mejor homenaje a un buen equipo de árbitros en un partido es que no se notan, porque controlan el juego tan discretamente que los jugadores y espectadores pueden concentrarse totalmente en el partido.

4.8.2 Mientras estén de servicio, los árbitros deben estar alerta e interesados en el partido en el que están oficiando. Los jugadores, a los que cada partido es un asunto serio, no siempre dan la bienvenida a una actitud jocosa o desenfadada. Los árbitros no deben abandonar sus lugares durante un partido a menos que necesiten hacerlo para un propósito específico, como recuperar la bola de partido al final de un juego o restaurar la posición de los alrededores.

4.8.3 Incluso cuando estén fuera de servicio, los árbitros deben tener cuidado de no comportarse de manera que pueda perjudicar su autoridad o que pueda reflejarse desfavorablemente en sus Asociaciones o en el deporte. Las buenas relaciones con los jugadores son importantes, pero se debe tener cuidado de no parecer excesivamente amigable con jugadores en particular o dar cualquier indicación de parcialidad. Debe evitarse la crítica pública a otros árbitros u organizadores.

4.8.4 Los árbitros también son responsables de la apariencia del área de juego durante un partido. Debe mantenerse ordenado y libre de personas y elementos innecesarios, y cualquier perturbación de la mesa o los alrededores debe corregirse inmediatamente. Sólo los árbitros directamente designados para un partido deben estar en el área de juego, colocados para que sean lo más discretos posible, de acuerdo con su autoridad y llevar a cabo sus deberes.

4.8.5 Los organizadores, normalmente de acuerdo con el Juez árbitro, establecen un límite para el número de personas permitidas en el "banquillo del equipo" y, en un evento individual, también puede haber un límite en el número de personas a las que se permite acompañar a los jugadores o parejas. Es deber del árbitro velar por que se respeten dichos límites y, en caso necesario, se suspenda el juego hasta que se retiren los que no tienen derecho a estar allí. 4.8.6 **Cuando se lleva chaqueta, se recomienda** abrocharla al entrar en el área de juego, y durante la presentación previa o posterior al partido. Sin embargo, mientras está sentado, puede ser mejor desabrochar la chaqueta para facilitar los movimientos de los brazos. Es importante, en todos los torneos, hacer de la presentación profesional un hábito y algo con lo que el árbitro se sienta natural y cómodo en todo momento. (Véase el Apéndice F)

4.9 Uniforme para árbitros

4.9.1 La mayoría de las asociaciones han adoptado normas de ropa para sus árbitros, que consisten generalmente en una chaqueta y pantalones o falda de colores especificados, pero la misma ropa puede no ser adecuada en todos los ambientes. Por ejemplo, en condiciones muy cálidas puede ser intolerable que un funcionario tenga que llevar una chaqueta durante todo lo que puede resultar ser un partido largo, mientras que algunos Pabellones de juego pueden ser incómodamente fríos.

4.9.2 En estas circunstancias, el equipo de árbitros de un partido debe acordar entre sí variaciones razonables para que si, por ejemplo, necesitan usar jerséis, todos ellos sean del mismo color. La consideración más importante es que los árbitros estén perfectamente vestidos, tan uniformemente como sea posible, pero debe confirmarse que cualquier cambio propuesto en el uniforme normal es aceptable para los organizadores de la competición.

4.9.3 La URC ha adoptado un uniforme estándar de árbitro para los principales eventos de la ITTF. Consulte el Apéndice G para obtener más información.

4.9.4 A menos que sea aprobado por el árbitro por razones religiosas o médicas, no se deben usar sombreros o gorras. Los chándales, impermeables, etc. nunca deben usarse.

4.9.5 En algunos eventos, como los Juegos Olímpicos y Paralímpicos, los organizadores proporcionan un uniforme para los árbitros que deben usarse durante el evento.

5 CONDICIONES DE JUEGO

5.1 El Juez árbitro tiene la decisión final sobre la normalidad de las condiciones de juego, pero por lo general es el árbitro quien primero es consciente de las posibles deficiencias, especialmente las que surgen una vez que un evento ha comenzado. Por lo tanto, el árbitro debe conocer los requisitos de las leyes y reglamentos pertinentes para que pueda informar inmediatamente al Juez árbitro de cualquier variación que no esté dentro de su poder para corregir.

5.2 El espacio de juego y el nivel de iluminación normalmente se habrán comprobado cuando se instale la sala de juegos y las mesas y redes se hayan instalado correctamente. El árbitro debe, sin embargo, cerciorarse antes de que comience el juego que no ha ocurrido nada que perturbe las condiciones de juego, como el fallo de una fuente de luz, el desplazamiento de una mesa o las vallas o la pérdida de tensión en la colocación de la red.

5.3 Siempre que sea posible, el árbitro debe tratar de corregir cualquier deficiencia por sí mismo, pero si no puede hacerlo sin retener el juego, debe informar rápidamente al Juez árbitro. El Juez árbitro puede aplazar el partido hasta que se hayan restablecido las condiciones de juego adecuadas o pueda transferir el partido a otra mesa, pero, si las deficiencias son sólo leves, el juez árbitro y los jugadores pueden acordar ignorarlo y jugar el partido en condiciones diferentes a las ideales.

5.4 Los árbitros tienen la responsabilidad de que se cumplan las regulaciones publicitarias. El número, el tamaño y el color de los anuncios en el equipo y los accesorios dentro y alrededor del área de juego deben ser revisados por el árbitro a tiempo, para que las correcciones necesarias se realicen antes de que comience el juego. Durante la competición, los árbitros deben garantizar el cumplimiento de las restricciones a los anuncios en la ropa y los números de los jugadores.

5.5 Es importante que el árbitro o árbitro asistente compruebe la red. Al comprobar la red asegúrese de que el soporte está lo más cerca posible de la mesa y asegúrese de que no hay ningún cable colgando del poste de la red que podría afectar a la pelota o distraer a los jugadores. A continuación, compruebe tanto la tensión del cordón de la red como la altura de la red. Esto debe hacerse antes de cada partido, incluidos los partidos individuales dentro de un partido por equipos. No es realmente satisfactorio sólo estimar la tensión por contacto y varios fabricantes han producido tensores de red homologados, que garantizan la tensión. Estos medidores, que pesan exactamente 100 g, tienen dos pasos, uno a 15,25 cm y el otro 1 cm más bajo. Sin embargo, el tensor sólo debe utilizarse para comprobar la tensión – no debe utilizarse para comprobar la altura. El paso inferior del medidor ponderado se apoya en la parte superior de la red, en el centro, y la tensión ajustada hasta que la parte inferior del medidor sólo toca la superficie de juego. Después de comprobar la tensión, la altura se comprueba en cada extremo utilizando un medidor de red de plástico.

No utilice el medidor de plástico ni el tensor al mismo tiempo.

6 LA PELOTA

6.1 Tipo

6.1.1 Es deber del árbitro asegurarse de que la pelota utilizada para cada partido sea de la marca y el color especificados para la competición y no es permisible el uso de una pelota de otro tipo, incluso si ambos jugadores o parejas lo prefieren. Cualquier intento de un jugador de sustituir una bola alternativa a la suministrada puede considerarse un comportamiento injusto, que debe ser tratado bajo las regulaciones apropiadas.

6.2 Elección

6.2.1 Los jugadores no pueden seleccionar pelotas en el área de juego, pero, siempre que sea posible, se les debe dar la oportunidad de hacerlo antes de que vengan a la mesa de partido. El partido se jugará con la pelota elegida por los jugadores. Si la bola de partido no ha sido acordada

por ambos jugadores antes del partido, el árbitro tomará al azar una de las primeras pelotas de partido preferidas por cualquiera de los jugadores. Si una pelota no ha sido elegida antes de que los jugadores vengan al área de juego, el partido se juega con una pelota tomada al azar por el árbitro de una caja de las especificadas para la competición.

6.2.2 Se sigue el mismo procedimiento si una pelota está dañada o perdida durante un partido y tiene que ser reemplazada. Si esto sucede, a los jugadores se les puede permitir un corto período de práctica con la nueva pelota, pero hay que dejarles claro que esto es simplemente para permitirles acostumbrarse a sus características y que no piensen que se les permite probarla y posiblemente pedir una pelota alternativa.

6.2.2.1 El sistema de "multi-bolas" consiste en que el árbitro asistente tiene un cierto número de pelotas y entrega la siguiente pelota al jugador, entre puntos durante el partido, y al comienzo de cada juego, y los jugadores no necesitan recoger la pelota del piso o recuperarla desde la parte posterior del área de juego (las pelotas de red se pueden reutilizar). Antes de cada partido, los jugadores pueden seleccionar 20 pelotas (10 pelotas por jugador) o más, de las pelotas aprobadas para el torneo. La caja que contiene las pelotas seleccionadas permanece en la mesa del árbitro asistente durante todo el partido. El árbitro asistente lanza inmediatamente la siguiente pelota al jugador de servicio para cada punto, excepto cuando el jugador la ha recogido. Una vez que el punto ha sido determinado y la pelota está fuera de juego, los recogepelotas corren en el lado corto del área de juego de una esquina a la otra recogiendo la pelota del suelo. Las pelotas recogidas en el área de juego se depositan en contenedores en cada esquina. Todas las pelotas recogidas generalmente se depositan en la caja de la mesa del árbitro asistente entre los juegos.

7 LA RAQUETA

7.1 Gomas

7.1.1 Las superficies de golpeo de la raqueta deben estar cubierta con uno de los materiales autorizados y, esté cubierta o no, un lado debe ser rojo y el otro negro. La goma debe extenderse hasta los límites de, pero no más allá, de la hoja, pero se puede permitir cierta tolerancia. El Juez árbitro debe decidir lo que es aceptable y aconsejar a sus árbitros en consecuencia, pero, como guía, 2 mm sería un margen aceptable para la mayoría de los árbitros. Este puede ser particularmente el caso de los jugadores de clase 1 y 2 de Paralímpicos, ya que a menudo usan su mano de raqueta para empujarse hacia arriba en una posición sentada después de golpear la pelota, y, al hacerlo, tocan la mesa con sus raquetas. Por lo tanto, un voladizo puede ayudar a proteger la mesa y se puede permitir un margen ligeramente mayor.

7.1.2 En las competiciones jugadas en virtud de la normativa internacional, la cobertura debe ser de un tipo autorizado por la ITTF. Las gomas autorizadas de esta manera llevan el logotipo de ITTF, el número ITTF (cuando esté presente), y el logotipo o marca comercial del proveedor, y los jugadores están obligados a fijarlas a la hoja para que estas características identificativas sean claramente visibles cerca del mango o de la superficie de golpeo para que puedan ser revisados por el árbitro.

1.3 El árbitro debe comprobar la goma de la raqueta contra una lista de revestimientos de raqueta actualmente aprobados. Se requiere la presencia del marcado ITTF, pero no es prueba de que la cubierta esté actualmente autorizada. El sitio web de la ITTF www.ittf.com/equipment/ tiene una lista de revestimientos de raquetas aprobados actualmente (LARC).

7.1.4 Aunque sólo se autoricen materiales que cumplan con la legislación vigente, no puede presumirse que una goma marcada como autorizada será automáticamente legal. La capa de esponja original puede haber sido reemplazada por una de mayor espesor y el encolado puede hacer que la capa se hinche, por lo que el espesor de la goma siempre debe ser revisado. La goma debe utilizarse tal como ha sido autorizada por ITTF y no está autorizado tratarla de ninguna manera, ya sea mediante tratamiento físico, químico u otro tratamiento que pueda modificar las propiedades de juego, como la fricción, el color, la superficie, etc., y deberá pasar con éxito todos los parámetros de las pruebas de control de raqueta.

7.1.5 Una de las decisiones más difíciles de tomar para un árbitro o Juez árbitro es el brillo permitido para las gomas de la raqueta. Aunque esto se puede medir con un brillómetro EEL, este tipo de equipo no suele estar disponible en una competición y se deben encontrar algunos medios más prácticos. Como guía, una cubierta de raqueta se puede considerar demasiado brillante si las letras se pueden distinguir claramente cuando, por ejemplo, un medidor de red se

coloca en un ángulo con respecto a la superficie de la raqueta. Sin embargo, el árbitro sólo tendrá que comprobar el brillo si recibe una queja del jugador contrario.

7.2 Adhesivos

7.2.1 Las cubiertas sólo pueden fijarse a la madera de la raqueta mediante láminas adhesivas sensibles a la presión o adhesivos líquidos que no contengan disolventes nocivos. Los organizadores deben proporcionar un área de encolado debidamente ventilada y los jugadores no deben utilizar pegamentos líquidos o los disolventes asociados en ningún otro lugar de la sala de juego, incluidos los vestuarios y las áreas de práctica y espectadores.

7.2.2 Los pegamentos que contienen compuestos volátiles dañinos ya no están aprobados por ITTF. ITTF ha informado a todos los jugadores que dejen de usar pegamentos que contengan compuestos volátiles y cualquier jugador que utilice dichos pegamentos lo hará bajo su propio riesgo. ITTF ha implementado un programa y protocolo de prueba de raquetas de tolerancia cero, utilizando instrumentos mini RAE, para garantizar que todas las raquetas utilizadas por los jugadores estén libres de compuestos volátiles. Los adhesivos que contienen disolventes orgánicos volátiles no se pueden utilizar en el lugar de juego.

7.2.3 En las grandes competiciones, se establece un centro de control de raquetas y se comprueba la presencia de disolventes prohibidos, espesor, planitud, etc., normalmente antes de los partidos.

7.2.4 Una raqueta que no pase una prueba previa al partido, será rechazada y el jugador tendrá que utilizar una raqueta diferente; si no hay tiempo para probar el reemplazo antes del partido se probará después. Una raqueta que se encuentre satisfactoria será marcada y dada al árbitro en un sobre de papel (o bolsa si el sobre no está disponible) para su entrega en la mesa de juego.

7.2.5 Si una raqueta no supera una prueba posterior al partido, el jugador infractor será responsable de las sanciones que se detallan en las Directivas de los árbitros con respecto al control de raquetas, que están disponibles en el sitio web de la ITTF.

7.2.6 Todos los jugadores tienen derecho a que sus raquetas se prueben voluntariamente sin ninguna penalización antes del partido. Los detalles completos del control de raqueta se pueden encontrar en la página URC del sitio web de ITTF.

7.3 Inspección

7.3.1 El árbitro debe inspeccionar las raquetas que los jugadores tienen la intención de utilizar, si es posible antes de llegar al área de juego, pero en cualquier caso antes de comenzar su práctica previa al partido, para evitar retrasos innecesarios al inicio del partido. **Esto se hace normalmente en el área de llamada antes del partido, y las raquetas se guardan en un sobre de papel con el árbitro para llevar al área de juego.** Esto, y cualquier inspección posterior necesaria porque una raqueta dañada tiene que ser reemplazada, deben hacerse con la mayor discreción posible. Los oponentes siempre deben tener la oportunidad de examinar cualquier raqueta que se va a utilizar.

7.3.2 Si el árbitro considera que una raqueta es ilegal, él o ella debe explicar por qué al jugador. Incluso cuando se trata de una cuestión de hecho, como una cubierta demasiado gruesa, el jugador puede no aceptar el fallo. En tal situación, el asunto debe ser reportado al Juez árbitro, cuya decisión será definitiva. Del mismo modo, si un oponente tiene objeciones sobre una raqueta, que el árbitro considera aceptable, el Juez árbitro debe decidir si la objeción está justificada.

7.3.3 No se permite a un jugador cambiar su raqueta durante un partido a menos que se dañe accidentalmente tanto que no se pueda utilizar. Si se descubre que un jugador ha cambiado una raqueta intacta, el árbitro debe suspender inmediatamente el juego y reportarlo al Juez árbitro, que puede descalificar al jugador.

7.3.4 **Los jugadores deben dejar sus raquetas sobre la mesa durante los intervalos entre los juegos y otros intervalos autorizados** y no deben retirarlas sin el acuerdo específico del árbitro. Si, con el acuerdo del árbitro, un jugador se lleva su raqueta durante un intervalo por cualquier motivo, el árbitro y el oponente deben tener la oportunidad de inspeccionar la raqueta, o su reemplazo, antes de que comience el siguiente juego. La única excepción a esto es un jugador discapacitado cuya raqueta está atada a su mano.

7.4 Daños

7.4.1 Una raqueta que es legal cuando un jugador comienza a utilizarla puede dañarse de forma tal que invalide su legalidad, tal vez, destruyendo la continuidad de la cubierta o la uniformidad de los granos sobre una parte significativa de la superficie. Si un jugador desea continuar con una raqueta dañada, y el árbitro tiene alguna duda sobre su estado actual, debe informar inmediatamente al Juez árbitro.

7.4.2 Al decidir si permitir el uso de una raqueta dañada, el árbitro debe considerar principalmente los intereses del oponente. Es probable que la pelota rebote impredeciblemente en una superficie dañada y esto podría crear dificultades para ambos jugadores, aunque el jugador que desea utilizar esa raqueta ha aceptado implícitamente este riesgo. Por lo tanto, a menos que el daño sea muy ligero, generalmente es mejor que la raqueta sea reemplazada.

El procedimiento de trabajo de control de raquetas también es aplicable y se puede encontrar en <https://www.ittf.com/committees/umpires-referees/documents/>

8 Equipación

8.1 Color

8.1.1 El color principal de la ropa debe ser claramente diferente al de la pelota en uso, pero el color "principal" no significa necesariamente el color que ocupa la mayor zona. Un sólido parche de color en la parte delantera de una camisa que cubre sólo el 40% de la zona puede seguir siendo el color dominante, mientras que un porcentaje mucho mayor del mismo color uniformemente disperso podría ser relativamente imperceptible. El objetivo de esta regla es garantizar la visibilidad de la pelota, y por esa razón el color de la parte posterior de la camisa puede ser ignorado (sin embargo, referirse a 8.1.6).

8.1.2 Es el color aparente de la ropa, que es importante, y el árbitro tiene que decidir si proporciona suficiente contraste con el color de la pelota. Predominantemente la ropa amarilla puede ser bastante aceptable con una bola naranja y la ropa con estampado sin fondo blanco puede ser satisfactoria con una bola blanca, siempre que los colores percibidos de la ropa y la pelota sean claramente diferentes.

8.1.3 No existen restricciones específicas sobre el color o el tamaño de las insignias, pero deben cumplir con los requisitos normales para el color y el diseño de la ropa. En la parte posterior de la camiseta, los jugadores pueden llevar letras que los identifiquen a sí mismos o a sus Asociaciones o, en los partidos del club, su club, y en este caso se puede utilizar blanco o cualquier color; tales letras no deben ocultar los números de identificación que los organizadores requieren que un jugador use.

8.1.4 Los jugadores y parejas rivales deben llevar camisas de diferentes colores. El árbitro debe resolver cualquier pregunta en este sentido antes de que los jugadores comiencen su período de calentamiento y, preferiblemente, en el **área de llamadas**.

8.1.5 Un árbitro que considere que las camisetas que llevan los jugadores no son lo suficientemente diferentes debe pedirles que decidan cuál de ellos cambiará; si no aceptan su decisión, el asunto debe ser reportado al Juez árbitro. Cuando se decida que hay que cambiar y no se ponen de acuerdo en quien lo hará, la decisión será tomada por el árbitro por sorteo.

8.1.6 El objetivo de este Reglamento es ayudar a los espectadores a distinguir entre los jugadores, y debe tenerse en cuenta la posible distancia de los espectadores del área de juego. Los colores que se ven muy diferentes de cerca pueden parecer casi idénticos cuando se ven desde la fila trasera de los asientos del espectador **o en la televisión**, y las camisas de los jugadores contrarios deben ser preferiblemente de diferentes colores básicos y no sólo diferentes tonos del mismo color. En algunas circunstancias, esto también podría extenderse a la parte posterior de la camiseta de un jugador, especialmente en los partidos de televisión, donde es importante que los jugadores sean fácilmente distinguibles. Si un jugador tiene que cambiar una camiseta por cualquier motivo durante un partido, la nueva no tiene que ser del mismo color que la que se está cambiando, pero todavía tiene que cumplir con las cláusulas anteriores.

8.2 Diseño

8.2.1 La ropa puede ser de cualquier diseño siempre que no lleve símbolos o letras que puedan ofender o de otra manera desprestigiar el juego. El árbitro es responsable de determinar lo que es y lo que no es aceptable por tales razones, pero ejemplos de marcas que serían excluidas son imágenes obscenas o letras y eslóganes o mensajes políticos en cualquier idioma.

8.2.2 En una Competición mundial, olímpica o paralímpica, los jugadores de la misma Asociación deben vestirse uniformemente, con la posible excepción de los calcetines, zapatillas y el número, tamaño, color y diseño de los anuncios de ropa (observando que no hay anuncios permitidos en competiciones olímpicas y paralímpica, excepto para el fabricante de ropa). En otros eventos, se permite ropa de diferentes colores para parejas de dobles.

8.3 Anuncios

8.3.1 Las camisas, pantalones cortos o faldas pueden llevar anuncios además del logotipo o marca comercial del fabricante de la prenda, aunque se excluyen los anuncios de ciertos tipos de productos, **como productos de tabaco, bebidas alcohólicas, drogas nocivas o productos ilegales.** Estos anuncios están limitados en tamaño y número, pero por otro lado pueden ser de cualquier diseño, siempre que no sean tan llamativos o brillantes como para deslumbrar a un oponente, y que no incluyan palabras o símbolos ofensivos.

8.4 Legalidad

8.4.1 Por lo general, el árbitro primero tiene la oportunidad de considerar si la ropa de los jugadores cumple con las regulaciones pertinentes. Si está seguro de que es ilegal, debe explicar por qué al jugador y, si el jugador acepta su decisión y modifica o reemplaza la prenda por una que es legal, no se necesita ninguna otra acción. Sólo cuando el árbitro duda o el jugador no acepta la decisión del árbitro sería consultado el Juez árbitro.

8.4.2 A menudo se trata de una cuestión de juicio si la ropa cumple con la normativa y la decisión del Juez árbitro es definitiva sobre cualquier cuestión de legalidad.

8.4.3 Aunque es razonable esperar que los árbitros denuncien cualquier duda sobre la legalidad de la ropa, el Juez árbitro debe comprobar por sí mismo, mirando alrededor de la sala de juego de vez en cuando, que no hay incumplimientos obvios de las normas requeridas. Esto debe hacerse lo antes posible en una competición, ya que es difícil justificar la prohibición de una prenda, que ha sido aceptada sin duda en varios partidos anteriores.

8.4.4 Al tomar decisiones sobre la legalidad de la ropa y otras equipaciones de juego, el Juez árbitro debe ser coherente, tanto con los jugadores de la misma competición como, en la medida de lo posible, con las normas aplicadas en otras competiciones similares. Cuando éste tiene dudas, debe ser capaz de comparar con prendas similares que han sido aceptadas previamente y se ajustan a un estándar más ampliamente utilizado.

8.4.5 La normativa define la "ropa normal", pero no excluye específicamente el uso de artículos tales como sombreros y "pantalones cortos de ciclismo", y el árbitro debe decidir en cada caso lo que permitirá, teniendo en cuenta la presentación del deporte. Los sombreros usados por razones religiosas y diademas para evitar que el cabello largo impida la visión a un jugador son claramente aceptables, pero la mayoría de los árbitros no permitirían usar, por ejemplo, gorras de béisbol invertidas.

8.4.6 Algunos jugadores usan pantalones cortos de ciclismo, generalmente bajo pantalones cortos normales, como un medio para mantener los músculos calientes, esta práctica será generalmente aceptada. Sin embargo, se recomienda que, cuando se lleven estos pantalones cortos, deban ser del mismo color que los pantalones cortos normales y, en cualquier caso, no deben llevar ningún anuncio u otras marcas.

8.4.7 Si un jugador protesta por reflejos de joyas u otros objetos usados por un oponente, el árbitro debe pedir que los artículos ofensivos sean cubiertos o eliminados. Si se rechaza esta solicitud, el asunto debe ser reportado al Juez árbitro, independientemente de si el árbitro apoya o no la protesta. El hecho de que el artículo se haya usado en partidos anteriores es irrelevante, y cada caso debe decidirse por sus circunstancias.

8.5 Equipación de juego

8.5.1 Normalmente un jugador no puede usar ninguna parte de un chándal durante el juego, pero, en algunas circunstancias, el árbitro puede dar permiso para que él jugador lo haga. Ejemplos de tales circunstancias son el frío extremo en la sala de juego, con el consiguiente riesgo de tensión muscular, o una discapacidad o lesión en la pierna que el jugador prefiere mantener cubierto. Si un top se usa en el juego, debe cumplir con los requisitos para jugar. Un jugador con una discapacidad física, ya sea en silla de ruedas o de pie, puede usar la parte del pantalón de un chándal durante el juego, pero no se permiten pantalones vaqueros (jeans).

8.6 Cambio de ropa

8.6.1 Si un jugador necesita cambiar una prenda de juego porque está rasgada o mojada a través de la transpiración, en muchas culturas es aceptable que los jugadores masculinos cambien de camiseta en el campo de juego, pero fuera del área de juego. Sin embargo, para algunas culturas o religiones, este es un comportamiento inaceptable y, en casi todas las culturas, no es aceptable para las mujeres. En estas circunstancias, se les podrá permitir salir de la zona de juego para hacerlo durante cualquier intervalo autorizado en juego, acompañado de un árbitro. Esto debe hacerse lo más rápido posible, pero se acepta que puede tardar un poco más que el intervalo legal. El Juez árbitro puede dar permiso en cada ocasión o como una dispensa general a los árbitros antes de que comience el juego, y esto debe ser decidido en la reunión informativa con los árbitros y también a los delegados de los equipos. Las jugadoras siempre deben salir del campo de juego para cambiarse de ropa.

9 DEFINICIONES

9.1 Las leyes que rigen el juego están precedidas por un conjunto de definiciones. El propósito principal de estas definiciones es explicar la importancia de los principales términos técnicos utilizados en las leyes, que pueden ser diferentes del significado normal de las palabras, pero no debe pasarse por alto que a menudo pueden ayudar también en la interpretación de las leyes, circunstancias que no se tratan específicamente.

9.2 Por ejemplo, la definición de "golpear" la pelota es "tocarla con la raqueta, sostenida en la mano, o la mano de la raqueta debajo de la muñeca". De esto se deduce que un jugador que deja caer su raqueta durante una jugada pero intenta devolver la pelota golpeándola con la mano con la que había estado sosteniendo la raqueta no puede hacer una buena devolución, porque él o ella no está "golpeando" la pelota de acuerdo con la definición.

9.3 Por la misma razón no puede hacer un buen retorno lanzando su raqueta a la pelota, porque la raqueta no "golpea" la pelota si no se sostiene con la mano de la raqueta en el momento del impacto. Sin embargo, un jugador puede cambiar su raqueta de una mano a la otra durante el juego y golpear la pelota con la raqueta sostenida alternativamente con cualquiera de las manos, porque la mano que sostiene la raqueta es automáticamente la "mano de la raqueta".

9.4 Es esencial entender cuándo se considera que la pelota está "en juego" porque es sólo durante este tiempo que un tanto, aparte de un tanto de penalización, puede ser anotado. La pelota está en juego desde el último instante en el que está estacionaria en la palma de la mano libre del servidor antes de ser proyectada intencionalmente en servicio, y hasta que el servidor ha tomado esta acción este instante no está definido.

9.5 Por lo tanto, si la pelota accidentalmente sale de la mano del servidor antes de que comience a lanzarla su oponente no anota un tanto, porque la pelota no estaba en juego. Por la misma razón que un jugador puede colocar la pelota en su mano libre y mantenerla parada, pero luego cambiar de opinión sobre el tipo de servicio que hará y moverse a otra posición para hacerlo. Siempre que él o ella no hayan hecho ningún intento de lanzar la pelota, no se anota ningún punto.

9.6 Una vez que la pelota está en juego, permanece en juego hasta que la jugada se ha decidido como nula o tanto. La pelota de estar en juego simplemente porque va fuera del área de juego o por encima del nivel de las luces sin tocarlas, pero lo hace si pasa por encima del lado de la mesa de un jugador o más allá de su línea final sin tocar la mesa desde la última vez que fue golpeada por su oponente.

9.7 La idea de "obstrucción" es que un jugador será penalizado bajo esta ley sólo si intercepta la pelota de una manera que es probable que impida que un oponente haga un buen retorno. No hay obstrucción si la interceptación ocurre cuando la pelota ha pasado más allá de su línea final, ha pasado hacia afuera sobre la línea lateral o de lo contrario se está alejando de la superficie de juego.

10 SERVICIO

10.1 Consistencia

10.1.1 La aplicación coherente de la ley de servicios siempre presenta dificultades, tal vez porque se ha vuelto tan complicada, y a veces hay una tendencia de los árbitros a prestar más atención a los aspectos que les resultan más fáciles de comprobar. Para contrarrestar esta tendencia, el

árbitro debe tener en cuenta el propósito de los diversos requisitos y tratar de asegurarse de que se aplican de una manera que cumpla con sus objetivos.

10.2 Mano libre

10.2.1 El requisito de que la mano libre del servidor esté abierta está destinado a garantizar que la pelota no se agarre de ninguna manera, de modo que el jugador no pueda dar vueltas a la pelota mientras la lanza. Al aplicar la ley, el árbitro debe estar menos preocupado por detalles como la curvatura precisa de la mano libre del servidor que con cerciorarse de que la pelota está descansando libremente en la palma del servidor.

10.2.2 Para ayudar a garantizar que la pelota se puede ver descansando libremente en la palma de la mano, es necesario estar parado por encima del nivel de la superficie de juego. La mano libre no puede mantenerse inmóvil, caer por debajo de la superficie de la mesa y luego llevar hacia arriba con un barrido continuo del brazo para lanzar la pelota; si la mano no se pone a descansar de nuevo por encima del nivel de la superficie de juego el servicio es ilegal.

10.2.3 La pelota, pero no necesariamente la totalidad de la mano libre, también debe estar detrás de la línea final del servidor desde el inicio del servicio hasta que se proyecte hacia arriba. Por lo tanto, un jugador puede comenzar el servicio con su brazo y parte de su mano libre sobre la superficie de juego sin ser penalizado, siempre que la pelota en sí esté claramente detrás de la línea de fondo.

10.3 Lanzamiento de la pelota

10.3.1 El servidor está obligado a lanzar la pelota "verticalmente" hacia arriba y debe levantarse al menos 16 cm después de dejar su mano. Esto significa que debe elevarse dentro de unos pocos grados de la vertical, en lugar de dentro del ángulo de 45° que se especificó anteriormente, y que debe elevarse lo suficientemente para que el árbitro se asegure de que se lanza hacia arriba y no hacia los lados o diagonalmente. En el diagrama 10.3.1.1 los servicios B y C son aceptables, mientras que A y D no lo son. La altura del lanzamiento también es un factor para determinar si el lanzamiento está cerca de la vertical. En Diagrama 10.3.1.2, la pelota se proyecta y golpea en el mismo lugar, pero el servicio A es un fallo, mientras que B es aceptable.

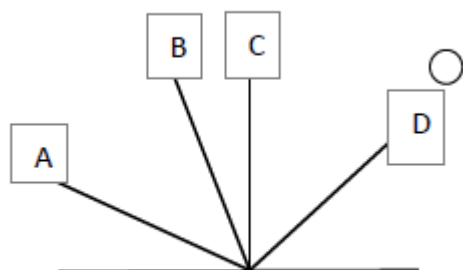


Diagram 10.3.1.1

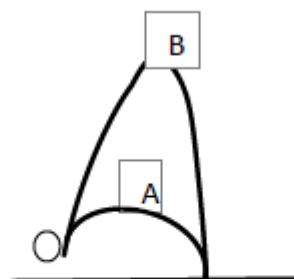


Diagram 10.3.1.2

10.3.2 El límite inferior de 16cm es sólo mayor que la altura de la red, lo que proporciona una referencia conveniente.

10.4 Golpear la pelota

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

10.5 Visibilidad

10.5.1 El requisito principal de la ley de servicio actual es que el servidor se asegure de que el receptor pueda ver la pelota en todo el servicio, y el árbitro o árbitro asistente debe estar convencido de que este es el caso. El árbitro o árbitro asistente debe mirar para ver que la pelota no está oculta al receptor en cualquier etapa por cualquier parte del cuerpo, o cualquier cosa que el servidor o su pareja de dobles esté usando o llevando, y que el brazo libre del servidor, que incluye la mano libre, **no está en el espacio entre la pelota y la red, una vez que la pelota ha sido lanzada hacia arriba.**

10.5.2 La pelota debe estar por encima del nivel de la superficie de juego al inicio del servicio. Sin embargo, no hay ningún requisito específico para que el receptor deba ver la raqueta durante

todo el servicio, y el servidor puede comenzar legítimamente el servicio con la raqueta oculta, por ejemplo, a sus espaldas.

10.5.3 Desde sus posiciones en línea con la red, especialmente en el caso de un árbitro por mesa en la fase de clasificación, puede ser poco práctico para el árbitro y/o el árbitro asistente juzgar si la pelota es golpeada ilegalmente si es golpeada cerca de la línea final o al lado del cuerpo de un jugador. Sin embargo, es responsabilidad del jugador servir para que se pueda ver la exactitud de su acción de servicio y si sirve cerca de los márgenes de ilegalidad, corre el riesgo de ser penalizado.

10.6 Advertencia

10.6.1 Un árbitro o árbitro asistente, que sospecha, pero no está seguro, de que la acción de servicio de un jugador es ilegal, puede anular una jugada y advertir al jugador sin otorgar un tanto. El árbitro o el árbitro asistente pueden emitir una advertencia de servicio (consulte el Apéndice D para ver las señales de mano adecuadas). Solo se puede dar una advertencia durante un partido. Si alguno de sus servicios, o de su pareja de dobles, en los servicios posteriores, en ese partido es de dudosa legalidad, por la misma o por cualquier otra razón, se otorgará un tanto a su oponente. No se debe utilizar una tarjeta amarilla para una advertencia de servicio.

10.6.2 Si se da o no una advertencia formal, no hay objeción a que un jugador cuyo servicio sea sólo marginalmente aceptable sea aconsejado informalmente, entre jugadas, ya sea por el árbitro o árbitro asistente, de que cualquier deterioro podría hacerlo ilegal. Contrariamente a la creencia popular, un jugador no tiene derecho a una advertencia por un primer servicio ilegal, y un claro incumplimiento de los requisitos de la ley de servicio siempre debe ser penalizado con la concesión de un tanto.

10.6.3 El árbitro o árbitro asistente no tiene poder para ignorar una infracción de la ley de servicios porque crea que no le da ninguna ventaja al servidor y no hay justificación para pasar por alto una primera infracción con la esperanza de que se trataba de un lapso temporal. La falta puede repetirse en una etapa crítica del partido, y un jugador penalizado entonces podría protestar justamente que no se le había dado ninguna indicación anterior de que la acción fuera ilegal.

10.6 Excepciones

10.7.1 El árbitro puede relajar los requisitos para un servicio correcto si está convencido de que el cumplimiento es debido a una discapacidad física. Esto siempre se hará para los jugadores de Clase 1 y Clase 2 (consulte el Apéndice G). La tarjeta de clasificación internacional del jugador contiene una sección que indica cualquier limitación física que el jugador pueda tener que afecte al cumplimiento de los requisitos de un servicio correcto, por ejemplo, cuando un jugador con una discapacidad no es capaz de enderezar su palma o no tiene una mano, el jugador puede servir con una palma curvada o sacar la pelota desde su muñón.

11 Anulación

11.1 Propósito

11.1.1 El objetivo principal de una anulación es poner fin a una jugada a partir de un momento en el que algo ha ocurrido que puede afectar al resultado de ésta. Hay otras ocasiones en las que es necesario suspender temporalmente el juego. Tales ocasiones pueden incluir la corrección de errores en el resultado, el orden de servicio, la situación errónea de los jugadores en los lados de la mesa y la introducción del sistema de aceleración cuando se alcanza el límite de tiempo.

11.2 Red en el servicio

11.2.1 La razón más común para anular es que la pelota toca el ensamblaje de la red mientras pasa por encima de ella en el servicio. Siempre que el servicio sea bueno hasta el punto en que la pelota toque la red, la jugada es nula siempre que la pelota luego toque correctamente el lado de la mesa del receptor o si es obstruida por el receptor; si no toca el lado de la mesa correcto y no es obstruida, el receptor anota un tanto.

11.2.2 Cuando la pelota toca la red durante el servicio, el árbitro y el árbitro asistente deben esperar hasta que la pelota toque el lado correcto de la mesa y luego hagan el anuncio apropiado, en lugar de introducir una señal adicional antes de que termine la jugada que pueda interferir con el juego. (Véase el Apéndice E – Señales de mano recomendadas y llamadas).

11.2.3 Si el árbitro o el árbitro asistente creen que la pelota en servicio toca la red, la jugada es nula. Incluso si sólo hay una sospecha de que la pelota toca la red en un buen servicio, es mejor

declarar nula que permitir que el juego continúe, porque existe el riesgo de que uno o más jugadores puedan tener la misma sospecha y, como resultado, no poder prestar toda la atención al curso del juego.

11.2.4 Un jugador que crea que la pelota tocó la red en un buen servicio puede levantar su brazo o coger la pelota y pedir al árbitro que declare nula la jugada. A menos que el árbitro esté seguro de que no, especialmente si el servidor está de acuerdo con su oponente, pero el árbitro debe dejar claro que no está obligado a hacerlo y que el jugador debe seguir jugando si el árbitro no declara la jugada nula.

11.3 Interrupciones

11.3.1 Otra razón común para una anulación es una perturbación que puede afectar el resultado de la jugada, como una pelota de otra mesa que entra en el área de juego o un ruido repentino que es lo suficientemente fuerte como para asustar a los jugadores. Aquí de nuevo, es mejor declarar nula inmediatamente si hay un riesgo de una interrupción, que esperar hasta que la jugada haya terminado y luego decidir si la perturbación fue significativa o no.

11.3.2 Normalmente no se debe declarar una jugada nula por los hechos debidos a situaciones que se dan con personas o material, que estaban presentes al comienzo de una jugada. Por ejemplo, un jugador que no logra obtener un buen retorno porque choca con su pareja de dobles, o se tropieza con el equipamiento, no tiene derecho al beneficio de una anulación, pero se le puede permitir si el incidente perturba las condiciones de juego de una manera que podría ser desventajoso para su oponente.

11.4 Receptor no preparado

11.4.1 El árbitro podrá declarar una jugada nula si **el receptor o su pareja** no está listo, **siempre que el receptor** no intente devolver la pelota. Sin embargo, el hecho de que el receptor no haga ningún golpe no justifica por sí mismo una anulación y el árbitro debe decidir si el receptor estaba realmente listo o, tal vez, simplemente no estaba dispuesto a tratar de devolver lo que parecía ser un servicio difícil. Se debe animar a los jugadores a mostrar cuando no están listos levantando una mano.

11.5 Juego en silla de ruedas

11.5.1 Si el receptor está en silla de ruedas debido a una discapacidad física, la jugada es nula si la pelota llega a descansar en el lado de la mesa del receptor, o después de tocar el lado de la mesa del receptor regresa en la dirección a la red, o, en los individuales, sale de la mesa del receptor después de tocarla por cualquiera de las líneas laterales. Esto se debe a que un jugador en silla de ruedas, por definición, está restringido en la extensión de su capacidad de estirar y un servicio que regresa hacia la red o sale por la línea lateral se considera injusto. La pelota puede cruzar la línea lateral después de uno o más rebotes. Sin embargo, en el juego individual y donde la pelota está viajando hacia la línea lateral, si el receptor golpea la pelota antes de que cruce una línea lateral o tome un segundo rebote en su lado de la superficie de juego, el servicio se considera bueno y no se anulará.

12 Un tanto

12.1 Decisión

12.1.1 Cada jugada que no sea anulada da como resultado la adjudicación de un tanto y las leyes especifican las diversas razones por las que se anota un tanto. La etapa decisiva de una jugada entonces, es que la pelota deja de estar en juego y el árbitro debe abstenerse de tomar una decisión basada en lo que espera que suceda, sin permitir la posibilidad de que la jugada pueda ser terminada de alguna manera muy diferente que puede invalidar su decisión.

12.1.2 Por ejemplo, la pelota puede ser devuelta por un jugador, tan lejos de la mesa, que quede claro que no tocará el lado del oponente; pero la jugada no termina hasta que la pelota se sale de juego y cualquiera de los jugadores todavía puede ganar el punto. Si, en estas circunstancias, el oponente mueve la superficie de juego mientras la pelota está en juego, es el jugador que hizo la última devolución quien gana el punto, a pesar de que la devolución era poco probable que fuera buena. **La regla sobre el movimiento de la superficie de juego tiene más de 50 años, y proviene de una época en la que no teníamos mesas desplegadas; hoy en día las mesas tienen bisagras y un empujón ligero o incluso un golpe en el suelo puede mover la superficie de juego. Debido a esto, la mayoría de los árbitros no aplican la regla estrictamente y sería imposible jugar**

tenis de mesa en silla de ruedas si se aplicara esta regla Sólo levantar, desplazar, o agitar intencionalmente la mesa debe dar lugar a la concesión de un tanto.

12.1.3 No todos los puntos se anotan por razones directamente relacionadas con el juego, como la falta de un buen servicio o una buena devolución. Por ejemplo, si mientras hace un golpe potencialmente ganador un jugador accidentalmente toca la superficie de juego con su mano libre o mueve la mesa mientras la pelota está en juego, su oponente anotará un tanto, aunque sea improbable que pueda hacer una buena devolución.

12.1.4 El árbitro nunca debe conceder tantos por razones que no están respaldadas por las leyes, tal vez porque considera que un jugador "merece" un tanto o que otro debe ser penalizado por una acción injusta. El árbitro siempre debe ser capaz de justificar cualquier decisión que tome por referencia a una regla y es por esta razón que debe estudiar cuidadosamente y entender todas las razones por las que se puede otorgar un tanto.

12.1.5 Algunas infracciones de las leyes o reglas no detienen automáticamente el juego y el árbitro puede tener que hacerlo anunciando el nuevo resultado. En algunos casos, será obvio para los jugadores por qué la jugada ha terminado; cuando no lo sea, el árbitro o árbitro asistente deberá ser capaz de explicar la razón de su decisión. Es posible que pueda hacerlo mediante signos o mediante uno de los términos de explicación estándar (18.4.2).

12.1.6 Un jugador que esté en silla de ruedas debido a una discapacidad física y que no mantenga un contacto con el asiento o el cojín con la parte trasera de al menos uno de los muslos justo antes de golpear la pelota se considera que está obteniendo una ventaja injusta y por lo tanto se le dará un tanto a su oponente.

12.1.7 Si un jugador está en una silla de ruedas debido a una discapacidad física, sólo puede tocar la mesa con su mano de raqueta para restablecer el equilibrio, solo después de que se haya jugado un golpe, siempre que la superficie de juego no se mueva. El jugador no puede utilizar la mesa como un apoyo adicional antes de golpear la pelota. Del mismo modo, el jugador no puede utilizar su mano libre en la mesa como un apoyo adicional, o tocar la superficie de juego en cualquier momento durante la jugada. En un partido de dobles esto se aplica a ambos jugadores.

12.2 Pelotas en el borde

12.2.1 Es necesario decidir si una pelota que toca el borde de la mesa hace contacto sobre o debajo de la superficie de juego. La trayectoria de la pelota antes y después de que toque la mesa puede ayudar al árbitro o árbitro asistente a llegar a la decisión correcta. Si la pelota pasó por primera vez sobre la superficie de juego el retorno es bueno, pero si se tocó mientras todavía está subiendo desde debajo del nivel de la superficie de juego casi con seguridad tocó el lado.

12.2.2 La principal dificultad surge cuando una pelota llega desde el exterior, y por encima del nivel de, la superficie de juego, y aquí la mejor guía es la dirección de la pelota después del contacto con la mesa. No hay una guía infalible pero, si, después de tocar el borde, la pelota viaja hacia arriba, es razonable suponer que tocó la superficie de juego pero, si continúa hacia abajo, es más probable que haya tocado el lado.

12.2.3 El árbitro asistente es el único responsable de las decisiones de bola de borde en su lado de la mesa más cercano. Si cree que la pelota tocó el lado que debe llamar "lado", y el árbitro debe otorgar un punto al oponente u oponentes. Sólo el árbitro puede decidir sobre bolas de borde en los extremos y en el lado más cercano a él.

12.3 Duda

12.3.1 Un árbitro que esté seguro de que ha tomado una decisión correcta no debe cambiarla simplemente porque los jugadores piensan que está equivocado, pero puede parecer ofensivo si insiste en mantener una decisión con la que ambos jugadores o parejas están en desacuerdo. También existe el riesgo de que el jugador que se benefició de la decisión pueda entonces deliberadamente no hacer un buen servicio o retorno, y esto disminuirá la autoridad del árbitro.

12.3.2 Una decisión nunca debe ser reconsiderada únicamente a petición del jugador que se beneficiaría de un cambio, incluso si su oponente no ofrece objeción, y una solicitud de reconsideración debe ser ignorada una vez que haya comenzado otra jugada. Excepcionalmente, cuando ambos jugadores o parejas están seguros de que una decisión está equivocada y el árbitro puede aceptar que puede haberse equivocado, sería prudente aceptar la corrección.

12.3.3 Cuando haya una duda genuina en la mente del árbitro, debe dar el beneficio de la duda al jugador que puede haber cometido una ofensa, siempre que esté seguro de que un oponente no ha sido afectado negativamente. Sin embargo, si existe el riesgo de que la atención de un

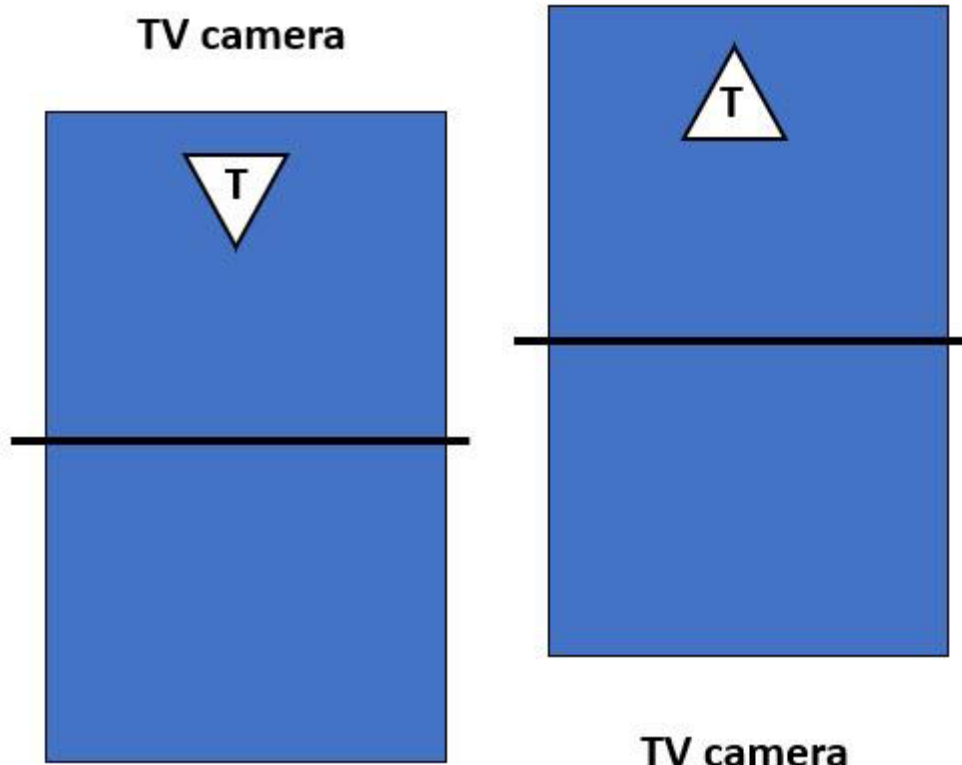
jugador se haya distraído durante la jugada porque también sospechaba que su oponente infringió una ley o reglamento, pero no fue penalizado, la jugada debe ser declarada nula.

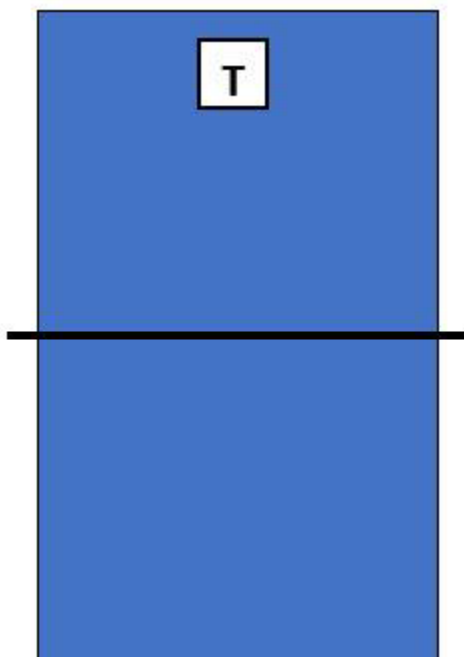
13 Continuidad del juego

13.1 Tiempo muerto

13.1.1 Además de los intervalos legales entre los partidos, cada jugador o pareja, o su capitán o consejero en su nombre, tiene derecho a un período de tiempo de pausa de hasta 1 minuto durante un partido individual. Hacer un signo T con las manos indica la solicitud, que sólo se puede hacer entre jugadas después del inicio del juego. **En el improbable caso de que un jugador solicite un tiempo muerto y el otro jugador también lo solicite antes de que se reanude el juego, esto está permitido. La intención de la regla es que las solicitudes de un tiempo muerto se pueden hacer en el período entre las jugadas sucesivas en un juego.**

13.1.2 Al recibir la solicitud, el árbitro debe suspender el juego y sostener una tarjeta blanca, **anunciando "Tiempo muerto"** y levantando el brazo por encima de la cabeza, en el lado del jugador o pareja que hace la solicitud. **El árbitro asistente debe colocar una tarjeta blanca (o marcador blanco) en el lado de la mesa del jugador o pareja que hace la solicitud, aproximadamente 15 cm desde el final de la mesa y en la línea central, y de acuerdo con la información del Juez árbitro.** Después de colocar la tarjeta blanca (o marcador blanco) y antes de retirarlo de la mesa, el árbitro asistente deberá estar junto a su mesa. El juego se reanuda cuando este jugador o pareja está listo para hacerlo, o al final de 1 minuto, lo que sea antes. La tarjeta (o marcador blanco) debe ser retirado de la mesa y una tarjeta blanca se coloca cerca del marcador, junto a la puntuación del jugador o pareja que solicitó el tiempo de espera. Si un árbitro está trabajando sin un asistente, debe mostrar la tarjeta blanca y, si se puede hacer fácilmente, colocar una tarjeta blanca (o marcador blanco) en el lado de la mesa del jugador o pareja que hace la solicitud.





No TV Camera

13.1.3 Si un capitán/consejero y un jugador/pareja no están de acuerdo si se va a tomar un tiempo muerto, el capitán tiene la decisión final en un partido de equipo 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 sigue siendo de hasta 1 minuto, pero no necesitan regresar antes a menos que ambos jugadores/parejas estén listos para reanudar. Ninguno de los jugadores tiene derecho a otro tiempo muerto en ese partido individual.

En el caso de que un jugador no consuma todo el minuto del tiempo muerto solicitado por él si el otro jugador solicita el que le corresponde en ese momento, el árbitro deberá autorizarlo.

13.2 Pérdida de tiempo

13.2.1 Es requisito que el juego sea continuo durante todo un partido, aparte de los intervalos autorizados, pero si, por ejemplo, la pelota sale del área de juego, claramente el juego no puede continuar hasta que se devuelve. La intención del reglamento es evitar la pérdida deliberada de tiempo, por ejemplo, botando repetidamente la pelota, largas pausas antes de servir y discusiones prolongadas con un compañero de dobles, que deben ser firmemente desalentados.

13.2.2 Los jugadores pueden calentar hasta 2 minutos, pero tan pronto como hayan terminado deben comenzar a jugar, incluso si el período de calentamiento ha durado menos de 2 minutos.

13.3 Uso de la Toalla

13.3.1 Es el deber del árbitro asegurarse de que cualquier interrupción sea tan corta como sea posible y que los jugadores no aprovechen ninguna concesión para ganar períodos de descanso adicionales o perturbar el ritmo del juego de un oponente. El ritmo del tenis de mesa moderno, especialmente cuando se juega en condiciones cálidas, hace que sea necesario hacer descansos ocasionales para el uso de la toalla, pero tales descansos ahora se limitan a etapas específicas de juego.

13.3.2 Los jugadores tienen derecho a breves pausas para usar la toalla después de cada 6 tantos desde el comienzo del juego, y en el cambio de extremos en el último juego posible de un partido. Los usuarios de gafas pueden tener problemas particulares, especialmente en condiciones de calor, y el árbitro puede permitirles breves descansos para la limpieza de las gafas entre jugadas.

13.3.3 El propósito de la restricción del uso indiscriminado de la toalla es evitar que se utilice como una táctica dilatoria, ya sea para ganar tiempo de descanso adicional o para alterar el ritmo de juego de un oponente. No hay ninguna razón por la que los jugadores no puedan usar la toalla en momentos que no interrumpen la continuidad del juego, como cuando la pelota está siendo recuperada fuera del área de juego, pero se debe tener cuidado de que los jugadores no causen deliberadamente tales descansos.

13.4 Equipo dañado

13.4.1 Otra posible razón de una interrupción del juego es el daño al equipo de juego. No se puede permitir ningún intervalo para que un jugador traiga una nueva raqueta si el que está usando está dañado, porque se le requiere poder reemplazarla en el área de juego. **Si no puede reemplazar una raqueta inmediatamente, llame al Juez árbitro.**

13.4.2 No se debe permitir que el reemplazo de una pelota dañada detenga el juego de forma indebida, pero se debe permitir a los jugadores algunos golpes de práctica con la nueva bola antes de reanudar el juego.

13.4.3 El fallo de una luz u otra perturbación grave del área de juego que pueda causar retraso debe ser reportado inmediatamente al Juez árbitro, que puede transferir el partido a otra mesa si está disponible.

13.5 Lesiones

13.5.1 Si, debido a un accidente o enfermedad, un jugador no puede continuar el juego el árbitro debe informar inmediatamente al Juez árbitro. El Juez árbitro puede autorizar una suspensión de emergencia del juego para que el jugador reciba tratamiento o para recuperarse descansando, siempre que esté satisfecho de que la interrupción en la continuidad no afectará injustamente a un oponente y que el jugador será capaz de reanudar el juego dentro de un tiempo razonablemente corto. El cronometrador debe cronometrar la suspensión desde el momento en que se llama al Juez árbitro, no desde el momento en que llega al área de juego.

13.5.2 No se puede permitir ningún intervalo cuando la discapacidad se deba a una enfermedad o incapacidad que estaba presente o que se espera al inicio del partido, o a efectos como el agotamiento resultante de la forma en que ha procedido el juego. Si se concede un intervalo, debe ser lo más corto posible y no más de 10 minutos, pero si alguien en el área de juego está sangrando, el juego no debe reanudarse hasta que se hayan eliminado todos los rastros de sangre.

13.5.3 Una vez que a un jugador se le ha concedido un intervalo para la recuperación de una lesión, normalmente no se le debe permitir ningún intervalo adicional durante ese partido. Excepcionalmente, cuando el primer intervalo fue muy corto, se puede permitir otro breve intervalo para el tratamiento siempre que no sea perjudicial para el oponente y que el período total para el cual se suspende el juego durante el partido no exceda de 10 minutos.

13.5.4 Si un jugador con una discapacidad no puede jugar temporalmente debido a la naturaleza de su discapacidad o condición, el árbitro puede, después de consultar a un clasificador médico o médico en la competencia, permitir un tiempo de recuperación médica de más corta duración, pero en ningún caso más de 10 minutos.

13.6 Salir del área de juego

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

13.7 Períodos de descanso

13.7.1 No se debe permitir que los jugadores amplíen los intervalos entre los juegos y se les debe llamar si no han regresado a su debido tiempo. Cada intervalo está limitado a 1 minuto y si los jugadores no toman todo el tiempo disponible para ellos en un intervalo, no pueden reclamar tiempo adicional en el siguiente. No es necesario que los jugadores o parejas estén de acuerdo en tomar un período de descanso, que debe permitirse si algún jugador desea tomar uno.

14 Orden de servicio, recepción o lado de la mesa

14.1 Elección

14.1.1 Al comienzo de un partido, la elección de servir, recibir o lado de la mesa se decide por sorteo, generalmente mediante el lanzamiento de una moneda o disco que tiene dos caras

distintas. El jugador que gana el derecho a elegir primero puede decidir servir o recibir primero o empezar a jugar en un extremo particular de la mesa. Si decide servir o recibir primero su oponente tiene el derecho de elegir un lado de la mesa y viceversa, para que ambos jugadores tengan una opción que tomar.

14.1.2 En cada juego de un partido de dobles, la pareja que se debe servir primero puede elegir cuál de ellos servirá primero y en el primer juego la pareja contrario debe decidir cuál de ellos recibirá primero. En los juegos posteriores, el orden se define por el orden inicial, que se invierte para cada juego. Cuando la primera pareja anota 5 puntos en el último juego posible de un partido, la pareja receptora debe cambiar su orden de recepción.

14.1.3 En un partido de dobles entre A, B y X, Y, las dos únicas órdenes posibles de golpeo son A-X-B-Y-A- y A-Y-B-X-A-, pero la secuencia puede comenzar con cualquier jugador, dependiendo de las elecciones tomadas al comienzo de cada juego. El árbitro debe tener en cuenta el orden al inicio del partido y del primer servidor en cada juego, para que cualquier error pueda ser corregido por referencia al punto de partida adecuado. **Entre los juegos, lo mejor es esperar hasta que ambas parejas hayan vuelto a la mesa antes de preguntar que jugador va a servir.**

14.1.4 Cuando una pareja de dobles comprende dos jugadores que están en sillas de ruedas debido a una discapacidad física, el servidor primero hace un servicio y el receptor hace una devolución, pero a partir de entonces cualquiera de los jugadores de la pareja de discapacitados puede hacer una devolución. Sin embargo, si alguna parte de la silla de ruedas de un jugador sobresale más allá de la extensión imaginaria de la línea central de la mesa, el árbitro otorgará un punto al par contrario. Esto también se aplica cuando una pareja "mezclada" (uno de pie y otro en silla de ruedas) están jugando juntos. Cualquiera de los jugadores puede devolver la pelota (después del servicio inicial y la devolución), pero cada jugador tiene que permanecer en su propia mitad de la cancha. Ninguna parte de la silla de ruedas del jugador puede cruzar la extensión imaginaria de la línea central y el jugador de pie tampoco puede poner un pie sobre esta línea.

14.2 Errores

14.2.1 La corrección de errores en orden o lado de la mesa se basa en dos principios. En primer lugar, tan pronto como se descubre el error, el juego se detiene y se reanuda con el orden o lado correctos; en segundo lugar, los puntos que se han anotado mientras que el error ha durado cuentan para el resultado. Si se observa un error durante una jugada, el árbitro debe anularla inmediatamente, y no esperar hasta que la pelota esté fuera de juego.

14.2.2 La puntuación que se ha alcanzado generalmente determina quién debe servir y recibir, pero si, en dobles, la pareja que debería haber servido primero en un juego no lo hizo, el árbitro no puede saber cuál de ellos habría servido primero. Si esto sucede, debe preguntarles inmediatamente quién habría sido su primer servidor, y luego puede calcular el orden en el que se reanudará el juego.

15 Regla de aceleración

15.1 Principio

15.1.1 La regla de aceleración es el sistema proporcionado por las reglas para evitar juegos excesivamente largos, que pueden resultar del juego negativo por parte de jugadores o parejas. A menos que se hayan anotado 18 puntos en total, se introduce automáticamente después de 10 minutos de juego en un juego o en cualquier momento anterior a petición de ambos jugadores o parejas.

15.1.2 Bajo el sistema de aceleración, el jugador o pareja de servicio tiene 13 golpes, incluyendo el golpe de servicio en el que ganar el punto. Si el jugador o pareja receptora hace 13 buenas devoluciones de forma segura, el jugador o pareja receptora gana el punto. El juego es ganado, como en el juego normal, por el jugador o pareja primero anotando 11 puntos o, si la puntuación alcanza 10-10, por el jugador o pareja que logra una ventaja de 2 puntos.

15.1.3 El orden de servicio a lo largo de cada juego es el mismo que para un juego normal, pero el servicio cambia después de cada punto en lugar de después de cada 2 puntos. Al comienzo de cada partida el primer servidor, y en dobles el primer receptor, se determina por el orden establecido al comienzo del partido, a pesar de que los mismos jugadores pueden haber estado sirviendo y recibiendo al final del juego anterior.

15.2 Procedimiento

15.2.1 Cuando se alcance el límite de tiempo, a menos que se hayan anotado 18 puntos, el cronometrador debe anunciar "Tiempo" en voz alta. El árbitro debe anular la jugada si es necesario y decirle a los jugadores que el resto del partido se llevará a cabo bajo la regla de aceleración. Si la pelota está en juego cuando se alcanza el límite de tiempo, el siguiente servidor es el jugador que sirvió para esa jugada; si no está en juego, el siguiente servidor es el jugador que recibió en la jugada anterior.

15.2.2 A partir de entonces, en cada jugada, se requiere que el contador de golpes cuente en voz alta los golpes de retorno del jugador o pareja receptora, incluyendo la vuelta del servicio, de "uno" a "trece". El anuncio debe hacerse inmediatamente después de que el receptor haya golpeado la pelota y no se haya retrasado hasta que el retorno haya sido juzgado bien o el balón se haya quedado fuera de juego. Si el retorno 13 es bueno, el árbitro debe anunciar "Alto" y otorgar un tanto al receptor.

16 Consejos a los jugadores

16.1 Los jugadores pueden recibir consejos en cualquier momento excepto durante las jugadas, siempre que la continuidad del juego no se vea afectada. Si bien ya no existe ninguna regulación específica sobre el asesoramiento entre el fin del calentamiento y el inicio del juego, esto debe desalentarse activamente ya que retrasaría el inicio del partido.

16.2 En un evento de equipos, el jugador puede recibir consejos de cualquier persona autorizada para estar en el área de juego, pero en un evento individual, puede recibir consejos de una sola persona, que debe ser nominada al árbitro antes del partido. Cuando una pareja de dobles se compone de jugadores de diferentes Asociaciones, cada uno puede designar a un consejero. Estos consejeros son tratados como una sola unidad a los efectos de la normativa de consejos. Una sola advertencia se aplica a ambos, y si cualquiera de los dos da consejos ilegalmente después de que cualquiera de los dos ha sido advertido, ambos deben ser enviados lejos del área de juego.

16.3 Cuando alguien intenta dar consejos ilegales, el árbitro debe advertirle primero sosteniendo una tarjeta amarillada de manera que sea claramente visible para todos los interesados, pero no es necesario abandonar su silla para hacerlo. En un partido de equipos, tal advertencia se aplica a todos en el "banquillo del equipo". Si en ese partido de equipos alguien da consejos de nuevo ilegalmente, el árbitro debe sostener una tarjeta roja y enviar a esa persona lejos del área de juego. Ningún otro consejero puede reemplazar a un consejero que es enviado fuera del área de juego por dar consejos ilegalmente.

16.4 Un consejero expulsado debe ir lo suficientemente lejos para asegurarse de que no puede influir en el juego. En un evento individual, no puede regresar hasta que termine el partido; en un evento de equipos, no puede regresar hasta el final del encuentro por equipos, excepto para jugar, cuando puede regresar sólo durante la duración de su partido individual. Si se niega a irse, da consejos desde los asientos de los espectadores, o regresa antes de que tenga derecho a hacerlo, el árbitro debe suspender el juego y reportar al Juez árbitro.

16.5 Las regulaciones de "comportamiento" incluyen disposiciones para el uso del sistema de puntos de penalización para controlar los consejos dados ilegalmente, pero su aplicación debe limitarse a situaciones en las que esté claro que es el jugador el que busca consejo. Sería injusto penalizar a un jugador por simplemente recibir consejos que no ha buscado y puede que no quiera y en la mayoría de los casos es mejor tratar directamente con el consejero que da esos consejos.

16.6 El árbitro asistente a menudo puede estar en una mejor posición que el árbitro para ver que el consejo se está dando ilegalmente durante el juego. Si se da consejo ilegalmente, el árbitro asistente debe llamar inmediatamente a la atención del árbitro, interrumpiendo el juego si es necesario anunciando "Alto" y levantando la mano. El árbitro es quien debe tomar las medidas apropiadas.

17 Comportamiento

17.1 Responsabilidad del árbitro

17.1.1 El comportamiento deliberadamente injusto u ofensivo no es común en el tenis de mesa y generalmente se limita a una pequeña minoría de jugadores y entrenadores, pero sus efectos pueden ser muy perjudiciales y a menudo es difícil de controlar. Dado que el comportamiento incorrecto puede adoptar muchas formas, no es práctico establecer normas precisas y establecer

y aplicar normas de conducta aceptables es más una cuestión de juicio y sentido común que de decisión fáctica.

17.1.2 El árbitro debe estar listo para responder inmediatamente a cualquier señal de que el mal comportamiento de un jugador o entrenador es probable que sea injusto para un oponente, que ofenda a los espectadores o para traer descrédito al deporte. Si tolera los primeros atisbos de mal comportamiento, por triviales que fueran, sin siquiera una mirada de desaprobación, le resultará mucho más difícil imponer una disciplina adecuada si estos hechos más tarde se vuelven más persistentes o graves.

17.1.3 Sin embargo, el árbitro debe evitar una reacción excesiva a casos posiblemente involuntarios de comportamiento no indecoroso, ya que esto podría conducir a resentimientos y animosidad que socavarán su autoridad. Cuando el árbitro actúa, siempre debe tratar de hacerlo de una manera que no empeore la situación, ya sea llamando la atención en un incidente que puede no haber sido notado en general o que pueda victimizar a un jugador o entrenador.

17.1.4 Un ejemplo de comportamiento, que podría justificar la acción del árbitro, un jugador está gritando durante el juego, produciendo molestia, pero al decidir cómo reaccionar el árbitro debe tener en cuenta el entorno en el que se produce. Si el nivel de ruido general es tan alto que los gritos del jugador apenas se notan, es más sensato no dejar de jugar, sino esperar hasta el final de la jugada antes de hablar con el jugador ofensivo.

17.1.5 Otro ejemplo de mal comportamiento es la falta de respeto a los árbitros por parte de los jugadores o entrenadores, por lo general para demostrar desacuerdo con una decisión. Esto puede tomar la forma de protesta persistente, alteración de los marcadores o incluso amenazas contra los árbitros. Tal comportamiento daña a la presentación del deporte y a la autoridad de los árbitros, y debe ser fuertemente rechazado.

17.1.6 Cuando se produce un mal comportamiento, el árbitro tiene que decidir si el hecho es tan grave que debe suspender el juego e informar inmediatamente al Juez árbitro. Aunque esta opción siempre está disponible y debe utilizarse cuando sea apropiado, rara vez debe ser necesario en la primera ocasión y en la mayoría de las circunstancias la acción inicial debe ser dar una advertencia al infractor.

17.1.7 El árbitro asistente a menudo puede estar en una mejor posición que el árbitro para ver el mal comportamiento. Si esto ocurre, el árbitro asistente debe llamar inmediatamente la atención del árbitro, interrumpiendo el juego si es necesario anunciando "Alto" y levantando la mano. El árbitro es quien debe tomar las medidas apropiadas.

17.2 Advertencia

17.2.1 A menos que el incidente sea tan gravemente injusto u objetable que no se puedan evitar acciones formales, una palabra informal tranquila de advertencia o incluso una señal de advertencia debería ser suficiente para que el infractor sea consciente de que tal comportamiento es inaceptable. Siempre que sea posible, esto debe hacerse sin interrumpir el juego, aprovechando el próximo descanso natural como el final de una jugada o el final de un juego.

17.2.2 Cuando, sin embargo, el árbitro crea que un oponente puede haber sido afectado negativamente o que el comportamiento es probable que ofenda a los espectadores o que de otro modo sea perjudicial para el deporte, debe advertir formalmente al infractor, sosteniendo una tarjeta amarilla, que en el caso de otro mal comportamiento incurrirá en sanciones.

17.2.3 Cuando se ha dado una advertencia formal, se debe colocar un marcador amarillo cerca del indicador de puntuación, junto al tanteo del jugador al que se ha advertido. Del mismo modo, si un jugador ha tenido un punto de penalización otorgado en contra, se debe colocar un marcador amarillo y rojo cerca del marcador, si el espacio lo permite. Si tanto el árbitro como el árbitro asistente utilizan marcadores, las tarjetas **deben colocarse en el marcador de ambos árbitros**. Estas advertencias se aplican para el resto del partido individual o, en un encuentro de equipos, el resto del partido por equipos, y las infracciones subsiguientes incurrirán en puntos de penalización.

17.2.4 Procede recordar que, una vez que se ha amonestado formalmente, las infracciones posteriores deben ser automáticamente sancionadas con la concesión de puntos. El árbitro no debe tener miedo de utilizar este procedimiento cuando está justificado, pero si se da una amonestación formal con demasiada facilidad, el árbitro puede encontrar que tiene que penalizar a un jugador en una etapa crítica de un partido por un delito que, para muchas personas, puede parecer trivial.

17.3 Sanciones

17.3.1 Si un jugador que ha sido formalmente amonestado comete una nueva infracción en el mismo partido, el árbitro debe otorgar 1 tanto de sanción a su oponente y por una tercera infracción debe otorgar 2 tantos, cada vez sosteniendo una tarjeta amarilla y una tarjeta roja juntas para mostrar la acción que ha tomado. Si el mal comportamiento continúa después de que el árbitro haya impuesto estas sanciones, debe suspender el juego inmediatamente e informar al Juez árbitro.

17.3.2 Cuando el árbitro concede un punto de penalización, el Juez árbitro debe ser llamado tan pronto como sea posible, pero sin retrasar el juego, para permitir que el Juez árbitro, si puede, venga a la zona de juego para estar fácilmente disponible en caso de cualquier problema adicional. Si el árbitro o su adjunto no están en condiciones de ver que se ha mostrado las tarjetas, es posible utilizar otra señal acordada previamente o enviar un mensajero.

17.3.3 A veces se pueden otorgar puntos de penalización después de que un juego haya terminado, o 2 puntos de penalización podrían otorgarse contra un jugador cuando su oponente solo necesita 1 punto para ganar el juego. Si el partido no ha terminado los tantos "no anotados" se transfieren al siguiente juego de ese partido individual, por lo que comienza en el marcador de 0-1 ó 0-2 a favor del oponente del infractor (pero, si el partido ha terminado, deben ser ignorados). En este caso, el servidor es el que debería haber estado sirviendo en esa puntuación de acuerdo con la secuencia establecida al principio del partido.

17.3.4 En un partido por equipos, las advertencias y tarjetas mostradas se transfieren a los partidos individuales posteriores. Se considera que una pareja de dobles ha incurrido en la mayor de las advertencias o penalizaciones incurridas por cualquiera de los jugadores; por lo tanto, si uno ha sido advertido en un partido anterior y el otro ha incurrido en 1 punto de penalización, una primera infracción de cualquiera de ellos en el partido de dobles incurriría en 2 puntos de penalización. Una advertencia o penalización durante un partido de dobles se aplica a la pareja durante ese partido, pero solo el jugador ofensivo lo llevará a un partido individual posterior. Los siguientes ejemplos ilustran este punto:

En un partido por equipos con 4 partidos individuales y 1 dobles, los jugadores A & B están emparejados para jugar el partido de dobles. En sus primeros partidos individuales en este partido por equipos, A fue advertido y B incurrió en un punto de penalización. En el segundo juego del partido de dobles A rompe intencionalmente la pelota al pisarla. El árbitro otorga 2 tantos de penalización contra A/B. En sus próximos partidos individuales, cada jugador lleva una tarjeta amarilla/roja, es decir, cada uno tiene 2 amonestaciones de mal comportamiento. **Ambos jugadores de un pareja de dobles (A y B) se han comportado mal inmediatamente después de la pérdida de un juego (un jugador lanzó la raqueta, el segundo gritó malas palabras). Tarjeta amarilla al jugador A y amarillo/rojo al jugador B. No importa si está en el mismo momento o un poco más tarde. Se aplicará a la pareja una advertencia o penalización incurrida por cualquiera de los jugadores de una pareja de dobles. En el siguiente partido individual de este equipo partido cada jugador comienza con una tarjeta amarilla. El siguiente partido de ese partido individual comienza en el marcador de 0-1 o 1-0 en favor del oponente del infractor.**

Las tarjetas se cuentan, pero los tantos de penalización no.

17.3.5 En un partido por equipos, es necesario registrar advertencias y penalizaciones para que puedan ser transferidos a partidos posteriores, pero es aconsejable hacerlo también en eventos individuales. Esto permitirá al Juez árbitro tener en cuenta el mal comportamiento persistente al decidir, por ejemplo, si descalificar a un jugador. El registro puede ser una nota en el acta, indicando quién fue advertido o penalizado y en qué etapa del partido, con una breve descripción de la infracción. Este registro de advertencias también debe aplicarse a los entrenadores por razones similares.

17.3.6 Es claramente imposible otorgar tantos de penalización contra un entrenador, y sería injusto otorgarlos contra un jugador en cuyo nombre pueda estar protestando. Si, después de una advertencia formal, un entrenador continúa comportándose mal, se le debe mostrar una tarjeta roja y ser expulsado del área de juego hasta el final del partido o, en un evento de equipos, del encuentro por equipos; donde se toma esta acción el incidente debe ser reportado al Juez árbitro.

17.4 Responsabilidad del Juez árbitro

17.4.1 El Juez árbitro puede descalificar a un jugador de un partido, un evento o toda una competición, dependiendo de la gravedad de la infracción. Esto es un asunto para su juicio, pero, cuando un jugador es reportado por seguir comportándose mal después de la concesión de 2

tantos de penalización, el Juez árbitro normalmente lo descalificará, sosteniendo una tarjeta roja. En casos muy graves, también hará un informe a la Asociación del jugador.

17.4.2 Por lo general, el Juez árbitro se entera de casos de mal comportamiento a través del árbitro, pero a veces puede ser capaz de verlos y tomar medidas antes de que el árbitro haya invocado su atención. También puede anticipar posibles problemas observando, por ejemplo, al menos parte de cualquier partido que involucre a un jugador que ha sido previamente advertido o penalizado por mal comportamiento, para asegurarse de que dicho comportamiento no continúe.

17.4.3 Incluso cuando no ha habido ningún incidente previo, puede ser obvio por la reacción de los espectadores que uno o más de los jugadores en un partido se están comportando mal. Al ver el partido el Juez árbitro puede encontrar que el árbitro ya no tiene el control del juego y en esta situación deberá tomar una acción por iniciativa propia, ya sea diciéndole al árbitro lo que debe hacer o tratando directamente con el jugador ofensivo.

18 Conducción del partido

18.1 Anuncio del tanteo

18.1.1 El árbitro debe anunciar claramente el resultado, teniendo cuidado de que el tono de su voz no sugiera parcialidad hacia un jugador o pareja; puede poner un ligero énfasis en el número de puntos que ha cambiado como resultado de la manifestación. Si está usando un micrófono, es posible que deba ajustar su nivel de habla y/o la posición del micrófono, y debe recordar que no debe emitir comentarios que el público no deba escuchar.

18.1.2 El marcador normalmente debe ser anunciado tan pronto como la jugada ha sido decidida y el árbitro no debe esperar hasta que juzgue que los jugadores están listos para reanudar el juego. Sin embargo, si hay fuertes aplausos o un jugador está recuperando la pelota de la parte posterior del área de juego, puede preferir retrasar ligeramente su anuncio hasta que esté seguro de que ambos jugadores o parejas podrán escucharla.

18.1.3 El árbitro debe decir primero el número de tantos anotados por el jugador o pareja que va a servir a continuación, luego el número de tantos anotados por el jugador o pareja contraria. En un cambio de servicio, debe apuntar al siguiente servidor. Esto puede ir seguido por el nombre del siguiente servidor. El nombrar o no el servidor debe ser decidido en la reunión informativa del Juez árbitro, con el objetivo principal de que todos los árbitros en un evento actúan de igual manera. **Si no está hablado en la reunión informativa del Juez árbitro, se recomienda no decir el nombre del servidor en cada cambio de servicio.** Al comienzo de un juego, el nombre del servidor debe ser anunciado primero.

18.1.4 Si bien es opcional que el árbitro use los nombres de los jugadores, debe estar seguro de cómo pronunciar los nombres de los jugadores correctamente. El árbitro debe verificar la pronunciación correcta antes de que se inicie el partido.

18.1.5 Cuando cada jugador o pareja ha anotado, digamos, 4 tantos la puntuación puede ser anunciada como "4-4" o bien "4-iguales!"; la puntuación 0 debe expresarse como "cero". Al comienzo de un juego, el árbitro debe anunciar "Servicio Smith", "Cero Iguales" o "Cero-Cero", para evitar el riesgo de que los jugadores comiencen antes de que se complete la llamada. Si la jugada es anulada, el árbitro debe repetir la puntuación existente, para confirmar que no se ha anotado ningún punto.

18.1.6 En un equipo que coincida con el nombre de la Asociación se puede utilizar en su lugar, el nombre del jugador. Sin embargo, es un requisito para apuntar al siguiente servidor. Así, en un partido por equipos entre Francia y Polonia, el anuncio de apertura podría ser "Kinski de Polonia, 0-0". Durante un partido individual el marcador podría ser llamado como "6-4, Francia" y el anuncio después de un partido individual podría ser "Juego de Polonia 11-6, Polonia gana por 3 juegos a 0; Polonia lidera 1 partido a 0".

18.1.7 En una competición internacional tanto en la puntuación como, cuando la regla de aceleración está en funcionamiento, el número de golpes normalmente debe anunciarse en inglés, pero un idioma diferente puede ser utilizado por acuerdo entre el árbitro y ambos jugadores o parejas. Otros anuncios deben hacerse en inglés a menos que esté claro que otro idioma es más aceptable para los espectadores.

18.1.8 Véase el Apéndice F para los procedimientos de campo de juego.

18.2 Señales

18.2.1 Además de anunciar el tanteo, se recomienda que el árbitro utilice señales de mano para indicar ciertas decisiones, especialmente cuando el nivel de ruido dificulta que se escuche un anuncio de tanteo. Incluso si el árbitro retrasa su anuncio para permitir que una ráfaga de aplausos desaparezca o un jugador regrese de recuperar la pelota, una señal rápida permitirá que los marcadores se actualicen sin tener que esperar a que se anuncie la puntuación.

18.2.2 El árbitro debe señalar con su mano al siguiente servidor en un cambio de servicio. También puede indicar la concesión de un tanto levantando el brazo más cerca del jugador o pareja que lo ganó, de modo que la parte superior del brazo está horizontal y el antebrazo vertical, con la mano cerrada hacia arriba. Si el árbitro declara una falta o desea retrasar la reanudación del juego debe levantar una mano por encima de su cabeza, y el árbitro asistente debe utilizar la misma señal para atraer la atención del árbitro cuando toma una decisión dentro de su jurisdicción. Las señales de las manos deben ser claras y positivas, pero no deben ser innecesariamente extravagantes o agresivas.

18.2.3 Véase el Apéndice E para ver ejemplos de señales de mano correctas y anuncios recomendados por el árbitro y el árbitro asistente durante las situaciones de partido. **El fallo sobre los servicios ilegales es una de las situaciones más difíciles de decidir en el tenis de mesa porque hay tantos tipos de acciones de servicio ilegales que no pueden expresarse con una sola señal de mano. Tanto el árbitro como el árbitro asistente deberían utilizar estas señales de mano para permitir no sólo a los jugadores, sino también a los entrenadores y espectadores entender mejor la situación. El árbitro o árbitro asistente primero mostrará la señal de mano para el servicio ilegal. Si el jugador pregunta o pide aclaraciones, el árbitro o árbitro asistente se comunicará verbalmente utilizando el término simple, por ejemplo, no lo suficientemente alto o por debajo de la superficie de juego.**

18.3 Control del tiempo

18.3.1 El cronometrador deberá cronometrar el período de práctica, los intervalos entre los juegos y cualquier suspensión de juego autorizada. Durante un juego, el temporizador debe detenerse durante los descansos significativos en el juego y reiniciado tan pronto como comience la próxima jugada. Ejemplos de tales pausas son interrupciones para el uso de la toalla, el cambio de lados en el último juego posible de un partido y retrasos mientras la pelota se está recuperando fuera del área de juego. Recuperar la pelota mientras todavía está en el área de juego no es una razón para detener el cronómetro.

18.4 Explicaciones

18.4.1 Por lo general, no es necesario tener que explicar las decisiones de determinación, y deben evitarse los anuncios innecesarios. Por ejemplo, si un jugador sirve la pelota en la red, claramente no ha hecho un buen servicio y no hay necesidad de anunciar "Falta". Si, sin embargo, la jugada se decide de una manera que no termina automáticamente el juego o que puede no ser obvio se puede dar una breve explicación, utilizando señales de mano estándar y / o los términos estándar enumerados a continuación.

18.4.2 Las condiciones explicativas recomendadas son:

| | |
|--|----------------------|
| Servicio no es bueno | "Falta" |
| Red tocada por jugador, ropa o raqueta | "Red tocada" |
| Superficie de juego movida | "Mesa movida" |
| Superficie de juego tocada con la mano libre | "Mano sobre la mesa" |
| Bola obstruida por el jugador | "Obstrucción" |
| Bola tocó el mismo lado dos veces | "Doble bote" |
| Bola golpeada deliberadamente dos veces por el mismo jugador | "Doble golpe" |
| bola golpeada por el jugador equivocado en dobles | "Jugador equivocado" |
| En servicio de dobles, la pelota tocó lado equivocado de la mesa | "Lado equivocado" |

18.4.3 Si es necesario, se debe dar una explicación más completa, por ejemplo, cuando un servicio ha sido declarado ilegal y el jugador no está seguro de cuál es el de los requisitos que no cumplió. Los problemas de lenguaje a menudo pueden ser superados por el uso de signos,

como apuntar al borde de la superficie de juego si un jugador no ha notado que la pelota lo tocó, o demostrar un aspecto de la acción de servicio que ha sido penalizado (ver Apéndice E).

19 Marcador

19.1 El resultado se muestra generalmente en uno o más marcadores. El uso correcto de los marcadores es un elemento importante en la presentación de un partido y el árbitro debe asegurarse de que las personas que los manejan son conscientes de sus deberes. Los operadores deben esperar el anuncio o señal del árbitro antes de cambiar la puntuación y nunca deben anticipar las decisiones que no tienen la autoridad para tomar.

19.2 La mayoría de los marcadores tienen dos conjuntos de grandes números para mostrar las puntuaciones de tantos y dos conjuntos más pequeños de números para las puntuaciones de los juegos. Estos indicadores pueden proporcionar una gran cantidad de información útil, siempre que se utilicen de manera consistente. Antes de un partido, los indicadores de puntuación de los juegos deben dejarse en blanco y no establecerse en 0-0 (ver Apéndice A) hasta que ambos jugadores o parejas lleguen al **área de juego**, como una guía para quien esté controlando el programa de juego.

19.3 Antes de que comience un partido, los indicadores de puntuación de tantos deben estar en blanco y no deben mostrar "0-0"; esta puntuación debe mostrarse sólo cuando el árbitro anuncia el inicio del juego. Al final de un partido, los indicadores deben dejarse mostrando la puntuación final de puntos hasta justo antes del inicio del siguiente juego, en beneficio de los espectadores, antes de ser devueltos a la posición en blanco.

19.4 En ningún caso el resultado de un juego debe mostrarse simultáneamente en los indicadores de puntuación de tantos y juegos. La puntuación de los juegos no debe cambiarse hasta que se restablezca la puntuación final de los tantos en ese juego para que, por ejemplo, hasta poco antes del inicio del cuarto partido, los indicadores puedan mostrar una puntuación de juegos de 1 a cada jugador y una puntuación de punto de 11-7, pero no 2-1 y 11-7.

19.5 Los marcadores normalmente se colocan delante del árbitro o árbitro asistente, o ambos, mirando hacia los jugadores, y en esta posición a menudo es difícil para los espectadores sentados en los extremos del área de juego verlos. El operador puede rotarlo hasta 45° a su izquierda y/o derecha a intervalos adecuados durante el juego, como en un descanso para el uso de la toalla o al recuperar la pelota de la parte trasera del área de juego, o en el cambio de servicio. Siempre que el marcador sea razonablemente ligero y el operador considere necesario hacerlo, el operador también puede aumentar el marcador mientras lo gira.

19.6 La mayoría de los marcadores mecánicos pueden mostrar puntuaciones de tantos de hasta unos 20 y rara vez la puntuación en un juego superará esta cifra. Si se da esta situación se sugiere volver a 10-10, una puntuación en la que se espera la alternancia del servicio. Sin embargo, si hay marcadores electrónicos también en uso, o el indicador de puntuación manual no se detiene en 20 (por ejemplo, 25), es mejor volver a 0-0 (o 5-5 si el marcador se detiene en 25) para evitar confusiones. Por ejemplo, si la puntuación se muestra como 21-20 en el marcador electrónico (o 26-25 en un marcador manual que va a 25) es mejor mostrar 1-0 (o 6-5) en el marcador manual en lugar de 11-10.

19.7 Véase el Apéndice A para ver ejemplos del uso correcto de los indicadores de puntuación.

20 Conclusión

20.1 Ya sea trabajando solo o como parte de un equipo, el trabajo de los árbitros puede ser difícil y exigente. Deben ser justos pero no indulgentes, firmes, pero no ofensivos y confiados sin ser molestos. Para la mayoría de las personas, estas cualidades se adquieren sólo a través de la experiencia, pero se espera que la orientación dada en este folleto sea de ayuda para todos aquellos que buscan mejorar su competencia como árbitros.

Apéndice A - Procedimiento de partido para los árbitros

1 Si hay un área de llamada, los árbitros tienen que estar presentes a la hora decidida por el Juez árbitro. En el área de llamada el árbitro debe obtener el acta, comprobar el color de las camisetas, y pantalones cortos / faldas para partidos de equipo y dobles, que son traídos por los jugadores, comprobar el nombre o números posteriores, registrar el nombre de los consejeros, supervisar la selección de la pelota y comprobar las raquetas (excepto VOC). En caso de que la raqueta esté seleccionada para el control oficial raquetas, la raqueta debe llevarse al Centro de Control de Raquetas.

2 Antes de ir al área de juego, compruebe que tiene todo el equipo necesario, como medidores de red (plástico y tensor), disco o moneda para sorteo, pelotas, acta, bolígrafo, cronómetro y tarjetas de colores gamuza para limpiar la mesa. Asegúrese de entender cómo completar el acta.

3 Si es posible, y **no se hace antes en el área de llamadas**, antes de entrar en el campo de juego asegúrese de que los jugadores de equipo, y las parejas de dobles de la misma Asociación, estén igualmente vestidos y que los jugadores o parejas rivales lleven camisetas de colores claramente diferentes; informar de cualquier incumplimiento que no pueda resolver, o cualquier duda sobre la ropa o raquetas, al árbitro.

4 A la llegada al área de juego, compruebe que la mesa y los alrededores están correctamente colocados y que la red está correctamente ajustada en **la tensión y la altura, que el soporte está correctamente fijado a la mesa y el cable de red no está colgando hacia abajo. La mesa debe comprobarse rápidamente para comprobar su limpieza y limpiarse si es necesario.** Si se va a utilizar un micrófono, si es práctico asegúrese de que funciona correctamente y que conoce el nivel de voz correcto.

5 Ajuste los marcadores a la posición en blanco, es decir, para que no muestren tantos ni puntuaciones de juego (Figura 1). En un encuentro de equipos, compruebe que el indicador de puntuación del partido esté ajustado correctamente. Cuando ambos jugadores o pares lleguen al área de juego, establezca ambos indicadores de puntuación de juego en "0" (Figura 2).

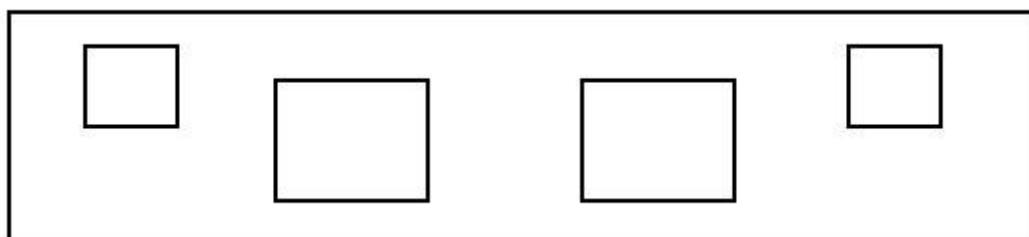


Figura 1: Antes de que lleguen los jugadores

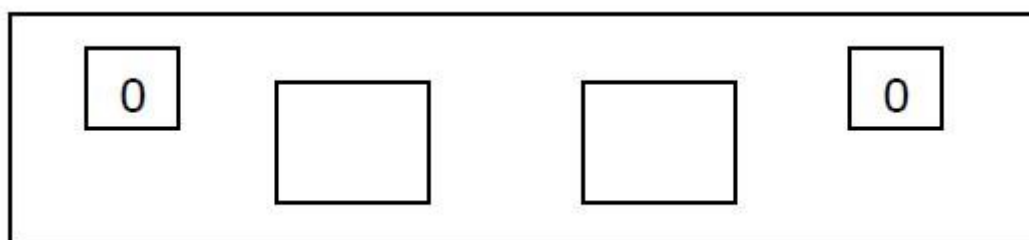


Figura 2: Cuando los jugadores llegan

6 Si no se hace antes, antes de que comience el calentamiento, compruebe que los jugadores que están en el acta son los que están en el área de juego y llevan su número correcto o muestran

su nombre, y que sus raquetas son aceptables. Si dejas esto hasta más tarde y hay un jugador equivocado o una raqueta ilegal, el tiempo dedicado al calentamiento, habrá sido desperdiciado.

7 Decida quién tendrá la opción de servicio y lance una ficha de dos colores o una moneda delante de ambos jugadores o parejas, asegurándose de que sepan cómo elegir. No deje que el disco o la moneda caiga sobre la mesa y, preferiblemente, no en el suelo.

8 Cuando ambos jugadores o parejas hayan tomado sus decisiones, anote en el acta quién es el primer servidor y, en dobles, el primer receptor. A menos que estés seguro de la forma correcta de pronunciar los nombres de los jugadores, pregúntales cómo desean que se pronuncien sus nombres.

9 En un evento individual, establezca quién es el consejero designado para cada jugador o pareja. En un evento de equipo, compruebe que el número de personas en el banquillo del equipo, incluidos los jugadores, entrenadores y otro personal del equipo, no exceda el número permitido.

10 Dele a los jugadores una pelota que haya tomado al azar, ya sea de las que hayan elegido antes del partido o, si no han elegido ninguna, de una caja de pelotas del tipo especificado para la competición. Cuando el sistema multibolas esté en su lugar, utilice cualquiera de las pelotas seleccionadas (véase 6.2.1).

11 Cronometra el período de calentamiento y anuncia a los jugadores tan pronto como se agote el tiempo permitido. Asegúrese de que **no retrasen el inicio del partido** después de que el período de calentamiento haya terminado.

12 Antes de que comience el juego, asegúrese de que las toallas se colocan en un recipiente proporcionado cerca del árbitro o árbitro asistente y no se dejan cubiertas sobre los alrededores. Cualquier otro artículo, como chándal y bolsos, debe colocarse fuera del área de juego.

13 Cuando los jugadores estén listos, apunte y anuncie el nombre del primer servidor, llame a "cero iguales" o "cero-cero". En un encuentro de equipos, puedes usar el nombre del jugador o el nombre del equipo, o ambos. Establezca los indicadores del marcado de puntos en "0-0" (Figura 3).

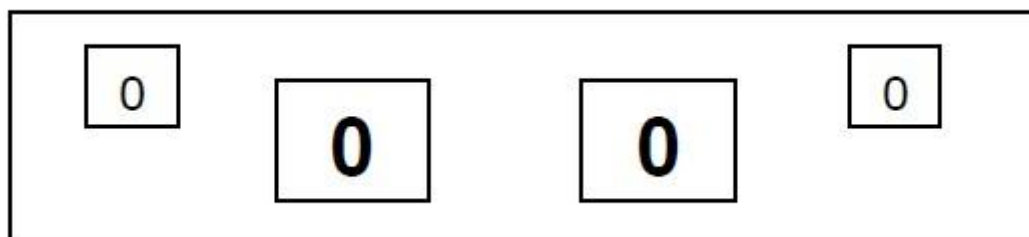


Figura 3: En 0-0 en el 1er juego

14 Inicie el cronómetro mientras el primer jugador sirve, deténgalo y vuelva a iniciarlo para pausas sustanciales en el juego, como el tiempo dedicado al uso de la toalla o recuperar la pelota desde fuera del área de juego. Anuncie "tiempo" si un juego dura 10 minutos, a menos que la regla de aceleración ya esté en funcionamiento o se hayan anotado 18 puntos en total.

15 Después del final de cada jugada indicar el resultado con la señal de mano apropiada, y tan pronto como sea posible a partir de entonces anunciando el nuevo resultado, o repitiendo la última puntuación en caso de una jugada nula. Si va a haber un cambio de servicio, señale el siguiente servidor. También puede nombrar al siguiente servidor. No cambie los marcadores hasta que el árbitro haya señalado o anunciado la concesión de un tanto (Figura 4)

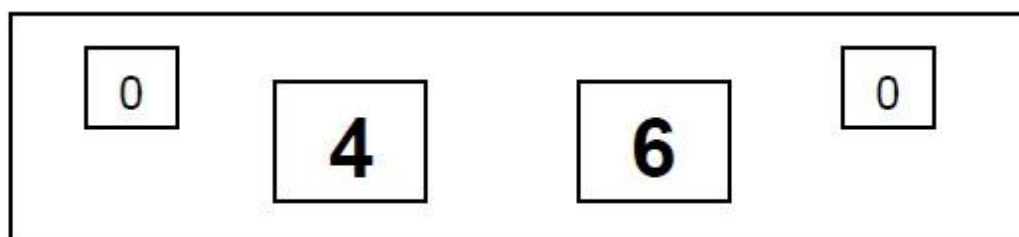


Figura 4: En 4-6 en el 1er juego

16 Desalentar a los jugadores de perder el tiempo por medios tales como **buscar consejo**, pasear por el área de juego entre jugadas, botar persistentemente la pelota antes de servir o una discusión prolongada con un compañero de dobles.

17 **Sólo durante las jugadas**, asegúrese de que los jugadores no reciben consejos, ya sea por voz o por señales. En la primera ocasión advertir a cualquier persona que aconseja ilegalmente; si se repite la infracción, envíe al consejero lejos del área de juego para el resto del partido o, en un partido por equipos, para el resto del encuentro.

18 Al final de un juego, anuncie el resultado, anuncie el ganador y la puntuación actual de los juegos y registre el resultado en el acta. Deje los indicadores que muestran la puntuación final de puntos, sin cambiar la puntuación de los juegos (Figura 5). Esté alerta y busque cualquier comportamiento incorrecto inmediatamente después del final de un juego.

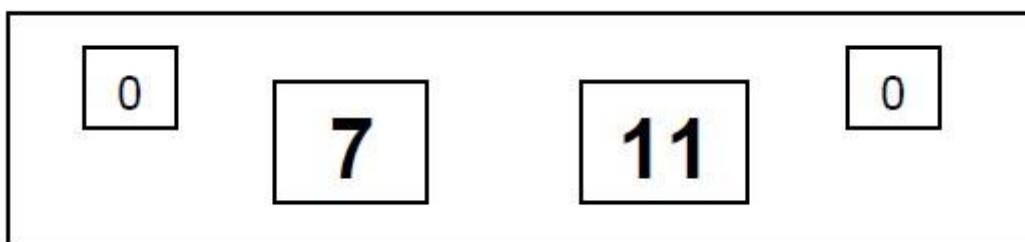


Figura 5: Al final del 1er juego

19 Si es necesario, recuerde a los jugadores que deben dejar sus raquetas en la mesa entre los juegos a menos que den permiso para que sean recogidas. Si se retiran, recuerde que deben ser inspeccionadas de nuevo antes del siguiente juego. Sin embargo, si la raqueta está atada a la mano, permita que el jugador la conserve de esa manera.

20 Después de cada partido, y durante los intervalos autorizados, recoja y conserve la pelota de partido. Compruebe que los alrededores están en sus posiciones correctas. Cronometre los tiempos entre los juegos y otros intervalos autorizados, y llame a los jugadores tan pronto como se agote el tiempo permitido.

21 Durante los intervalos, no deambule por el área de juego hablando con otros árbitros. Permanezca en su asiento a menos que necesite moverse por razones tales como recuperar la pelota o ajustar la mesa, la red o los alrededores.

22 Justo antes de que los jugadores regresen para el siguiente juego, establezca los marcadores de tantos en la posición en blanco y modifique el indicador de puntuación de los juegos apropiado para reflejar el resultado del juego anterior (Figura 6). Recuerde cambiar los tarjetas amarillas, rojas o blancas. Establezca los indicadores de tantos en "0-0" cuando el árbitro anuncie esa puntuación (Figura 7)

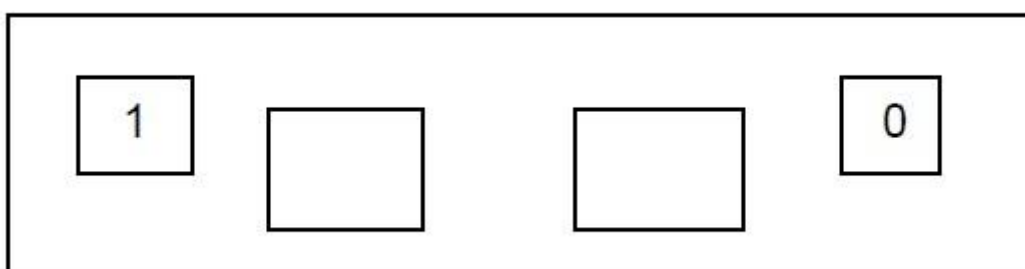


Figura 6: Justo antes del segundo juego

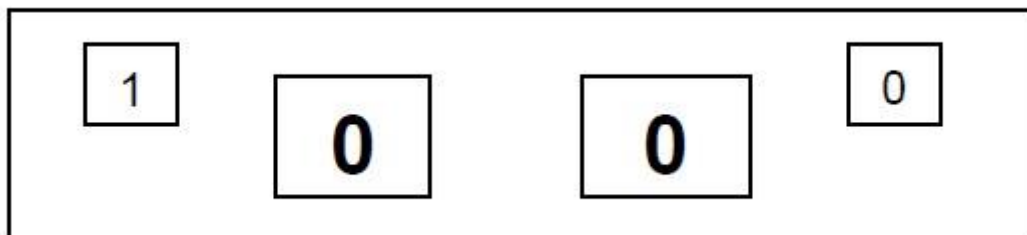


Figura 7: 0-0 en el 2º juego

23 Al final de un partido, anuncie el resultado y, en un partido por equipos, el nuevo marcador de partido por equipos. Complete el acta y pida a los jugadores (en un partido individual) o a los capitanes del equipo (en un partido por equipos) que lo firmen, según sea necesario. A menudo esto no es necesario y si requerir o no firmar el acta debe ser resuelto en la reunión informativa de los árbitros con el Juez árbitro. Deje los marcadores que muestran la puntuación final de tantos y la puntuación de los juegos anteriores (Figura 8).

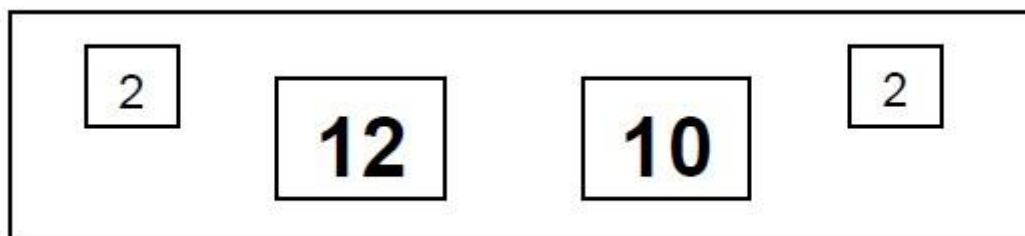


Figura 8: Al final del partido

24 Entregue el acta inmediatamente a los encargados correspondientes. Antes de salir del área de juego, recoger la bola de partido y cualquier repuesto, así como cualquier artículo de ropa, toallas u otra propiedad que se hayan dejado. Si es necesario, recoja las raquetas designadas para una comprobación después del partido. Restablezca los marcadores a la posición en blanco (Figura 1).

25 Por último, asegúrese de que conoce y está dispuesto a aplicar cualquier procedimiento adicional o método especial de presentación que se haya acordado para la competición en particular en el que está arbitrando; si tiene alguna duda, consulte al Juez árbitro.

Los videos de capacitación sobre procedimientos también se pueden encontrar en el sitio web de la URC:

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

Apéndice B - Cualificaciones de árbitros

La ITTF no prescribe ningún procedimiento estándar de prueba para la calificación de árbitros y jueces árbitros por asociaciones nacionales, sin embargo, el Comité de árbitros y jueces árbitros de la ITTF (URC) en cooperación con el Comité de Reglas de la ITTF proporciona un grado de uniformidad y un centro de coordinación para el intercambio de información e ideas entre Asociaciones.

La mayoría de las asociaciones tienen de 2 a 3 niveles de cualificación, siendo el nivel más bajo relacionado con una zona geográfica limitada y el nivel más alto que tiene estatus nacional. Los títulos utilizados para los grados inferiores a menudo reflejan un área geográfica más pequeña y pueden incluir árbitro del club, árbitro del condado, árbitro del estado, árbitro provincial y árbitro regional. El grado nacional más alto se titula generalmente "Árbitro Nacional".

Corresponde a cada asociación definir y construir un sistema de formación adecuado para sus árbitros para prepararlos para participar a nivel internacional. Los programas de formación deben incluir componentes prácticos (área de juego) así como teóricos (leyes y reglamentos).

Los candidatos a las cualificaciones de árbitro internacional (UI) deben ser titulares con experiencia de la cualificación más alta de su asociación nacional durante al menos dos años. Ha de fomentarse un nivel básico de comprensión del inglés, ya que es el nivel básico de comunicación con jugadores, entrenadores y otro personal.

La cualificación IU se introdujo en 1973, con el objetivo de proporcionar un estándar "mínimo" internacionalmente aceptado al que los árbitros de todas las Asociaciones podrían ser calificados. La cualificación de IU no fue un sustituto de un programa nacional de educación, capacitación y calificación bien pensado.

El examen IU normalmente consta de 50 preguntas que comprenden 40 preguntas con 4 opciones posibles entre las que elegir la respuesta correcta y otras 10 preguntas situacionales.

El candidato tiene que seleccionar las respuestas correctas dentro de un tiempo fijo, sin usar referencias o ayuda de nadie. Las preguntas son fácticas (leyes y reglamentos) o preguntan qué acción debe tomar un árbitro sobre una situación específica (área de juego). Por eso es fundamental que la experiencia del árbitro incluya tanto la formación práctica como la teórica. Calificar como IU exige no sólo un conocimiento general de las Reglas, sino también una fuerte comprensión de la intención y la interpretación de las reglas y reglamentos.

Una vez calificado, un IU puede tener una mayor oportunidad de officiar en competiciones fuera de su propio país. La exposición repetitiva y frecuente en todos los niveles de la competencia internacional es el elemento más importante en la construcción de la experiencia y la confianza como árbitro internacional activo.

En 2002, el ITTF dio el primer paso hacia la creación de una cualificación de nivel superior para los UI. Al asistir al seminario de Capacitación Avanzada de Árbitros (AUT) en eventos designados de la ITTF, aprobar un nivel avanzado – ITTF supervisado – examen escrito (el Examen de Reglas Avanzadas (ARE)), completando con éxito múltiples evaluaciones de campo de juego por diferentes evaluadores por diferentes evaluadores en varios eventos, así como pasar una entrevista oral en inglés, un IU puede calificar para el siguiente nivel de certificación de insignia "azul".

Cada año en los eventos designados de la ITTF, y también a petición de los organizadores de eventos, los capacitadores calificados llevarán a cabo un seminario de la AUT, así como evaluaciones de campo de juego por evaluadores calificados de IUs que actúan en esos eventos. El seminario AUT está diseñado para impartir el método uniforme de rendimiento de la ITTF para todas las UI. El proceso de evaluación, con retroalimentación inmediata a cada árbitro, está diseñado para ayudar a los árbitros a mejorar y estandarizar sus habilidades hacia un alto nivel uniforme de rendimiento.

El proceso de evaluación del árbitro ITTF no es un "aprobación/fallo" o un sistema de calificación, sino más bien una medición objetiva de las tareas dirigidas que se deben realizar antes, durante y después de cada competición. Descuidar la realización de una tarea designada no es un error, sino más bien una oportunidad para mejorar el rendimiento el próximo tiempo de espera. Con el tiempo, con evaluaciones y comentarios repetitivos, la calidad y los estándares del arbitraje se alcanzarán y se pueden mantener a un nivel muy alto.

Los árbitros que logren y mantengan su certificación de insignia "azul" a través de actividades y evaluaciones regulares, tendrán mayores oportunidades de ser nominados por la URC de la ITTF para representar a sus asociaciones en los eventos del Título Mundial de la ITTF.

La excelencia, la consistencia y la confianza como árbitro vienen solo con experiencia y una mente abierta que nunca deja de aprender. El desempeño constante entre todos los IU, independientemente del idioma y las diferencias culturales, es el objetivo principal del proceso de calificación del árbitro ITTF.

Progreso de árbitros y entrenamiento avanzado de árbitros

Introducción

Desde el inicio de la certificación de Árbitro Internacional (IU) en 1973, la ITTF ha calificado a más de 5.000 UI. Se ha establecido un estándar mínimo para los árbitros de todas las asociaciones, que tienen diferentes métodos de entrenamiento sin un estándar uniforme de rendimiento.

Desde 2002, el Comité de Árbitros y Jueces Árbitros (URC) de la ITTF ha dado un paso importante hacia uno de sus principales objetivos: "Elevar y nivelar el estándar y la coherencia de los árbitros de todas las asociaciones/federaciones".

Esto se ha hecho mediante la creación de dos niveles de certificación para IUs, expresados en el color de las insignias; a saber, la Insignia Blanca y la Insignia Azul. Estas insignias sólo existen en nombre y en papel: IUs continuarán usando la insignia de color cobre entregada por ITTF **y su etiqueta, a menos que se indique lo contrario.**

Insignia Blanca

Todos los UI actuales se considerarán calificados para la Insignia Blanca. La URC desarrollará instalaciones de capacitación, y tal vez se adaptará el procedimiento de examen. En el futuro, habrá condiciones adicionales para mantener el estado activo, como asegurar el conocimiento de las reglas **a través de un proceso de recertificación.**

Insignia Azul (Blue Badge)

Los árbitros con un rendimiento excelente que tienen la ambición pueden tratar de lograr la calificación de la insignia azul. Esta cualificación ha sido y será un factor cada vez mayor en la selección de árbitros.

Cómo calificar para Blue Badge

Requisitos:

- Ser un árbitro activo con Insignia Blanca durante al menos 2 años
- **Oficiar como IU en al menos 2 eventos internacionales;**
- Cumplir con el código de conducta y el código de vestimenta de la URC;
- Asistir al **seminario** de Capacitación Avanzada de Árbitros (AUT);
- Aprobar el Examen de Reglas Avanzadas por escrito (ARE);
- **Obtener 4 evaluaciones "Cumple con la expectativa" (ME) de al menos 3 evaluadores diferentes en al menos 2 competiciones diferentes;**
- **Pasar una entrevista oral en inglés ya sea presencial o a través de Skype o videoconferencia similar para demostrar la competencia en inglés para comunicarse con los jugadores y equipos de árbitros durante los torneos.**

Requisitos adicionales

- **La evaluación solo puede comenzar después de asistir a la AUT y aprobar el ARE;**
- **Si un candidato falla el ARE, no puede ser retomado en menos de 12 meses después del primer intento y tampoco será el mismo examen de preguntas;**
- Después de obtener el primer "cumple con las expectativas" los 3 restantes deben obtenerse dentro de 7 intentos;
- Ninguna evaluación puede ser de un evaluador de la propia Asociación de ese árbitro;
- La entrevista oral se puede solicitar después de asistir a la AUT y aprobar el ARE o después de obtener el 4º "cumple con las expectativas";
- Después de obtener el 4º "cumple con las expectativas" el candidato tendrá un máximo de 12 meses para realizar la entrevista oral;
- Si un candidato no pasa la entrevista oral, tendrá un máximo de 2 años desde su primera entrevista para volver a realizarla;
- **El ARE y la entrevista oral no pueden hacerse más de dos veces dentro de un período de 5 años;**
- **El proceso de Blue Badge debe completarse dentro de los 5 años de haber asistido a la AUT o aprobar el ARE, lo que ocurra primero (por ejemplo, asistió a AUT el 10 de mayo de 2017 y aprobado ARE el 12 de agosto de 2018, el proceso debe completarse a más tardar el 9 de mayo, 2022);**
- **Los candidatos no pasan la entrevista o no completan el proceso de Blue Badge dentro del tiempo especificado, revierten al estado de la Insignia Blanca y deben reiniciar el proceso completo de Insignia Azul;**
- Las evaluaciones solo cuentan si el árbitro forma parte del grupo de árbitros regulares, realizando tareas periódicas. **Todos los demás, aunque formen parte del torneo, no serán evaluados aunque estén disponibles como árbitros sólo para ser evaluados;**
- **Cualquier evaluación de "cumple con las expectativas" obtenidas en una competición se considerará como "cumple con los requisitos condicionales", que sólo se confirmará después de la observación continua y la evaluación adicional a lo largo del torneo. Cualquier rendimiento inconsistente o deficiente podría resultar en la eliminación de dicho resultado positivo, y el evaluador notificará al árbitro;**
- Después de haber obtenido el primer "cumple con la expectativa" conseguir un "no cumple" (no un "cerca") cancelará un "cumple con la expectativa" **anterior;**

• Si un candidato a la Insignia Azul no está presente en la "reunión previa a la Competición del Juez árbitro", no será evaluado durante la **competición** respectiva, a menos que la ausencia fuera por una razón aceptable, a discreción del evaluador.

Cómo mantener el status de Blue Badge

Requisitos:

- Obtener 3 evaluaciones "Cumple con la expectativa" (ME) de al menos 2 evaluadores diferentes en al menos 2 concursos diferentes en los últimos 3 años calendario;
- Cumplir con el proceso de recertificación de árbitros de insignia blanca, tan pronto como la recertificación está en su lugar;
- Ninguna evaluación puede ser de un evaluador de la propia Asociación de ese árbitro;
- Después de aprobar la entrevista oral **y con 4 confirmados "cumple con las expectativas"** cualquier "cumple expectativas" contará para el siguiente período de 3 años (por ejemplo, el **candidato fue calificado el 31 de mayo de 2018, el período de 3 años terminará el 31 de diciembre de 2021**) para mantener el calificación de insignia azul, pero "cumple" entre los 4o encuentros" y la entrevista oral no se tendrá nado;

• Los árbitros de Insignia Azul que no cumplan con estos requisitos antes del 31 de diciembre de cualquier año, serán calificados como árbitros de Insignia Blanca para el año siguiente;

Los árbitros de Insignia Azul que pierden su estatus **y son revertidos a IU de Insignia Blanca**, pueden recuperar su estado de Insignia Azul **al cumplir** con el requisito de obtener 4 "cumple con las expectativas" de al menos 2 evaluadores diferentes en 2 años calendario sucesivos, y esto debe ser alcanzado dentro de los 3 años de perder su estatus de Insignia Azul. La condición de lograr esto dentro de los 3 años de perder el estatus BB entrará en vigor a partir del 31 de diciembre de 2020. A BB que pierda su estatus y no recupere su estatus BB dentro del tiempo especificado volverá al estado de Insignia Blanca y deberá reiniciar el proceso completo de Blue Badge.

Seminario de Capacitación Avanzada de Árbitros (AUT)

El **seminario** AUT normalmente se programa un día antes del inicio de varios eventos sancionados por la ITTF. Los árbitros de Insignia Blanca oficiando en estos eventos están invitados a asistir a la capacitación. La URC anunciará el calendario de los seminarios AUT organizados en el sitio web.

La formación se basa en el concepto: "Escucho y olvido, veo y recuerdo, lo hago y entiendo". Hay un alto grado de participación activa.

Resumen global de temas:

- Actividades de introducción;
- **Presentación y Comunicación;**
- Normas de servicio y comportamiento;
- **Deberes de árbitros y árbitros asistentes;**
- **Gestión de un Partido;**
- Señales de mano y procedimientos de campo de juego;
- Evaluaciones;
- Problemas complicados;
- **Características especiales de los eventos de Para TT;**
- Examen escrito (ARE).

Examen de Reglas Avanzadas (ARE)

La AUT no cubre el material solicitado en el ARE.

El examen escrito consta de 60 preguntas de opción múltiple, de las cuales 15 serán sólo en inglés, las otras 45 estarán disponibles traducidas a otros 8 idiomas: francés, alemán, español, ruso, chino, japonés, coreano y árabe. Esto es para asegurar que los candidatos tengan un conocimiento sólido en la aplicación de reglas y reglamentos, así como un dominio razonable del inglés que se requiere en los principales eventos de la ITTF.

Los participantes deben tener un conocimiento muy sólido de las reglas y deben estar al día sobre los cambios recientes de éstas. El examinado no podrá volver a examinarse en menos de **12 meses después del primer intento, no será el mismo documento de examen y no más de dos veces en un período de cinco años.**

Asistir a la AUT y pasar el ARE son requisitos previos para aquellos que quieren convertirse en árbitros de insignia azul. El ARE se puede tomar antes o después de asistir a la AUT. El ARE será un examen supervisado con el supervisor nombrado por la URC.

Los instructores

Los instructores para los seminarios AUT son árbitros/árbitros internacionales experimentados que son nominados por sus respectivas Federaciones Continentales o identificados por la URC. Todos los evaluadores están especialmente capacitados y actualizados regularmente sobre los requisitos del Programa Blue Badge, con el objetivo de mantener una aplicación consistente de las reglas y regulaciones, así como una presentación estándar en los principales eventos de la ITTF.

Costes para los participantes

Se cobrará una tarifa dependiendo de si se toman ARE, AUT o ARE/AUT combinados (consulte la estructura de tarifas actual en el sitio web de ITTF URC).

La tarifa de la AUT incluirá la asistencia al seminario, las evaluaciones del campo de juego y las evaluaciones posteriores en los torneos posteriores en caso de que el candidato haya aprobado el ARE. Sin embargo, si un candidato falla en el examen escrito (ARE), no habrá más evaluaciones de campo de juego realizadas hasta que pase con éxito el examen de nuevo.

El AUT se lleva a cabo durante el día antes del inicio del torneo y los participantes de la AUT son responsables de los costes de las comidas y alojamiento adicionales de la noche.

Costes para los organizadores

Para los eventos **aprobados** por la URC, ITTF será responsable de los siguientes costes:

- Gastos de viaje y gastos de formación para los formadores designados;
- Materiales de curso y examen.

Cuando se requieran más de dos instructores, los Organizadores serán responsables de los gastos de viaje y de la tasa de formación del(los) instructor(es) adicional(es).

Los Organizadores son responsables de lo siguiente:

- Hospitalidad (alojamiento en **una habitación individual** + comidas + viajes locales + asignación diaria) para el entrenador(es);
- Traslado al aeropuerto y transporte local para el(los) instructor(es);
- Instalaciones de formación – aula, equipos como computadora, proyector, pantalla, pizarra, folios, servicios de copiado, etc.;
- Se agradecerían unas bebidas durante los descansos.

Para conocer los gastos de ITTF, consulte el documento actual "Organización de AUT, ARE y Evaluación".

El URC también puede enviar instructores a eventos específicos a petición de los Organizadores, que acuerden cubrir todos los costes relacionados del **seminario y/o evaluaciones**, incluyendo el transporte y el honorario para los instructores.

Contacto

Se pide a los organizadores que deseen organizar un curso de AUT, o que tengan instructores/evaluadores en sus eventos, que se pongan en contacto con el Presidente de la URC.

Apéndice C - Código de conducta de los árbitros

Al igual que con el alto nivel de profesionalismo y conducta requerido de los jugadores, la ITTF requiere un alto nivel de profesionalismo y conducta de sus árbitros, así como de todo el personal que participa en eventos sancionados y reconocidos por la ITTF. El personal de la ITTF que no observe las directrices establecidas puede estar sujeto a un proceso disciplinario formal.

Los árbitros, especialmente mientras están **uniformados**, son embajadores del deporte, de la ITTF y de sus Asociaciones. En un Torneo internacional, son los invitados de la Asociación anfitriona y deben respetar sus tradiciones y costumbres sociales. Las siguientes directrices, que no son exhaustivas, pretenden ser un recordatorio sobre los aspectos de conducta a los que debe prestarse especial atención.

1 Los árbitros deberían:

- 1.1 Estudiar y asegurarse de que comprenden todas las normas, deberes y procedimientos pertinentes para la competición en la que están actuando;
- 1.2 Estar en buenas condiciones físicas, con visión normal o corregida y audición normal;
- 1.3 Vestir el uniforme apropiado y mantener su apariencia e higiene personal;
- 1.4 Ser rápido para todas las asignaciones;
- 1.5 Mantener una estricta imparcialidad y evitar cualquier relación con jugadores o entrenadores que pueda poner en duda esa imparcialidad;
- 1.6 Referir todas las cuestiones no relacionadas con sus deberes al Juez árbitro u otro funcionario apropiado del torneo;
- 1.7 Siempre que sea práctico, evite la actividad individual no acompañada y no observada (cuando esté en labores de supervisión o cuando pueda existir un desequilibrio de poder), especialmente con personas menores de 18 años;
- 1.8 Garantizar que sus decisiones y acciones contribuyan a un entorno seguro;
- 1.9 Asegurar que sus decisiones y acciones contribuyan a un medio ambiente libre de acoso;
- 1.10 Conducirse en todo momento de manera profesional y ética, respetando la autoridad y los intereses del Juez árbitro, los organizadores, otro personal del torneo, jugadores y el público.

2 Los árbitros no deberían.

- 2.1 Discutir incidentes de torneos u otros asuntos relacionados con sus deberes con jugadores, espectadores o medios de comunicación, debiendo remitir cualquier asunto de este tipo al Juez árbitro y al comité del torneo;
 - 2.2 Aceptar regalos personales de jugadores, entrenadores y equipos. Los regalos proporcionados por una organización anfitriona a todos los funcionarios pueden ser aceptados;
 - 2.3 Consumir bebidas alcohólicas o tomar medicamentos o medicamentos que inhibirán el rendimiento antes de su partido en el día en que deben officiar;
 - 3.4 Criticar públicamente a otros árbitros o de otra manera dañar al deporte, incluido el uso de las redes sociales;
 - 3.5 Tolerar comportamientos nocivos o abusivos, pero denunciarlos al Presidente de la URC cuando la cuestión no se resuelva a satisfacción de las partes interesadas;
- Consulte el Manual de la ITTF para conocer las políticas adoptadas en relación con la lucha contra el acoso y las apuestas ilegales y la corrupción.
- La URC se reserva el derecho de tomar medidas si un árbitro se desvía de este código de conducta.

Apéndice D – Señales de mano y anuncios recomendados



Figura 3



Figura 1



Figura 2

Al hacer señales de mano asegúrese de que están claramente separadas. Por ejemplo, no indique un punto con un brazo y al mismo tiempo indique el siguiente servidor con el otro brazo.

| | A | B | C | D | E |
|----------|---|--|---|---|------------------------------|
| 1 | Situación | Señal del árbitro | Anuncio del árbitro | Señal del Asistente | Anuncio del asistente |
| 2 | Comienzo de un juego | Apuntar con la mano hacia el primer servidor(1) | X al servicio, 0-0(o cualquier otro anuncio acordado) | Ninguna | Ninguna |
| 3 | Cambio de servidor | Apuntar con la mano abierta hacia siguiente servidor (1) | Ninguno | Ninguna | Ninguno |
| 4 | Reanudación del juego, después de una interrupción autorizada | Apuntar con la mano abierta hacia el siguiente servidor(1) | Repetir resultado | Ninguna | Ninguno |
| 5 | 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 |
| 6 | Servicio nulo por tocar el conjunto de la red | Tan pronto la pelota toca el campo correcto, levantar el brazo por encima de la | Nula y repetir el resultado previo | Tan pronto la pelota toca el campo correcto, levantar el brazo por encima de la | Ninguno* |



| | | | | | |
|-----|--|---|--|--|---|
| | | cabeza (2), apuntando a la red si es necesario | | cabeza (2), apuntando a la red si es necesario | |
| 7 | 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 |
| 8 | En dobles, servicio en el que la pelota bota en el medio campo erróneo | Indicar tanto para el receptor, (3)apuntan-do a la línea central si es necesario | Falta y nuevo resultado | Ninguna | Ninguno |
| 9 | Falta de servicio (p.e. pelota que no toca la mesa) | Indicar tanto para el receptor (3) | Nuevo resultado | Ninguna | Ninguno |
| 10a | 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) | Nula , advertir al servidor y repetir el resultado previo | Ninguna | Ninguno |
| 10b | 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) | Nula , advertir al servidor y repetir el resultado previo | Elevar el brazo por encima de la cabeza (2) | Alto advertir al servidor e informar al árbitro quien anunciará Nula |
| 11a | Servicio de dudosa legalidad donde es decidida por el árbitro (nuevamente por un mismo jugador o pareja) | Indicar punto para el receptor(3) | Falta y nuevo resultado | Ninguna | Ninguno |
| 11b | Servicio de dudosa legalidad donde es decidida por el árbitro asistente (nuevamente por un mismo jugador o pareja) | Indicar punto para el receptor(3) | Nuevo resultado | Elevar el brazo por encima de la cabeza (2) | Falta , si fuera necesario, avisar al árbitro, quien anunciará el nuevo marcador |
| 12 | 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 |



| | | | | | |
|-----|--|--|---|---|-----------------------------------|
| 13 | Error en el orden del servidor, receptor o lado descubierto durante la jugada | Levantar el brazo por encima de la cabeza (2) | Nula , corregir el orden y repetir el resultado previo | Ninguna | Ninguno |
| 14 | 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 | Nula si la pelota está en juego, penalizar al consejero y repetir el resultado previo | Levantar el brazo por encima de la cabeza | Alto e informar al Árbitro |
| 15 | Consejo dado durante el juego, segunda ocasión | Levantar el brazo por encima de la cabeza (2) sosteniendo una tarjeta roja hacia el consejero, sin abandonar la silla | Nula 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 | Alto e informar al árbitro |
| 16 | Pelota obstruida por un jugador | Indicar tanto para el ganador(es) del tanto | Nuevo resultado | Levantar el brazo por encima de la cabeza | "Alto" y avisar al Árbitro |
| 17 | Cualquier otra infracción que no detenga inmediatamente el juego | Levantar el brazo por encima de la cabeza | Alto y nuevo resultado | Ninguna | Ninguno |
| 18 | Pelota que toca el canto del lado cercano al árbitro asistente, finalizando la jugada | Indicar tanto para el ganador (es) del tanto | Nuevo resultado | Señalar el punto de contacto si es necesario | "Canto" |
| 19 | 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 |
| 20 | Pelota que golpea el lateral de la superficie de juego cercano al árbitro asistente, finalizando la jugada | Indicar tanto para el ganador (es) del tanto (3) | Nuevo resultado | Levantar el brazo por encima de la cabeza(2) | Lado |
| 21a | 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 | Levantar el brazo por | Tiempo | Ninguna | Ninguno |



| | | | | | |
|-----|--|--|---|--|---|
| 21b | de practica o entre juegos (si el árbitro es el cronometrador) | encima de la cabeza (2) | | | |
| 22 | Final del tiempo en un juego si el asistente es el cronometrador | Levantar el brazo por encima de la cabeza(2), después de la señal del asistente | Nula si es necesario y anunciar que se aplica la regla de aceleración, y repetir el resultado previo | Levantar el brazo por encima de la cabeza(2) | Tiempo |
| 23 | Final del tiempo en un juego si el árbitro es el cronometrador | Levantar el brazo por encima de la cabeza(2) | Nula si es necesario y anunciar que se aplica la regla de aceleración, y repetir el resultado previo | Ninguno | Ninguno |
| 24 | 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 |
| 25 | Petición de "Tiempo muerto" (si no hay asistente) | Levantar el brazo, del lado del jugador o pareja peticionario, por encima de la cabeza(2) sosteniendo una tarjeta blanca | Tiempo muerto | | |
| 26 | 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 | Tiempo , si los jugadores no han regresado; repetir el resultado previo | Retirar la tarjeta de la mesa y colocar una | Ninguno |

| | | | | | |
|----|--|--|--|---|-----------------------------------|
| 27 | | mano abierta hacia el siguiente servidor (1) | | señal blanca en el marcador | |
| 28 | 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 |
| 29 | 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 |
| 30 | Finalización de un juego | Apuntar con la mano abierta al ganador | Resultado del juego y anuncios acordados post juego | Ninguna | Ninguno |
| 31 | Finalización del partido | Apuntar con la mano abierta al ganador | Resultado del partido y anuncios acordados post partido | Ninguna | Ninguno |

Cuando la pelota toca la red durante el servicio, el árbitro debe esperar hasta que la pelota toque el lado de la mesa correcto y hacer el anuncio apropiado, en lugar de introducir una señal o anuncio adicional antes de que termine el rally que pueda interferir con el juego.

* Si el servicio es nulo y el árbitro no detiene la jugada, entonces el árbitro asistente debe anunciar Alto

Los números de índice (1, 2,3) en la tabla se refieren a los diagramas de señales de mano.

Señales de mano para servicios ilegales

1 Si la pelota no se eleva al menos 16 cm después de salir de la palma de la mano libre, árbitro o árbitro asistente mostrará la señal de la mano como se muestra en la Figura 1

Comunicación verbal: No lo suficientemente alto



Figura 1 No lo suficientemente alto

2 Si el servicio no comienza con la pelota descansando libremente en la palma abierta de la mano libre estacionaria del servidor, árbitro o árbitro asistente mostrará la señal de mano como se muestra en la Figura 2

Comunicación verbal: Palma no abierta



Figura 2 Palma no abierta

3 Si el servicio comienza con la pelota apoyada libremente en los dedos de la mano libre estacionaria del servidor, árbitro o árbitro asistente mostrará la señal de mano como se muestra en la Figura 3

Comunicación verbal: Bola apoyada en los dedos

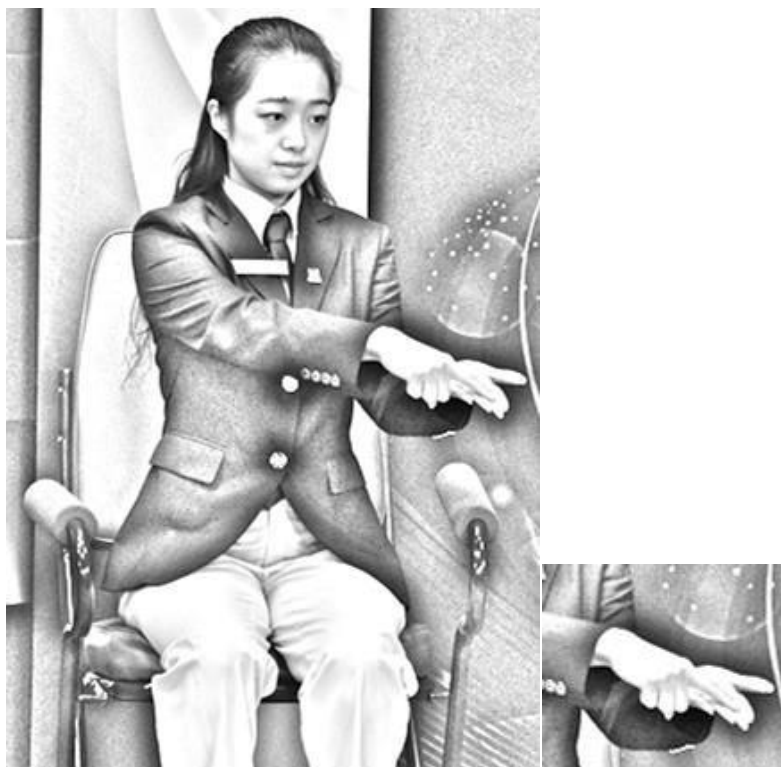


Figura 3 Bola apoyada en los dedos

4 Si la pelota está por debajo del nivel de la superficie de juego desde el inicio del servicio hasta que se golpea, el árbitro o árbitro asistente mostrará la señal de mano como se muestra en la Figura 4

Comunicación verbal: Debajo de la superficie de juego



Figura 4 debajo de la superficie de juego

5 Si la bola está dentro de la línea final del servidor desde el inicio del servicio hasta que se golpea o se golpea dentro de la línea final del servidor, el árbitro o el árbitro asistente mostrarán la señal de mano como se muestra en la Figura 5

Comunicación verbal: Dentro de la línea de fondo



Figura 5 dentro de la línea de fondo

6 Si la bola no se proyecta cerca verticalmente hacia arriba, el árbitro o el árbitro asistente mostrarán la señal de mano como se muestra en la Figura 6 (1) a 6 (2)

Comunicación verbal: No verticalmente



Figura 6 (1) No verticalmente

Figura 6 (2) No verticalmente

7 Si la pelota está oculta al receptor por el servidor o su pareja de dobles o por cualquier cosa que desgasten o lleven, el árbitro o el árbitro asistente mostrarán la señal de mano como se muestra en la Figura 7

Comunicación verbal: Oculto por qué o quién (codo, hombro, cabeza o pareja)



**TABLE TENNIS.
FOR ALL.
FOR LIFE.**
ITTF.com



Figura 7 Oculta por qué o quién

Si el jugador pregunta la razón por la que o dónde, el árbitro usará su dedo índice para mostrarlo. Por ejemplo, si la bola está oculta al receptor por el hombro del servidor, el árbitro mostrará la señal de mano como se muestra en la Figura 7 (1)
Comunicación verbal: oculta por el hombro



E - Procedimientos de campo de juego

Introducción

Todo lo que es visible y puede ocurrir dentro de la vista de los espectadores y los medios de comunicación (reporteros, televisión y fotógrafos) se considera campo de juego. Desde el momento en que un árbitro o un Juez árbitro entran en el pabellón de juego están vinculados por el código de conducta y los procedimientos de juego.

Las acciones y el rendimiento de cada árbitro en el área de juego deben ser uniformes en todos los aspectos, no sólo en la realización de un partido, sino también en los traslados hacia / desde las áreas de juego asignadas, realizando sus tareas antes y después del partido, así como las interacciones con jugadores, espectadores y otros árbitros en el pabellón de juego.

Preparaciones previas al partido

Los árbitros deben presentarse al Juez árbitro o adjunto designado que gestiona los horarios de árbitros, al menos 55 minutos, para eventos de equipos, o 30 minutos para eventos individuales, antes del comienzo de su sesión asignada, para prepararse para realizar sus deberes.

El árbitro es responsable del sorteo (eventos de equipos), así como de la selección de las pelotas previa al partido, la inspección de la raqueta y el control de las camisas (color y anuncios), y en dobles/equipos también pantalón corto o falda. Debe comprobar los números o el nombre de los jugadores si se van a utilizar y, en algunos eventos, se recomienda pedir al entrenador o al jugador el lado preferido del banquillo. El árbitro debe pedir el nombre del consejero designado en eventos que no sean de equipos. Debe llevar a cabo estas tareas en el área designada al menos 20 minutos antes del inicio de un partido y asegurarse de que las opciones se registren en el acta.

Después de haber hecho estos deberes, el árbitro espera en el área de llamadas antes de ir al campo de juego. El equipo de árbitros debe estar listo con el acta y las pelotas (así como las raquetas comprobadas cuando corresponda). Aproximadamente 5 minutos antes del inicio programado de cada partido (o inmediatamente después del final del partido anterior), el equipo arbitral inicia el "procedimiento de entrada" en su mesa designada.

Antes de entrar en el campo de juego, el árbitro y el árbitro asistente deben conferir y discutir cualquier problema relacionado con el próximo partido. Deben ponerse de acuerdo sobre quién cronometrará el período de calentamiento, los intervalos entre los juegos (normalmente el árbitro asistente) y quién cronometrará los tiempos muertos solicitados (normalmente el árbitro). Ambos deben tener claro cómo se comunicarán durante un partido sin tener que reunirse físicamente entre tantos o entre partidos.

Justo antes de entrar en el campo de juego, el árbitro y el árbitro asistente deben alinearse cerca del campo de entrada de juego y ponerse a entrar juntos como un equipo. El árbitro debe estar al frente con el acta y la caja de bolas en su mano izquierda. Cuando el sistema de varias bolas está en uso, las pelotas son preferiblemente traídas antes; ya sea por el árbitro asistente u otras personas, por ejemplo, recogepelotas.

Ni el árbitro ni el árbitro asistente deberían llevar nada más en sus manos al campo de juego. Todo lo que un árbitro y árbitro asistente requieren para llevar a cabo sus deberes - bolígrafo, cronómetro, medidores de red (plástico y tensor), tarjetas amarillas / rojas / blancas, moneda, gamuza - debe estar en la carpeta utilizada como portapapeles para el acta o en sus bolsillos y no externamente visible o colgando del uniforme o alrededor del cuello. Coloque todos los bolsos y objetos personales en un área designada fuera del campo de juego. La única excepción a esto pueden ser las raquetas que han sido comprobadas y transportadas en sobres de papel (o bolsas

si no hay sobres disponibles) por el árbitro o árbitro asistente. Estos deben ser llevados como si fueran una carpeta, no una bolsa.

Llegada al área de juego– Procedimientos recomendados de entrada y salida

Cuando el equipo de árbitros está listo, entran en el área de juego en línea recta, con paso uniforme, con el árbitro a la cabeza hacia el área de juego asignada. Durante los partidos de la sesión en el último día puede haber música introductoria apropiada anunciando la presentación de los jugadores y árbitros al área de juego.

Con o sin música introductoria, el equipo de árbitros debe caminar en línea recta, con calma, con paso deliberado y movimientos normales de las manos. El objetivo no es emular un desfile militar, sino más bien el espíritu de que un equipo unificado está en camino de realizar una tarea asignada. Es habitual que haya una asamblea de un grupo de árbitros para entrar en el área de juego como equipo – cada uno procediendo a su respectiva mesa. En ese caso, los árbitros y los árbitros asistentes se reunirán en el área de preparación designada. Los equipos de árbitros se alinearán en orden de sus asignaciones de mesa y entrarán en el área de juego en grupo, en el paso, siguiendo a la primera persona en la fila.

A medida que cada equipo de oficiales llega a su respectiva zona de juego, se giran y continúan de acuerdo con los procedimientos sin o con presentación formal. Con la presentación formal en varias mesas, a veces se les ordena a los árbitros que se pongan de pie y esperen hasta que todos los equipos arbitrales hayan llegado a sus respectivas posiciones.

Sin presentación formal al comienzo del partido, el árbitro y el árbitro asistente entran en el área de juego como un equipo. Deben ir a la posición de cada uno directamente para comenzar sus deberes, sin estrechar la mano.

Al final del partido, después de completar todos los deberes después del partido, el árbitro y árbitro asistente deben esperar a su compañero en su propia posición y luego salir como un equipo cuando esté listo, sin estar de pie en la esperando. El árbitro debe ir delante al salir.

Con presentación formal al comienzo del partido, el árbitro y árbitro asistente debe seguir las instrucciones del árbitro / Director de Competición. Al entrar en el área de juego, el equipo arbitral se para, los pies juntos y las manos hacia un lado. El árbitro debe mantener el acta y las pelotas en la mano izquierda en ausencia de cualquier directiva alternativa por el Juez árbitro / Director de Competición. Si se traen raquetas comprobadas, el árbitro o árbitro asistente debe conservarlas también. No hay necesidad de dar un paso adelante cuando se presenta, sólo se hará un gesto. El equipo de árbitros puede estrechar la mano antes de comenzar sus procedimientos previos al partido.

Al final del partido, después de completar todas las tareas posteriores al partido, el árbitro y árbitro asistente deben esperar a su pareja en el lugar designado según las instrucciones del árbitro / Director de Competición. Si no se da instrucción, el árbitro y árbitro asistente debe esperar a su pareja en su propia estación y luego salir como un equipo cuando estén listos, sin estar de pie. El árbitro debe ir primero al salir.

Un árbitro nunca debe pasar por encima de ninguna valla. Siempre debe abrir un espacio entre dos vallas, dar un paso suavemente y cerrar ese espacio después de pasar.

Puede haber un punto de entrada designado para que el equipo arbitral entre en cada área de juego. Típicamente, el punto de entrada en cada área de juego debe ser una de las esquinas más cercanas en el lado de la silla del árbitro.

Cuando esté disponible, el locutor del pabellón de juego debe presentar a los árbitros a los espectadores y a los medios de comunicación por nombre y asociación.

Bajo algunas condiciones, normalmente durante los partidos de determinadas características, los jugadores también entrarán con o después del equipo de árbitros. El orden normal es árbitro-jugadores-asistente árbitro. En ese caso, los jugadores, parejas o equipos se paraban junto al árbitro y los otros jugadores, parejas o equipos se pararían junto al árbitro asistente.

Procedimiento previo al partido

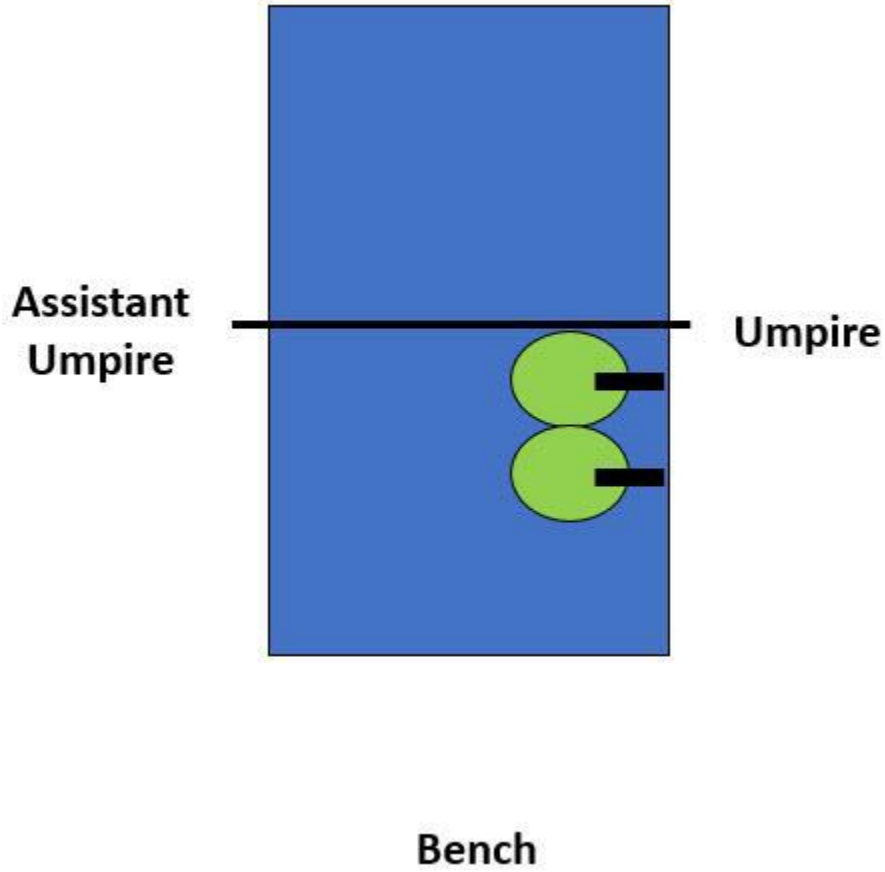
Antes del inicio del período de calentamiento, el árbitro debe:

- Comprobar la raqueta completa. Si las raquetas han sido revisadas antes del partido, que será el caso en la mayoría de los torneos importantes, las raquetas se llevarán a la mesa en sobres de papel (o bolsas). El árbitro (o árbitro asistente) saca las raquetas de los sobres y coloca las raquetas en la misma mitad de la mesa para que los jugadores las recojan. Coloque las raquetas de modo que ninguna pieza se extienda fuera de la mesa para minimizar el riesgo de caída. Se recomienda que las raquetas se coloquen con el lado rojo hacia arriba. No entregue los sobres



**TABLE TENNIS.
FOR ALL.
FOR LIFE.**
ITTF.com

que contienen las raquetas a los jugadores. Para obtener detalles completos de los procedimientos de flujo de trabajo relacionados con la comprobación de raquetas, consulte la página de URC del sitio web de ITTF.





- Compruebe el color de la camiseta, si no se ha comprobado antes
 - Compruebe el color pantalón/falda (en dobles/equipo), si no se ha comprobado antes
 - Compruebe los números de los jugadores (bien sujetos y la publicidad totalmente visible) o nombres, si así lo requiere el Juez árbitro o el comité organizador
 - Confirmar al consejero designado para eventos no pertenecientes a equipos
 - Realizar el lanzamiento de la moneda para determinar el servicio / recepción y la elección de los lados
 - Asegúrese de que el árbitro asistente esté listo para iniciar el cronómetro durante el período de calentamiento si controla el tiempo
 - Complete la información relevante en el acta
 - Sentarse en la silla del árbitro durante el período de calentamiento.
- Mientras el árbitro está llevando a cabo sus deberes con los jugadores, el árbitro asistente debe:
- Asegurarse de que el marcador está en blanco. Una vez que ambos jugadores o parejas estén presentes en el área de juego, cambie los indicadores del juego a 0-0
 - Compruebe que los soportes de red estén firmemente sujetos a la mesa y no deje la red colgando
 - Compruebe la tensión y la altura de la red
 - Compruebe la limpieza de la mesa y el suelo: retire los restos
 - Organizar y supervisar las vallas
 - Coloque los carteles de identificación en el lugar correcto, si las proporciona el Juez árbitro o el comité organizador
 - Inicie el cronómetro tan pronto como comience el calentamiento
 - Sentarse en la silla del árbitro asistente durante el resto del período de calentamiento.
- Ocasionalmente la silla del árbitro no tiene una mesa o lugar para colocar el marcador. En este caso, se recomienda que el árbitro asistente complete el acta.

Inicio del partido

Al comienzo del primer juego:

- Cuando se acabe el tiempo de calentamiento, quien esté controlando el tiempo debe levantar la mano y anunciar "Tiempo"
- Asegúrese de que el servidor tiene la pelota antes de hacer cualquier anuncio. No pida la pelota de vuelta antes de hacer el anuncio y luego devolverla después del anuncio, ya que ésta no es una buena presentación.
- Cuando el servidor esté listo, eche un vistazo para ver que el receptor está listo

- **Anuncie los nombres de los jugadores**

"Keen contra Boll"

"Primer juego"

- Señalar al servidor y anunciar:

"Primer juego"

"cero iguales" o "cero-cero"

Tan pronto como el árbitro anuncia "cero iguales" el árbitro asistente cambia el marcador a 0-0, el cronometrador comienza el cronómetro, y comienza el partido.

El árbitro debe hacer todo lo posible para pronunciar el nombre de cada jugador correctamente. Si no está seguro acerca de la pronunciación – pregúntele al jugador mientras realiza la comprobación de raqueta.

En un encuentro de equipos, sustituya el nombre del equipo por el nombre del jugador.

Durante el procedimiento de partido

Consulte el diagrama del Apéndice E para obtener señales adecuadas y uniformes de manos, así como una explicación de cuándo y cómo utilizarlas.

Durante el partido, el árbitro debe:

- Anunciar el resultado con voz clara y audible a un nivel que una persona sentada en la silla del entrenador pueda escuchar y entender los anuncios
- Tiempo de juego o designar al árbitro asistente para cronometrar cada juego
- Monitorear y hacer cumplir las leyes de servicio
- Supervisar y hacer cumplir las normas de comportamiento
- Asegúrese de que los jugadores dejen las raquetas en la mesa entre los juegos, a menos que estén atadas a sus manos
- Asegúrese de que el juego es continuo sin retrasos excesivos durante el uso de la toalla o tiempos muertos
- Monitoree y haga cumplir las reglas de consejos.
- Durante los intervalos autorizados, el árbitro asistente recoge la pelota y la entrega al árbitro para que la conserve hasta el final del intervalo.

Procedimiento al final del juego

Al final de un juego, el árbitro debe:

- Anunciar el resultado, apuntar al ganador y anunciar "Juego de Keen"
- Anotar el resultado en el acta
- El árbitro asistente recoge la pelota y la entrega al árbitro para que la conserve hasta el inicio del siguiente juego
- Cuando el sistema de "multi bolas" está activo, las pelotas siempre deben ser mantenidas por el árbitro asistente, y el árbitro asistente también debe entregar / lanzar las bolas a la jugadores, desde el primer punto y durante todo el partido

Procedimiento de inicio de otro juego

Al comienzo de otros juegos, el árbitro debe:

- Entregar la pelota al servidor; si se está utilizando el sistema de varias bolas, el árbitro asistente dará la pelota al servidor
- Cuando el servidor esté listo, eche un vistazo para ver que el receptor también lo está
- Anunciar

"Segundo juego"

- Señalar al servidor y anunciar;

"Servicio Boll"

"cero iguales" o "cero-cero"

Tan pronto como el árbitro anuncia "cero iguales" el árbitro asistente cambia el marcador a 0-0, el cronometrador activa el cronómetro, y comienza el partido.

Anuncio de final del partido

Al final de un partido, el árbitro debe:

- Anunciar el resultado, apuntar al ganador y anunciar "Juego y partido de Keen"
- "Keen gana 4 juegos a 3" y en un partido por equipos "Holanda gana por 1 partido a 0", "Holanda y Alemania 1 partido iguales" u "Holanda gana 4 partidos a 3".

Procedimiento posterior al partido

Después del partido, el árbitro debe:

- Apuntar el resultado en el acta

- Obtener las firmas de los jugadores en un partido individual o las firmas de los capitanes del equipo en un partido por equipos (si es requerido por el Juez árbitro)
- El árbitro asistente devuelve el indicador de puntuación a blanco, recoge las bolas, raquetas si es necesario y devuelve el área de juego a una condición adecuada.

Final del partido- salida de los árbitros

Al final del partido, después de completar todos los deberes después del partido, el árbitro y árbitro asistente deben esperar a su compañero en su propia posición y luego salir como un equipo cuando estén listo, sin estar de pie esperando.

Con la presentación formal, el árbitro y árbitro asistente debe esperar a su pareja en el lugar designado según las instrucciones del Juez árbitro / Director de competición.

El árbitro lidera el camino con el acta/ carpeta en la mano izquierda y el árbitro asistente siguiendo el paso del árbitro sin música.

El equipo de árbitros devuelve el **acta** correctamente completada (doble comprobación por el árbitro y el árbitro asistente) directamente al escritorio del Juez árbitro para la firma. El Juez árbitro (o árbitro adjunto designado de servicio) debe revisar el acta para comprobar su integridad y exactitud; firmar la tarjeta y reenviarla para el procesamiento de resultados.

Los árbitros no deben quedarse ni caminar por el campo de juego una vez que se hayan completado sus tareas asignadas. Si desean ver otros partidos en curso, deben proceder fuera del campo de juego a las áreas de observación abiertas para los árbitros y espectadores.

Resumen

Mientras estén en el campo de juego, por cualquier razón, los jueces árbitros, árbitros y evaluadores deben cumplir el código de vestimenta o uniformes designados, estar alerta y conscientes de su entorno, y tener en cuenta cómo su presencia y conversaciones podrían afectar el juego en curso o las percepciones visuales.

Los árbitros deben abstenerse de involucrar a los jugadores en la charla ociosa antes, durante o después de un partido. Un árbitro puede responder a la pregunta de un jugador o explicar una decisión tomada, pero no debe iniciar una discusión sobre asuntos no relacionados con el partido.

Mientras están uniformados, los árbitros deben ser conscientes de que representan a sus asociaciones y, lo que es más importante, que sus acciones se reflejan en todos los árbitros. Durante los eventos internacionales, todos los árbitros extranjeros son invitados de la asociación anfitriona y deben respetar sus tradiciones y costumbres sociales dentro y fuera del campo de juego.

Bajo ninguna circunstancia los árbitros deben involucrar a los espectadores o miembros de los medios de comunicación con asuntos relacionados con su conducta o la conducta de otros funcionarios. Todos estos asuntos deben ser dirigidos al Juez árbitro o al Director del Torneo.

Los videos de capacitación sobre procedimientos también se pueden encontrar en el sitio web de la URC:

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

Apéndice F - Uniforme para árbitros internacionales

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

Los árbitros internacionales que trabajan en otros eventos de la ITTF pueden llevar su Uniforme Nacional (si existe) o el Uniforme Internacional de árbitros de la ITTF.

El objetivo de un código de vestimenta uniforme para múltiples asociaciones no es eliminar la individualidad, la autoexpresión o la identidad nacional, sino tener una uniformidad cercana en la presentación de los funcionarios para los espectadores y la cobertura televisiva.

Nuevos uniformes de árbitro y juez árbitro (Li Ning)

| | Hombre | Mujer |
|-----------------------------|--|--|
| Camisa/Blusa árbitro | Camisa de manga corta o larga azul claro con cuello | Camisa con manga corta o larga azul claro o blusa de vestir con cuello |
| Pantalón/Falda árbitro | Pantalones negros de vestir | Pantalón o falda que debería ajustarse a la altura de la rodilla y que permita a las mujeres arbitrando sentarse con comodidad |
| Camisa/Blusa Juez árbitro | Camisa de manga corta o larga azul marino con cuello | Camisa con manga corta o larga azul marino o blusa de vestir con cuello |
| Pantalón/Falda Juez árbitro | Pantalones de vestir Kaki/Tan | |
| Chaqueta con clima frío | Chaqueta o bléiser azul marino | |
| Corbata | No es necesaria pero el Juez árbitro puede decidir su uso | |
| Cinturón | Negro con una hebilla sencilla | |
| Zapatos | Negros vestir o deportivos sin marcas. Los zapatos de tacón alto no deben usarse. | |
| Calcetines | Calcetines negros de longitud de tobillo o más altos/Las mujeres medias con falda | |
| Insignia o pin | Distintivo de árbitro internacional ITTF/ se puede llevar un pin en el lado izquierdo de la camisa | |

Uniforme estándar para trabajar en ambientes suaves / con aire acondicionado

| | Hombre | Mujer |
|----------------------|--|---|
| Chaqueta / Bléiser | Chaqueta/ Bléiser azul marino | |
| Camisa / Blusa | Camisa de vestir azul claro con cuello | Blusa de vestido azul claro con cuello |
| Pantalón / Falda | Pantalones de vestir negros Pero el Juez árbitro puede decidir usar pantalones Kaki | Pantalones de vestir negros; o falda, que debe estar justo por encima o por debajo de la altura de la rodilla a una longitud que permitirá que la árbitro se siente cómodamente en público Pero el Juez árbitro puede decidir usar pantalones / faldas Kaki |
| Corbata | No es necesario - Pero el árbitro puede decidir usar la corbata empate | No es necesario - Pero el árbitro puede decidir usar la corbata / pañuelo |
| Cinturón – si se usa | Vestido negro / cinturón de cuero con una hebilla pequeña | |
| Zapatos | Vestir negros o zapatos deportivos con suelas sin marcas. Los zapatos de tacón alto no deben usarse. | |
| | | |

| | |
|--|---|
| Calcetines | Calcetines negros de longitud de tobillo o más altos/Las mujeres medias con falda |
| Suéter (Opcional para climas fríos) | Suéter azul marino usado debajo de la chaqueta si la temperatura dentro o fuera de la sala de juego es demasiado fría. |
| Insignia / Pin | La insignia / pin de árbitro internacional ITTF , usado en la solapa izquierda de la chaqueta |
| Otra insignia / pin (opcional) | Sólo una insignia / pin más pequeño que la insignia / pin de IU que representa a la asociación de origen. Usado en la solapa derecha. No debe haber otros pines que identifiquen las asociaciones de inicio, la región y la pertenencia a otras organizaciones o la participación en eventos anteriores. |
| Otras credenciales nacionales e internacionales | Mientras trabaja como árbitro internacional, sólo la insignia / pin IU debe usarse incluso si el árbitro tiene otras calificaciones nacionales o internacionales (es decir, Juez árbitro nacional o internacional) |
| Sombreros y otras prendas de la cabeza | Ninguno – a menos que sea aprobado por el Juez árbitro |
| Etiqueta de nombre | Una etiqueta blanca con letras negras en fuente Times New Roman con el apellido in letra Mayúscula, seguido de una coma y luego el primer nombre (o nombre preferido) en minúsculas con la primera letra en mayúscula. La etiqueta de identificación debe ser de 2 cm de ancho por 8 cm de largo y se lleva en la solapa derecha de la chaqueta aproximadamente a la misma altura que la insignia / pin de IU. |
| Ejemplos de etiquetas de nombre Un apellido y un nombre Dos nombres Dos apellidos y dos nombres Un nombre y apodo (entre corchetes) Dos nombres con un apodo Junior, Senior, III Nombre compuesto LAST 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, Liu ABDEL-MEGEED, Khaled-Ali |

Uniforme de árbitro ligero estándar para trabajar en ambientes calientes / sin aire acondicionado

| | Hombre | Mujer |
|--------------------|---|--|
| Chaqueta / Bléiser | Ninguno | |
| Camisa / Blusa | Camisa de vestir de manga corta azul claro con cuello. No camisetas. | Blusa de vestir azul claro con cuello |
| Pantalones / Falda | Pantalones de vestir negros - Pero el Juez árbitro puede decidir usar pantalones Kaki | Pantalones de vestir negros; o falda, que debe estar justo por encima o por debajo de la altura de la rodilla a una longitud que permitirá que la árbitro se siente cómodamente en público - Pero el árbitro puede decidir usar pantalones / faldas Kaki |
| Corbata/pañuelo | No es necesario - Pero el árbitro puede decidir usar la corbata/pañuelo | |

| | | |
|--------------------------------|--|------------------------------|
| Cinturón si se lleva | Cinturón negro de vestir de cuero con una hebilla pequeña | |
| Zapatos | Zapatos negros de vestir o deportivos con suelas sin marcas | |
| Calcetines | Calcetines negros de longitud de tobillo | Medias cuando se lleva falda |
| Insignia/Pin | La insignia / pin de árbitro internacional ITTF, que se lleva en el lado izquierdo de la camisa. | |
| Otra insignia / pin (opcional) | Sólo una insignia / pin más pequeño que la insignia / pin de IU que representa a la asociación de origen, usado justo debajo de la etiqueta de nombre | |
| Etiqueta de nombre | Etiqueta blanca con letras negras (igual que arriba) usadas en el lado derecho de la camisa de vestir a aproximadamente la misma altura que el pin IU. | |

Apéndice G - Reglas y Reglamentos de Tenis de Mesa Paralímpico (Para)

Con la fusión del IPTTC con la ITTF, las leyes y reglamentos son ahora una parte integral de las normas de la ITTF. Para obtener más información sobre la División de Tenis de Mesa ITTF, visite el sitio web de la ITTF <http://www.ittf.com> Más/Para Tenis de Mesa o <http://www.ipttc.org/>

General

Los atletas con discapacidad se separan en clases, dependiendo de las lesiones y limitaciones descritas en un sistema de clasificación. Un panel de clasificación internacional es responsable de clasificar a los jugadores en eventos internacionales.

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

Cuanto menor sea el número de la clase, más grave será la discapacidad.

Después de haber sido clasificados a nivel internacional, todos los jugadores tienen una tarjeta de clasificación internacional (ICC) que especifica la clase deportiva y el estado de clase deportiva. La ICC contiene secciones que indican cualquier limitación física (por ejemplo, en la realización de un servicio legal) o requisitos permanentes por razones médicas (Correas, ataduras, corsé, silla de ruedas modificada).

Si un jugador juega en un campeonato internacional por primera vez y no tiene una ICC, su Asociación le dará una clasificación temporal. Luego se le clasificará en los campeonatos y se le asignará una clase deportiva y un estatus de clase deportiva. También a veces es necesario que los jugadores, con el tiempo, sean reclasificados debido a una discapacidad progresiva o menor discapacidad debido a la recuperación. Se especifican en una lista comunicada a los clasificadores, árbitros y comités organizadores designados antes del torneo correspondiente. La clasificación o revisión de los jugadores especificados se organiza por clasificadores el día

antes del inicio del torneo y se concluye antes de que el árbitro lleve a cabo el sorteo para los eventos individuales, teniendo en cuenta cualquier cambio en la clasificación de los jugadores.

Si un jugador ha engañado deliberadamente a los clasificadores, es posible que no se le permita competir a discreción del árbitro y puede enfrentarse a nuevas sanciones de la ITTF.

Si un jugador debe usar un cinturón (alrededor de la cintura) y / o un corsé debido a su discapacidad, debe demostrar que es necesario para la satisfacción del panel de clasificación. La norma es para llamar la atención sobre el uso de dicho equipo al Clasificador Jefe, ya sea para la primera o revisión de la clasificación. El permiso para el uso de una correa y/o un corsé pueden ser dados en las siguientes condiciones:

- Permanente – esto debe ser escrito en la tarjeta de clasificación internacional (ICC) del jugador por el Clasificador Jefe en el torneo internacional correspondiente.

- Temporal: el jugador debe proporcionar una explicación completa de su propio médico que debe certificar el período en el que se requiere el cinturón y/o corsé. Este certificado debe ser firmado y fechado por el médico y presentado al Clasificador Jefe en el torneo correspondiente. El jugador debe informar de esto al árbitro antes del inicio de la competición en la que participe.

Sillas de Ruedas

Las sillas de ruedas deben tener al menos dos ruedas grandes y una rueda pequeña al comienzo y durante toda la jugada. Si, por alguna razón durante una jugada, estas condiciones no se cumplen, entonces ésta debe ser detenida inmediatamente y un tanto otorgado a su oponente.

En eventos individuales y de equipo, ninguna parte del cuerpo por encima de las rodillas puede estar unida a la silla, ya que esto podría mejorar el equilibrio. Sin embargo, si un jugador requiere alguna sujeción o atar por razones médicas, esto debe tenerse en cuenta en su tarjeta de clasificación y se tendrá en cuenta al evaluar la clase deportiva del jugador.

La altura de uno o máximo dos cojines está limitada a 15 cm en condiciones de juego sin otra adición a la silla de ruedas.

En caso de que se hagan adiciones de estructuras de apoyo a la silla de ruedas, ya sea acoplada a la silla de ruedas o no (excepto cojines), los jugadores deben solicitar una clasificación o una reclasificación en esta silla de ruedas modificada. Cualquier adición a la silla de ruedas sin reclasificación y autorización escrita en la ICC se considerará ilegal y el jugador puede ser descalificado

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

Contacto con silla de ruedas

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

2.10.1.14.1 su oponente no mantiene un contacto mínimo con el asiento o cojín(s), con la parte posterior del muslo, cuando se golpea la pelota;

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 de al menos uno de los muslos justo antes de golpear la pelota se considera que está ganando una ventaja injusta y el oponente logra un tanto. (HMO 12.1.6)

Contacto con la mesa

2.10.14.2 Su oponente toca la mesa con cualquiera de las dos manos antes de golpear la pelota;

Si un jugador está en una silla de ruedas debido a una discapacidad física, sólo puede tocar la mesa con su mano de raqueta para restaurar el equilibrio, sólo después de que se haya jugado un golpe, siempre que la superficie de juego no se mueva. El jugador no puede utilizar la mesa como un apoyo adicional antes de golpear la pelota. Del mismo modo, el jugador no puede utilizar su mano libre en la mesa como un apoyo adicional, o tocar la superficie de juego en cualquier momento durante la jugada. En un partido de dobles esto se aplica a ambos jugadores. (HMO 12.1.7)

Contacto con el suelo

2.10.1.14.3 el reposapiés o el pie de su oponente toca el suelo durante el juego.
En dobles una rueda o pié cruza la línea central imaginaria de la mesa.

2.10.1.15 Si, cuando una pareja de dobles incluye al menos un jugador en silla de ruedas, cualquier parte de la silla de ruedas o un pie del jugador de pié cruza una extensión imaginaria de la línea central de la mesa Si alguna parte de la silla de ruedas sobresale más allá de la extensión imaginaria de la línea central de la mesa, el árbitro otorgará un punto a la pareja opuesta. Esto también se aplica cuando una pareja "mezclada" (una de pie y una silla de ruedas) están jugando juntos. Cualquiera de los jugadores puede devolver la pelota (después del servicio inicial y la devolución), pero cada jugador tiene que permanecer en su propia mitad de la cancha. Ninguna parte de la silla de ruedas del jugador puede cruzar la extensión imaginaria de la línea central y el jugador de pie tampoco puede poner un pie sobre esta línea. (HMO 14.1.1)

Mesa

3.2.1.4 Las patas de la mesa deberán estar al menos a 40 cm de la línea final de la mesa para los jugadores en silla de ruedas

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

Equipación

Un jugador normalmente no puede usar ninguna parte de un chándal durante el juego, pero en algunas circunstancias el árbitro puede dar permiso para que aquél lo haga. Ejemplos de tales circunstancias son extremo frío en la sala de juegos, con el consiguiente riesgo de tensión muscular, o una discapacidad de la pierna o lesión que el jugador prefiere mantener cubierto. Si se usa en el juego chándal, debe cumplir con los requisitos para la ropa de juego. Un jugador con una discapacidad física, ya sea en silla de ruedas o de pié, puede usar el pantalón de un chándal durante el juego, sin el permiso del árbitro, pero los vaqueros (jeans) no están permitidos. (HMO 8.5.1)

Gomas de la Raqueta

... La goma de la raqueta debe extenderse hasta los límites, pero no más allá, de la hoja, pero se puede permitir cierta tolerancia. El árbitro debe decidir lo que es aceptable y aconsejar a sus árbitros en consecuencia, pero, como guía, 2 mm sería un margen aceptable para la mayoría de los árbitros. Este puede ser particularmente el caso de los jugadores de clase 1 y 2 de Para, ya que a menudo usan su mano de raqueta para empujarse hacia arriba en una posición sentada después de golpear la pelota, y, al hacerlo, tocan la mesa con sus raquetas. Por lo tanto, un voladizo puede ayudar a proteger la mesa y se puede permitir un margen ligeramente mayor. (HMO 7.1.1)

Orden de juego-Dobles

2.8.3 En dobles, cuando al menos un jugador de un par esté en una silla de ruedas debido a una discapacidad física, el servidor primero hará un servicio, el receptor hará una devolución, pero a partir de entonces cualquiera de los jugadores de la pareja discapacitada puede hacer devoluciones.

Cuando una pareja de dobles comprende dos jugadores que están en sillas de ruedas debido a una discapacidad física, el servidor primero hace un servicio y el receptor hace un retorno, pero a partir de entonces cualquiera de los jugadores de la pareja discapacitada puede hacer una devolución. (HMO 14.1.4)

Reducción en los requisitos del servicio

2.6.7 Excepcionalmente, el árbitro puede relajar los requisitos para un servicio correcto cuando esté convencido de que el cumplimiento es difícil por discapacidad física.

El árbitro puede relajar los requisitos para un servicio correcto si está convencido de que ese cumplimiento es impedido por una discapacidad física. Esto siempre se hará para los jugadores de Clase 1 y Clase 2. La tarjeta de clasificación internacional del jugador contiene una sección que indica cualquier limitación física que el jugador pueda tener que afecte al cumplimiento de los requisitos de un servicio correcto, por ejemplo, cuando un jugador con discapacidad no es capaz de enderezar su palma o no tiene una mano, el jugador puede servir con la palma curvada o sacar la pelota de su muñón. (HMO 10.7.1)

Servicios Nulos

2.9.1.5 Si el receptor está en silla de ruedas debido a una discapacidad física y en el servicio la pelota, siempre que el servicio sea correcto,
2.9.1.5.1 después de tocar el lado de la mesa del receptor regresa en la dirección de la red;
2.9.1.5.2 Viene a pararse en el lado de la mesa del receptor;
2.9.1.5.3 en singles sale por lado de la mesa del receptor después de tocarlo, por cualquiera de sus líneas laterales.

Si el receptor está en una silla de ruedas debido a una discapacidad física, la jugada es nula si la pelota llega a detenerse en el lado de la mesa del receptor, o después de tocar el lado de la mesa del receptor regresa en la dirección de la red, o en individuales, sale de la mesa del receptor después de tocarla por las líneas laterales. Esto se debe a que un jugador en silla de ruedas, por definición, está restringido en la extensión de su capacidad de estirar y un servicio que regresa hacia la red o salir de la línea lateral se considera injusto. La pelota puede cruzar la línea lateral después de uno o más rebotes. Sin embargo, en el juego de individuales y cuando la pelota está dirigiéndose hacia la línea lateral, si el receptor golpea la pelota antes de que cruce la línea lateral o tome un segundo rebote en su lado de la superficie de juego, el servicio se considera bueno y no se considera nulo el servicio. (HMO 11.5.1)

Dejar la raqueta en la mesa

3.4.2.5 A menos que el árbitro autorice lo contrario, los jugadores dejarán sus raquetas sobre la mesa durante los intervalos; pero si la raqueta está atada a la mano, el árbitro permitirá que el jugador conserve su raqueta atada a la mano durante los intervalos.

Los jugadores normalmente deben dejar sus raquetas en la mesa durante los intervalos entre los juegos y no deben eliminarlas sin el acuerdo específico del árbitro. Si, con el acuerdo del árbitro, un jugador se quita su raqueta durante un intervalo por cualquier motivo, el árbitro y el oponente deben tener la oportunidad de inspeccionar la raqueta, o su reemplazo, antes de que comience el siguiente juego. La única excepción a esto es un jugador discapacitado cuya raqueta está atada a su mano. (HMO 7.3.4)

Intervalos

– Tiempo de recuperación médica Si un jugador con una discapacidad no puede jugar temporalmente debido a la naturaleza de su discapacidad o condición, el árbitro puede, después de consultar a un clasificador médico o médico en la competencia, permitir un tiempo de recuperación médica de la duración práctica más corta, pero en ningún caso más de 10 minutos. (HMO 13.5.4)

Preparación previa al partido

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

- El número de ruedas en la silla de ruedas
- El jugador no tiene su mochila en la parte posterior de la silla de ruedas
- La altura del cojín del jugador o 2 cojines
- El jugador lleva pantalones de chándal y no lleva vaqueros (jeans)
- El jugador tiene su nombre y 3 códigos de letra para la asociación en la parte posterior de su camisa

Reglas para el juego continuo

No hay excepciones a las reglas del tenis de mesa para los jugadores de pie con una discapacidad. Todos los jugadores juegan de acuerdo con las leyes y regulaciones de la ITTF. En las cartas de clasificación hay una sección que indica qué limitaciones, si las hay, tiene un jugador al hacer un servicio legal.

Los videos de capacitación sobre las reglas y procedimientos de PTT también se pueden encontrar en el sitio web de la URC:

25. Accesibilidad para PTT 26. Zona de llamada PTT 27. Servicios PTT 28. PTT Otros
<https://www.itf.com/committees/umpires-referees/videos/>

Apéndice H – Enlaces útiles

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

Videos de Entrenamiento de Árbitros

1. Uniforme de árbitro
2. Ropa de juego
3. Configuración del área de llamada
4. Informes de área de llamadas para individuales
5. Informes de área de llamadas para el equipo
6. Comprobación de raqueta del área de llamada
7. Coordinación entre RCC y umpire
8. RCC configurar
9. Comprobación de raqueta RCC
10. Equipos para UM y AU
11. Entrando y saliendo de FOP
12. Deberes del árbitro antes del partido
13. Deberes de la UA antes del partido
14. Posturas para sentarse
15. Señales de mano 1
16. Señales de mano 2
17. N/A
18. Tiempo muerto
19. Mal comportamiento
20. Consejos ilegales
21. Equipo dañado
22. Uso del marcador
23. Control del Tiempo
24. La regla de aceleración
25. Accesibilidades para PTT
26. Zona de llamada PTT
27. Servicios PTT
28. PTT otros

Videos de entrenamiento de jueces árbitros

1. Comunicación y cooperación
2. Métodos eliminatorios
3. Métodos de grupo
4. Cálculo del ranking de grupo
5. Competiciones clasificatorias
6. Métodos de competición por equipos
7. Entradas
8. Programación
9. Preparación para el sorteo
10. Sorteo 1
11. Sorteo 2
12. Sorteo de bolas 1
13. Sorteo de bolas 2
14. Reuniones
15. Área de juego
16. Otras instalaciones
17. Ropa
18. Control de juego

- 19. Informe del árbitro
- 20. Programa Dr. Wu1
- 21. Programa Dr. Wu2
- 22. Programa Dr. Wu3
- 23. Juez Árbitro en eventos PTT

Señales de mano para servicios ilegales

Otros documentos

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

General

- Estructura de la URC
- Examen de Reglas Avanzadas
- Tarifas de capacitación y examen
- Desarrollo de carrera de jueces árbitros
- Entrenadores y evaluadores
- Nuevas señales de mano para servicios ilegales
- Procedimientos de entrada y salida en el área de juego
- Preguntas frecuentes (FAQ)

Procedimientos de flujo de trabajo

- Descripción del flujo de trabajo
- Antes del control de la raqueta del partido – Sin VOC
- Antes del control de la raqueta del partido – VOC
- Después del control de la raqueta del partido – sin VOC
- Después del control de la raqueta del partido – VOC

Árbitros

- Próximos entrenamientos y eventos educativos
- Enlace de prueba de Aplicación de marcador electrónico (partidos individuales) (partidos de equipo)

Jueces árbitros

- Lista de Jueces árbitros activos
- Directivas para los árbitros
- Requisitos de control de la raqueta
- Formulario de control de raqueta
- Formulario de control de raqueta 3
- Lista de verificación del Juez árbitro
- Informe del Juez árbitro
- Plantilla de invitación de árbitros
- Reunión de árbitros
- Boletín de árbitros
- Plantilla de presentación informativa de árbitros
- Información de la reunión del jurado para delegados
- Procedimientos estandarizados Director de Competición y Jueces árbitros
- Cuestionario árbitro
- Guía para el informe del Juez árbitro electrónico
- Desarrollo de la carrera del juez árbitro

Lista de gomas permitidas

www.ittf.com/equipment/



División de Para Tenis de Mesa ITTF

www.ittf.com/para-table-tennis/