



## Guía para deportistas no acostumbrados a arbitrarse en tierra

Fecha de actualización

10/2/2013

IVÁN MARTÍNEZ BARREDO

Estamos observando que jugadores –de todas las edades- habituados a entrenar y jugar principalmente en pistas de superficie dura no siguen algunas instrucciones básicas cuando la competición se disputa en tierra batida. Lógicamente nadie nace enseñado, y como la formación y el fomento de una conducta adecuada es una función inseparable de la responsabilidad arbitral, se publica este breve resumen con indicaciones para jugadores acostumbrados a las pistas de superficie dura.

Una vez más, en el caso de los más pequeños esta guía está pensada para su lectura en compañía de los padres.

### CANTO DE BOLAS “JUSTAS”

Cuando arbitramos en pista dura, prácticamente el único elemento de juicio que tenemos para cantar una bola buena o mala es nuestra visión de la bola botando dentro o fuera de la pista: sólo vemos su movimiento. Sin embargo, en tierra batida –y en circunstancias normales- la clave está en la marca, en la huella que el bote de la bola deja sobre la arcilla. Esto tiene una consecuencia fundamental, y es que para cantar como mala una bola justa necesitamos más tiempo para comprobar la marca y verificar que efectivamente la marca está fuera (y esto a veces no es nada fácil). Así, un jugador no acostumbrado a este procedimiento frecuentemente cantará muy rápido bolas justas, hecho que llamará la atención de su rival y del juez árbitro.

#### ¿Por qué debemos comprobar con exactitud la marca de una bola justa antes de cantarla mala?

Básicamente por dos motivos:

- Porque las reglas del tenis (además de la propia elegancia del juego) nos obligan a que en caso de una bola dudosa, demos el beneficio de la duda a nuestro rival. Es decir, sólo puede cantarse una bola mala si lo es con toda seguridad. Una bola 99% mala es en realidad 100% buena. Ser honesto con este principio nos puede llevar a cometer errores en nuestra propia contra, pero es así como ha de jugarse. Por este motivo, necesitamos cierto tiempo para leer una marca e incluso puede que a veces nos demos cuenta de que la bola era mala demasiado tarde.
- Porque nuestro rival puede pedirnos que le enseñemos la marca y si no está de acuerdo llamará al juez árbitro. Tanto el rival como el juez árbitro tratarán de verificar si el tipo de marca se corresponde o no con el golpe descrito.

#### Si devuelvo una bola, ¿pierdo el derecho a decir que fue mala?

No. Puedes devolver la bola y acto seguido detectar que es mala y cantarla, pero sólo si lo haces inmediatamente. Esto es así para evitar que un jugador tenga dos oportunidades de ganar el punto (cantarla mala o esperar a ver si el rival es incapaz de devolver el golpe).

#### ¿Puede suceder que algún bote no deje marca?

Sí, aunque no es habitual y suele suceder sólo en ciertos tipos de pistas.

#### ¿Qué sucede si canto una bola “out” y me doy cuenta de que fue buena?

Pierdes el punto. En caso de duda, hay que darle el beneficio de la duda al compañero.

#### ¿Qué forma tiene una marca?

Es una elipse, y su forma y orientación varían en función del golpe ejecutado. Frecuentemente las marcas están incompletas por lo que hay que completar la elipse para averiguar dónde está el resto de la marca. ¡Al principio no es nada fácil, pero a todo se aprende con práctica!

### ¿Y SI HAY UN JUEZ DE SILLA?

Cuando un juez se sienta en la silla y canta todos los puntos durante un partido, hay algunas diferencias, siendo las más importantes las siguientes:

- Si en tu campo ves que una bola ha sido mala pero el juez de silla no la ha cantado, puedes parar el punto, pedir que el juez inspeccione la marca y explicarle tu opinión.
- Cuando el juez de silla está inspeccionando una marca en el campo de tu rival, no puedes cruzar la red para verla tú también (sería una conducta antideportiva).