



Reglamento y Procedimiento para Jueces Árbitros

INFORMACIÓN Y CONTROL

El Juez Árbitro Principal de una Competición se debe responsabilizar de:

- Disponer de cronómetro, cinta métrica, pie de rey o calibre y hojas de resultados.
- Colocar en un lugar visible un Tablón Oficial. El Orden de Juego diario y los cuadros con sus resultados deberán ser incorporados a dicho Tablón, tan pronto como sean confeccionados.
- Designar cual es el reloj que se considera oficial a efectos del torneo y notificárselo a los jugadores. En el caso de que no existiera reloj oficial colocado en lugar visible se hará referencia al reloj de pulsera del Juez Árbitro.
- Preparar el Orden de Juego diario con los partidos programados en cada una de las pistas, uno a continuación de otro, o como alternativa estableciendo que un determinado partido "no empezará antes" de una hora concreta. Una vez que el Orden de Juego ha sido publicado no debiera modificarse.
- Designar un lugar específico desde donde se darán los avisos y se anunciarán los partidos usando los medios disponibles y razonables. Los jugadores tienen la obligación de estar en la pista a la hora que conste en el Orden de Juego con independencia de que se haya dado o no el aviso.
- Dar los W.O. cuando corresponda, en la pista en las competiciones entre parejas, salvo que se tenga constancia anterior de que una de las parejas no se va a presentar en los plazos establecidos o en el lugar específico mencionado en el párrafo anterior, cuando se trate de competiciones entre equipos, en las que todos los jugadores de un equipo deben estar presentes con determinada anticipación sobre el horario de comienzo establecido.
- Anunciar en el Tablón Oficial el nombramiento del Delegado Federativo cuando se le haya comunicado su presencia. (Ver RT 2.10.3.)
- Comunicar a los jugadores, mediante una nota en el Tablón Oficial, el criterio que se va a seguir para asignación de pistas cuando estas no sean iguales.

Revisión de Instalaciones y Equipos

El Juez Árbitro Principal o en su caso el Juez de Silla, deberán asegurarse que:

- La red, la altura de la misma, los postes que sostienen la red, etc. cumplen el Reglamento del Pádel.
- Si se dispone de Silla alta de Arbitraje que esté centrada sobre la extensión imaginaria de la red.

- Si se dispone de micrófono que disponga de interruptor y que sea acoplable a la Silla de Arbitraje
- No estén instalados micrófonos de medios de comunicación cerca del juez de Silla.
- Se disponga de sombrilla en los días calurosos.
- Las sillas para cada pareja de jugadores están situadas a ambos lados del Juez de silla. Si el entrenador está autorizado serán tres sillas.
- Las palas de los jugadores cumplen las exigencias del Reglamento de Juego.
- Las pelotas están en buenas condiciones de uso.

CIRCUNSTANCIAS PERSONALES

Los Jueces Ábitros deberán cumplir con las siguientes exigencias:

- Estudiar, comprender y dominar los Reglamentos y Normativas del Pádel en todo lo que tenga relación con el Arbitraje.
- Estar en buen estado físico.
- Tener visión y audición normal aunque sea corregida.
- Ser puntuales en todos los partidos que les sean asignados, presentándose en la pista antes de que lo hagan los jugadores.
- Tener una apariencia correcta en función de las condiciones meteorológicas.
- Averiguar la adecuada pronunciación del nombre de los jugadores.
- No tomar bebidas alcohólicas antes del partido que tengan que arbitrar.
- No criticar las decisiones ni emitir juicios sobre la actuación de otros jueces durante el transcurso del partido o públicamente, incluidas las declaraciones a medios, con posterioridad al mismo.
- No conversar con el público durante el partido, excepto cuando sea necesario para intentar controlarlo.
- Mantener permanentemente una absoluta imparcialidad en relación con todos los jugadores y no entablar relación con alguno de ellos o realizar cualquier acción que pueda ponerla en duda.
- Comportarse en todo momento de manera profesional y ética respetando la autoridad del Juez Ábitro Principal, a los restantes Jueces ábitros, a los jugadores y al público.

SEGUIMIENTO DE UN PARTIDO POR EL JUEZ DE SILLA

GENERAL

Se detallan a continuación normas y recordatorios para una correcta actuación del Juez de Silla:

1. Es el responsable directo de controlar y dirigir los partidos que le corresponda arbitrar y para ello tiene que tomar dos clases de decisiones:

- Basadas en la correcta aplicación e interpretación del reglamento en relación con las jugadas concretas que se hayan podido producir. Si el jugador no estuviese de acuerdo con las decisiones adoptadas por el Juez de Silla podrá apelar al Juez Árbitro del Torneo cuya decisión será final e inapelable.
 - Basadas en la realidad de los hechos acaecidos. (Por ejemplo que un jugador pise la línea de saque al efectuar el servicio) Estas decisiones deben ser acatadas tanto por los jugadores como por el Juez Árbitro.
2. Comentar con los jugadores, cuando así se le requiera, la aplicación del Reglamento a una jugada concreta, siempre que haya sido solicitado educadamente y que no se extienda en el tiempo más de lo debido.
 3. Inmediatamente antes de iniciarse el partido, reunirse en la pista con los jugadores para:
 - Notificarles cualquier información que considere de interés para ellos.
 - Antes de que empiece el peloteo de cortesía sortear en presencia de los jugadores, mediante el lanzamiento de una moneda al aire, la elección de servicio o ubicación.
 - Comprobar que los jugadores van equipados de acuerdo con las pautas marcadas en el Código de Conducta. Un jugador que deba corregir su indumentaria dispondrá de 5 minutos para hacerlo sin que pierda por ello su derecho a participar en el peloteo de cortesía.
 4. Ocupar el sitio asignado al Juez de Silla en el momento en que empieza el peloteo de cortesía y durante el mismo anunciar el partido al público.
 5. Deberá disponer de un cronómetro que le permita controlar el tiempo empleado en el peloteo de cortesía, los segundos transcurridos entre puntos, cambios de lado y descanso final de cada set y en general controlar los tiempos cuyo control se determina en el Reglamento de Juego.
 6. Estar en posesión del número apropiado de botes de pelotas en la pista, incluyendo pelotas usadas por si fuera necesario sustituir alguna. Los botes de pelotas nuevas deben abrirse justo antes del cambio de pelotas.
 7. Controlar todos los cambios de pelotas y determinar cuándo una pelota no está en condiciones de ser utilizada para el juego. Las pelotas que se pierdan deberán ser sustituidas tan pronto como sea práctico o necesario. Si una pelota debe ser reemplazada durante el peloteo de cortesía o los dos primeros juegos, se cambiará por una pelota nueva; en cualquier otro caso se cambiará por otra pelota con un uso similar a la que se deba reemplazar.

TARJETA DE PUNTUACIÓN

1. Complimentar antes del partido el nombre de la competición, la ronda, el nombre de los jugadores, etc.
2. Tras el sorteo, decir quien lo ganó y cuál fue su elección.
3. Anotar la hora en que se inicia el peloteo de cortesía.

4. Anotar las iniciales de cada jugador según el orden se sus servicios y también los lados de servicio en el lugar correspondiente de la tarjeta.
5. Anotar con antelación el juego en el que se deberá realizar el cambio de pelotas
6. Anotar los puntos mediante rayas diagonales en los cuadrados de la tarjeta, según el código establecido.
7. El número total de juegos ganados por cada pareja de jugadores se anota en la columna de "Juegos" al final de cada uno de ellos.

VOCES

Relacionadas con el peloteo de cortesía.

Quedan 5 minutos para que acabe el calentamiento.

Quedan 3 minutos para que acabe el calentamiento.

Queda 1 minuto para que acabe el calentamiento.

"Tiempo".

El Sr. "Apellido" al servicio.

Relacionadas con la presentación de los jugadores.

El Juez Árbitro aprovechará los 5 minutos del peloteo de cortesía para presentar a los jugadores de la siguiente forma:

Buenos días. Bienvenidos al (Nombre del Campeonato o Torneo), a continuación se va a disputar un partido de (indicar la fase, octavos, cuartos, lo que corresponda) de final, de estos (Nombre del campeonato o Torneo) entre los jugadores: A la derecha de la silla (o a mi derecha) resta en el drive el Sr. "Apellido" y resta en el revés el Sr. "Apellido" y a la izquierda de la silla (o a mi izquierda) resta en el drive el Sr. "Apellido" y resta en el revés el Sr. "Apellido".

El partido se jugará al mejor de 3 sets con tie-break en todos ellos y el cambio de bolas se producirá (mencionar en qué momento se van a cambiar las bolas). La pareja "Apellido, Apellido" ha ganado el sorteo y ha escogido (servicio o ubicación).

"El Sr. "Apellido" al servicio".

Relacionadas con el Control del Público.

El juez de silla se debe dirigir a los espectadores siempre en términos amables tales como:

Silencio por favor, gracias.

Por favor tomen asiento, gracias.

Relacionadas con la Puntuación.

La puntuación de la pareja que está al servicio siempre se menciona en primer lugar, excepto en el "tie break".

La puntuación se canta de la siguiente forma: Quince-Cero (o Cero –Quince), Treinta- Cero (o Cero –Treinta), Cuarenta-Cero (o Cero-Cuarenta), Quince iguales, Treinta-Quince (o Quince-Treinta), Cuarenta-Quince (o Quince-Cuarenta), Treinta iguales, Cuarenta-Treinta (o Treinta-Cuarenta), Iguales (nunca Cuarenta iguales), ventaja al servicio o al resto, terminado el juego cantaremos de la siguiente forma:

Juego "Apellido, Apellido", ganan 1 juego a 0, en el primer set".

Juego "Apellido, Apellido", 1 juego iguales". En el primer set".

Juego "Apellido, Apellido" 6 juegos a 4, ganan el primer set

Si llegaran a 6 juegos iguales, se cantará de la siguiente manera:

Juego "Apellido, Apellido", 6 juegos iguales en el primer set. Tie-Break.

En el tie-break, el tanteo se canta dando la puntuación en primer lugar y a continuación los apellidos de los jugadores que van ganando.

1-0, "Apellido, Apellido".

5 iguales.

6-5, "Apellido, Apellido"

Al final del tie-break se canta:

Juego "Apellido, Apellido", 7 juegos a 6 ganan el primer set.

A la conclusión del partido se canta:

Juego, set y partido "Apellido, Apellido", por el resultado de "6-3, 5-7, 6-2".

Relacionadas con el Código de Conducta.

Las penalizaciones impuestas por infracciones del Código de Conducta deben anunciarse en los siguientes términos:

Infracción del Código de conducta, primera advertencia, Sr. "Apellido A" y primera a la pareja "Apellido A, Apellido B".

Infracción del Código de conducta, primera advertencia, Sr. "Apellido B" y segunda a la pareja "Apellido A, Apellido B" lo que conlleva pérdida de un punto. A continuación se anunciará el nuevo tanteo.

Infracción del Código de conducta, segunda advertencia, Sr. "Apellido A" y tercera a la pareja "Apellido A, Apellido B" lo que supone su descalificación. La pareja "Apellido C, Apellido D" ganan el partido por el resultado 6-3, 2-3 y descalificación de la pareja "Apellido A, Apellido B".

Relacionadas con una Lesión.

Tras autorizar una suspensión de 3 minutos por una Condición Médica, el juez Ábitro debe decir:

Tiempo de Lesión: 3 Minutos.

2 Minutos

1 Minuto

Tiempo.

Si la suspensión es de un máximo de 15 minutos, por accidente no consecuencia del juego, dirá:

Tiempo por accidente no consecuencia del juego, máximo 15 minutos. (A partir de ahí no se añade nada porque es el médico o el fisioterapeuta, el que determina la duración del mismo sin exceder de los 15 minutos autorizados.)

Tiempo. (Cuando hayan vencido los 15 minutos)

Relacionadas con el Desarrollo del Juego.

Dependiendo de que el Arbitraje sea activo o pasivo las voces a utilizar son:

Arbitraje Pasivo.

Falta de Saque. Falta de Pie. Solo las que se producen en el campo del servidor.

Red. Jugador que toca la red.

Doble Bote.

A Través. Pelota que atraviesa la red.

Golpe antirreglamentario. Doble toque, con la mano, etc.

Let. Si el punto debe jugarse nuevamente.

Molestias. Interferencias o molestias deliberadas o involuntarias producidas por un jugador, que molestan a los contrarios.

Arbitraje Activo. Además de las anteriores, las siguientes.

Falta. Si el servicio no es bueno.

Fuera. Cuando la pelota jugada toca las paredes o bota donde el reglamento considera que es falta.

Red o Net. El Servicio toca la red.

Golpe Antirreglamentario. Golpeo de la pelota en el campo del contrario sin poder hacerlo.

Rectificaciones y Ralentizaciones.

Corrección, la pelota fue buena o Corrección, la pelota fue fuera o falta. Espere, por favor. (Para retrasar el servicio cuando determinadas circunstancias así lo aconsejan).

SITUACIONES ESPECIALES

JUEGO CONTINUO

Siempre que no se produzca ninguna interferencia deben hacerse respetar los espacios de tiempo establecidos en el Reglamento de Juego, tanto entre

puntos como en los descansos autorizados. Para controlar el intervalo entre puntos se tendrá en cuenta el tiempo transcurrido desde que la pelota queda fuera de juego hasta que se le golpea para realizar el servicio en el punto siguiente.

Si los jugadores rebasan los tiempos autorizados se deben aplicar las penalizaciones por tiempo que correspondan.

También se penalizará al restador que retrase el ritmo razonable del servidor.

Para el control de tiempos se utilizará un cronómetro, pulsándolo cuando se le ordene jugar al jugador o la pelota haya quedado fuera de juego.

RECTIFICACIÓN

Correcciones, aclaraciones o preguntas de un jugador no deben afectar los tiempos máximos establecidos que deben seguir respetándose.

SUSPENSIÓN Y APLAZAMIENTO

El Juez de Silla puede suspender temporalmente un partido debido a falta de luz o malas condiciones climatológicas o de la pista.

Cualquier suspensión decidida por el Juez de Silla debe ser comunicada inmediatamente al Juez Árbitro.

El Juez Árbitro será el que decida si el partido se debe aplazar hasta el día siguiente.

Hasta que el Juez Árbitro no confirme el aplazamiento del partido los jugadores y Jueces deben estar preparados para reanudar el juego inmediatamente.

Tras la suspensión del partido, el Juez de Silla debe anotar el resultado en puntos, juegos y sets, el nombre del servidor, los lados en los que cada jugador estaba situado y recoger todas las pelotas utilizadas para el partido.

MALA CONDUCTA DEL JUGADOR EN PISTA

El Juez de Silla es el responsable de que se respete el Código de Conducta durante el partido y para ello aplicará de forma inmediata las penalizaciones que pudieran corresponder. Finalizado el partido se seguirá exigiendo de los jugadores el respeto al Código de Conducta y las incidencias que pudiera haber se reflejarán en el Acta.

TIEMPO MUERTO MÉDICO

Si el Juez de Silla o, en su caso, el Juez Árbitro, autorizan un Tiempo Muerto para que se asista médicamente a un jugador, los tiempos previstos en el Reglamento de Juego se considerarán a partir del momento en que el Médico o el Fisioterapeuta estén preparados para iniciar el tratamiento.

Cuando el Juez de Silla decide llamar a la Asistencia Médica, deberá anunciar: "La Asistencia Médica ha sido llamado a la pista"

A fin de mantener informados a los oponentes y a la Asistencia Médica del tiempo restante, durante dicho Tiempo muerto, deberá comunicarles (sin efectuar anuncio público):

“Tres minutos”

“Un minuto”

“30 segundos”

“Tratamiento finalizado”

Tras anunciar “Tratamiento finalizado” debería concedérsele al Jugador el tiempo imprescindible para ponerse los calcetines y zapatillas si tuviese necesidad de ello, antes de anunciar “Tiempo”.

Si el juego no es reanudado dentro de los veinte segundos siguientes al anuncio de “Tiempo” dicho retraso será penalizado en concordancia con el Código de Conducta.

Si el tiempo muerto es efectuado en un cambio de lado o descanso entre sets, deberá añadirse al tiempo permitido para tales descansos.

INTERRUPCIÓN PARA IR AL BAÑO O CAMBIAR INDUMENTARIA

Los jugadores pueden ausentarse de la pista para ir al baño o cambiarse de indumentaria si el Juez de Silla lo autoriza. Como norma general se aconseja que las ausencias se produzcan en los descansos entre sets y que el Juez de Silla comunique a los jugadores, antes del partido, cuántas ausencias va a permitir a cada uno de ellos. Se considera razonable permitir una ausencia por jugador en los partidos masculinos y dos en los femeninos.

El Juez de Silla velará para que el tiempo de que dispongan sea razonable en función de las distancias en las instalaciones donde se juega, se utilice para el propósito solicitado y no se use con el propósito de interrumpir el juego o beneficiarse de descansos adicionales.