

MÉTODO DE ARBITRAJE

PRINCIPIO

- Comunicación por e-mail de la designación del encuentro.
- Aceptación o rechazo, devolviendo la comunicación.
- Presentación en el local de juego media hora antes del inicio y perfectamente uniformado.
- Comprueba la instalación de juego, distancia, altura, mesa, red, iluminación, etc.
- Debes llevar el acta descargada, el informe arbitral, cronometro, tarjetas, medidor de red, bolígrafos, etc.

ANTES DEL PARTIDO/ENCUENTRO

- Elección de pelotas en el área de juego.
- La revisión de camisetas también se ha de hacer antes del partido.
- Las raquetas se revisan.
- Comprueba los nombres de los jugadores y asegúrate de que son los correctos.
- Si una raqueta no ha sido revisada, comprueba exclusivamente que no está dañada.
- Saluda a los jugadores cuando lleguen al área de juego
- Pregunta a los jugadores, en partidos individuales/dobles, quien le va a dar consejos antes de que empiece el partido.
- Haz el sorteo con una moneda.
- Controla los 2 minutos de calentamiento.

☉ Recuerda:

Los jugadores no pueden ir a la banda entre el periodo de calentamiento y el inicio del partido.

DURANTE EL PARTIDO/ENCUENTRO

- Anota todas las jugadas como tanto o nulo.
- Debe observar el servicio y puede señalar, "Nulo" o "Alto" si el servicio es dudoso, o "Falta",
- En los intervalos entre juegos, los jugadores permanecerán cerca del área de juego (hasta 3 metros).
- Debes controlar a los banquillos y puedes enseñar tarjetas.
- Entre juegos, recogerás la pelota.

☉ Lesión:

Si un jugador se lesiona, el árbitro suspenderá el juego.

Si un jugador sangra, se suspenderá inmediatamente el juego y no se reanudará hasta que se limpie el área de juego.

☉ RAQUETA DAÑADA

La raqueta no se podrá cambiar durante un partido, a menos que, accidentalmente, haya sido dañada de tal forma que no pueda ser usada. En este caso, se podrá cambiar la raqueta inmediatamente y la nueva raqueta será comprobada que es correcta.

EL SERVICIO

Es muy importante seguir el servicio muy de cerca y si los jugadores realizan servicios ilegales o dudosos, hay que reaccionar rápida y claramente por dos razones principalmente:

1. Si reaccionas con rapidez, los jugadores sabrán que estás atento y, normalmente, mejorarán su servicio.
2. Si esperas, porque el servicio es dudoso, seguro que será más y más incorrecto durante el partido. Si actúas con un 10-10, los jugadores protestarán.

Estos son los aspectos a vigilar para un buen servicio:

1. Mano Libre: pelota quieta en la palma.
2. Pelota: por encima del nivel de la superficie de juego y por detrás de la línea de fondo del servidor.
3. Lanzar la pelota : hacia arriba, cerca de la vertical, al menos 16 cm.
4. Golpeo de la pelota: cuando está descendiendo.
5. Visibilidad ver la pelota durante todo el servicio.

Recuerda que puedes dar un aviso por un servicio dudoso, pero sólo una vez durante el partido.

CONDUCTA DE LOS JUGADORES

Muchos jugadores muestran sus emociones (alegría, disgusto...) y esto es parte del juego.

De todas formas, si esas "emociones" se usan contra el oponente, los oficiales, un espectador o van en contra del deporte, el árbitro debe reaccionar inmediatamente.

Estas son las acciones y sanciones:

1. Palabras tranquilizantes (sin interrumpir el juego), antes de que la situación empeore.
2. Tarjeta amarilla. Se coloca en el marcador, o cerca.
3. Tarjeta amarilla y roja. Punto para el contrario.
4. 2ª Tarjeta amarilla y roja. 2 puntos para el contrario.

Se avisa de que, a la próxima, será expulsado.

CONSEJOS

1. Pruebas Individuales o Dobles.

Solo la persona designada de antemano puede dar consejos.

Si otra persona lo hace, se le enseñará tarjeta roja.

2. Pruebas de equipos.

Cualquier persona autorizada a estar en el banquillo puede dar consejos.

Si alguien lo hace ilegalmente, se le muestra tarjeta amarilla (que vale para todo el banquillo en la prueba de equipos) la primera vez.

Las siguientes acciones ilegales serán castigadas con tarjeta roja y expulsión.

Si es un jugador el expulsado, se le permite volver para disputar sus partidos.

SEÑALES

Sólo hay tres señales manuales que se deben hacer:

1. Brazo en ángulo recto (para dar un tanto).
2. Brazo extendido hacia el jugador con la palma abierta (para indicar el próximo servidor)
3. Brazo extendido por encima de la cabeza (para dar un tanto como nulo).

Recuerda: No hay señales diferentes para el tiempo muerto ni para el cambio de lado en el juego decisivo.

TIEMPO MUERTO

Cuando se solicita un tiempo muerto, el árbitro para el juego y muestra la tarjeta blanca sosteniéndola en la mano elevada por encima de su cabeza en el lado del jugador/pareja que lo solicita.

Coloca la señal de Tiempo Muerto en el lado de la mesa del jugador/pareja que lo ha solicitado, encima de la línea central y lo más cerca posible de la línea de fondo.

Acabado el Tiempo Muerto, la tarjeta blanca se coloca en el marcador.

Recuerda:

En las pruebas individuales/dobles, la decisión es del jugador, mientras que en un encuentro manda el Capitán.

DESPUÉS DEL PARTIDO/ENCUENTRO

Recoge las raquetas que no hayan sido controladas antes del partido.

Rellena correctamente todos los apartados del Acta.

Pide a los jugadores que firmen el Acta. (No fuerces al perdedor) y firma tú.

Coloca el marcador “en blanco” y ordena el área de juego.

Dispones de 4 horas para subir el acta+informe

JOSÉ JAIME MURCIA