

## APÉNDICE E

### PARTIDOS JUGADOS SIN JUEZ DE SILLA

#### NOTA PARA LOS JUGADORES

Es bastante usual que haya partidos jugados sin Juez de Silla. Todos los Jugadores deberían conocer los siguientes principios cuando jueguen partidos en dichas circunstancias:

- Cada jugador es responsable de los cantos en su lado de la red.
- Todos los cantos deberán ser hechos con prontitud tras el bote de la pelota y en voz alta de manera que el oponente oiga dichos cantos.
- Si está en duda, el jugador debe darle el beneficio de la duda a su oponente.
- Si un jugador canta una pelota “out” y se da cuenta que fue buena, el punto debería ser repetido, a menos que hubiera sido un golpe ganador o que dicho jugador ya hubiese realizado un canto erróneo anteriormente en el mismo partido. En tales circunstancias, el jugador que cantó “out” perdería el punto.
- El sacador debería cantar el resultado antes de cada primer servicio y en voz alta de manera que su oponente lo oiga.
- Ambos jugadores/parejas son responsables de cantar “net”, “let”, “not-up” o “foul Shot”. El beneficio de la duda debe operar en el sentido de permitir que el punto continúe, por lo que lo que un jugador no debería cantar “net”, por ejemplo, salvo que esté 100% seguro de ello.
- Los restadores no pueden cantar las faltas de pie, por lo que deberían informar al Juez Árbitro.
- Si un jugador no está de acuerdo con las decisiones o acciones de su oponente, debería llamar al Juez Árbitro o a su asistente/s.

Para partidos jugados en pistas de tierra, existen algunos procedimientos adicionales que todos los jugadores deberían seguir:

- Las marcas pueden ser inspeccionadas si son de un golpe definitivo o cuando el juego ha sido parado (se permiten devoluciones siempre que el jugador detenga el punto inmediatamente).
- Si un jugador no está seguro del canto de su oponente, deberá preguntarle a éste que le enseñe la marca. El jugador podrá entonces cruzar la red para verla.
- Si un jugador borra la marca, está concediendo el punto a su oponente.
- Si no hay acuerdo entre los jugadores una vez vista la marca, el Juez Árbitro puede ser llamado para que tome la decisión definitiva.
- Si un jugador canta una pelota “out”, deberá, en circunstancias normales, ser capaz de enseñar la marca.
- Si un jugador canta una pelota “out” y se concluye que fue buena, el jugador que cantó “out” pierde el punto.

Aquellos jugadores que “antideportivamente” no sigan estos procedimientos podrían estar sujetos al Apartado II.P Interferencias y al Código de Conducta bajo “Conducta Antideportiva”.

Aquellas cuestiones relativas a estos procedimientos deberán ser referidas al Juez Árbitro.

#### PROCEDIMIENTOS PARA JUECES ÁRBITROS



Patrocinador Principal

