

1 INTRODUCCIÓN

- 1.1 El *Handbook for Match Officials – Manual del Árbitro y Árbitro Auxiliar para los partidos y encuentros* apunta las principales responsabilidades del Juez Árbitro en relación con los partidos y/o encuentros, mientras que el presente Manual se centra más en las responsabilidades que el Juez Árbitro tiene a la hora de organizar y dirigir un torneo o campeonato de acuerdo con las Normas para Competiciones Internacionales. Se ha tratado de evitar duplicidades, por lo que un Juez Árbitro encargado de los encuentros y/o partidos debería apoyarse en el *Handbook for Match Officials – Manual del Árbitro y Árbitro Auxiliar para los partidos y encuentros*, sin embargo un Juez Árbitro responsable de una Competición debería apoyarse en ambos manuales, de forma que uno complementa al otro.

2 EL JUEZ ÁRBITRO DE UNA COMPETICIÓN

2.1 Responsabilidades

- 2.1.1 El papel que debe desempeñar el Juez Árbitro de una Competición varía considerablemente de una Asociación a otra. De una parte, está involucrado en cada una de las etapas de la organización de la Competición: desde la realización de las hojas de inscripción hasta la planificación de las finales; por otro lado, el Juez Árbitro exclusivamente aparece durante el transcurso de la Competición para decidir cuestiones relativas a la interpretación de las Reglas. El examen de Juez Árbitro Internacional, realizado por primera vez en 1.990, se basa en la definición de los deberes del Juez Árbitro que se expone en la Normativa en vigor para Competiciones Internacionales.
- 2.1.2 Dicha Normativa estipula que el Juez Árbitro de una Competición es responsable: del sorteo, de los horarios de los encuentros, de la designación y supervisión de los integrantes del Cuerpo Arbitral de la Competición y de la correcta aplicación de las Reglas y Normativas vigentes. Sin embargo en la mayoría de las Competiciones es imposible que una sola persona pueda ejercer todas estas responsabilidades, por lo que suele delegarse alguna de ellas. A pesar de la posible delegación de responsabilidades, el Juez Árbitro es el responsable último de las acciones tomadas, por lo que deberá conocer los procedimientos y criterios aplicados, por las personas en las que hubiera podido delegar, en la toma de decisiones.
- 2.1.3 El Juez Árbitro debe garantizar que el sorteo se realice correctamente. Siempre que sea posible, el Juez Árbitro, o su ayudante, deberá asistir al mismo; caso de no ser posible la asistencia, el resultado del sorteo deberá serle remitido tan pronto como sea posible con el fin de que dé su visto bueno al mismo. De igual manera, si el Juez Árbitro no se ha encargado de establecer los horarios de la Competición, ésta deberá serle remitida lo antes posible con el fin de que pueda dar su visto bueno siempre considerando el buen uso de los recursos puestos a su disposición. Una vez que el sorteo y los horarios de los encuentros han sido establecidos estos no podrán ser modificados sin la autorización del Juez Árbitro.
- 2.1.4 Entre las responsabilidades de un Juez Árbitro se encuentra la de comprobar que la hoja de inscripción es correcta desde el punto de vista de la aplicación de las Reglas. Dicha hoja de inscripción deberá indicar el material que se empleará en la Competición y, además indicará claramente, las condiciones bajo las que los solicitantes serán aceptados, haciendo especial hincapié en las variaciones de las reglas normales. Si la Competición incluyese prueba de equipos deberá indicar el sistema de juego de dicha prueba y, si hubiera fase de clasificación, en las pruebas individuales se indicarán las bases que regirán la ubicación de los jugadores en las mismas.
- 2.1.5 Será responsabilidad del Juez Árbitro comprobar la validez de las solicitudes realizadas. Un jugador no podrá tomar parte en un Torneo Internacional Abierto sin el permiso de su Asociación y, sólo podrá representar a una Asociación si puede ser elegido para hacerlo. Desde el 1 de septiembre de 1997 el criterio de elegibilidad es la nacionalidad, sin embargo los jugadores que hayan adquirido la elegibilidad antes del 31 de agosto de 1997 bajo los criterios anteriormente existentes mantendrán dicha elegibilidad. Bajo ninguna circunstancia un mismo jugador podrá representar a distintas Asociaciones en un periodo inferior a 3 años.

- 2.1.6 El éxito de un Torneo depende de la estrecha colaboración entre el Juez Árbitro y los Árbitros que intervengan en el mismo. Es muy posible que el Juez Árbitro no haya elegido a los Árbitros y que además no les conozca personalmente, por lo que será muy aconsejable conocerse y establecer una buena relación de trabajo tan pronto como sea posible. Durante el transcurso del Torneo el Juez Árbitro deberá estar accesible y listo para prestar ayuda cuando sea necesario, pero no debe olvidar que cuando se produzca una disputa entre jugadores y/o entrenadores y los árbitros deberá tratar a ambas partes de forma justa e imparcial.
- 2.1.7 Antes del comienzo de un Torneo el Juez Árbitro deberá tener una reunión con los árbitros. En la misma deberán abordarse: temas relacionados con los horarios y designaciones arbitrales, así como unos criterios técnicos a seguir de forma mancomunada. Deberá proporcionarse información relativa a los medios de transporte y alojamiento, su posible inclusión dentro de un grupo de arbitraje y el horario en los que deberán actuar. Toda esta información, siempre que sea posible, se dará por escrito y considerando posibles dificultades de comunicación debidas a los idiomas hablados por parte de los árbitros. Además el Juez Árbitro deberá recordar a los árbitros los cambios más recientes que se hubieran introducido en las Reglas, y explicar cómo espera que las Reglas y Normativa sean aplicadas.

2.2 Decisiones

- 2.2.1 El Juez Árbitro dictará el veredicto final sobre cualquier cuestión relativa a la interpretación de las Reglas que se hubiera producido durante la Competición en la que ostenta dicho cargo, y dichas decisiones no podrán ser revocadas por nadie. Sin embargo las decisiones que tome referidas a asuntos no recogidos en las Reglas podrán ser recurridas ante el Comité de Competición pertinente, por lo que es esencial conocer las Reglas que son aplicables a la Competición. En Competiciones Internacionales se asume que están en vigor las Reglas y Regulaciones aplicables a Competiciones Internacionales a menos que la hoja de inscripción indicase lo contrario.
- 2.2.2 Las decisiones que se tomen estarán, principalmente, refrendadas por el conocimiento de las reglas más relevantes aplicables al caso a dilucidar, sin embargo, en numerosas ocasiones habrá que tener en cuenta otros elementos de juicio. En estos casos, el Juez Árbitro puede guiarse por precedentes, por la interpretación de algún delegado de la ITTF o simplemente teniendo en cuenta el espíritu de la Regla o Regulación. Una buena costumbre es llevar un cuaderno de incidencias del Torneo donde se anotará cualquier incidente que se produzca y las medidas tomadas. Dicho cuaderno, además de ayudar a mantener una postura coherente y consistente a lo largo del Torneo, servirá de valioso documento en el caso de que se produjese una reclamación o apelación.
- 2.2.3 Los árbitros que controlan los partidos, de acuerdo a las Reglas y Regulaciones, pueden verse como agentes del Juez Árbitro, que debe tener la seguridad de la competencia de los mismos. La normativa indica claramente hasta dónde llega la jurisdicción de los árbitros y cuándo deberán informar al Juez Árbitro, que es el único que puede tomar ciertas decisiones, como por ejemplo las referidas a la validez del equipamiento empleado. Sin embargo los árbitros deberán intentar resolver los problemas que queden dentro de su ámbito de actuación sin recurrir al Juez Árbitro.

2.3 Descalificaciones

- 2.3.1 El Juez Árbitro no debería verse involucrado en la toma de decisiones relativas a casos de mal comportamiento poco importantes, aunque debe ser informado de los castigos impuestos por el árbitro. Los procedimientos de notificación permitirán al Juez Árbitro estar sobre aviso y anticiparse a posibles problemas simplemente presenciando cualquier partido en el que intervenga un jugador que haya sido avisado o penalizado, de manera que conocerá las circunstancias que harán necesarias medidas disciplinarias; cuando esto no sea posible, deberá recabar, de las partes implicadas, y con sumo cuidado, los hechos que entienden han ocurrido, pudiendo, incluso solicitar la opinión de testigos.
- 2.3.2 Cuando un árbitro informe de un mal comportamiento de un jugador al Juez Árbitro, será, bien porque dicho mal comportamiento es tan grave que no puede ser tratado con la aplicación de puntos de penalización, o bien porque persista dicho mal comportamiento después de haber sido penalizado con 3 puntos de castigo. En ambos casos, el Juez Árbitro deberá descalificar al jugador, a menos que considere que la opinión del árbitro sea totalmente incorrecta.

- Aunque, es potestad del Juez Árbitro decidir si la descalificación afectará sólo al partido, a la prueba o a la totalidad de la Competición, en concordancia con la gravedad de la ofensa cometida.
- 2.3.3 Las descalificaciones por mal comportamiento, afortunadamente no son muy poco frecuentes, sin embargo las motivadas por incomparecencia o por retrasos lo son más. Aunque el objetivo primordial es asegurar el cumplimiento del horario previsto para los partidos, debe prestarse especial atención en no perjudicar ni a los competidores puntuales ni al desarrollo de la competición por permitir excesivos retrasos en el comienzo de los partidos. Deberá permitirse un pequeño margen en casos especiales, como podrían ser inclemencias atmosféricas que hagan que se retrasen la mayoría de los participantes o, un accidente.
- 2.3.4 Siempre que sea posible, los jugadores deberán ser avisados de su posible descalificación y serlo tan pronto como su ausencia produzca un importante retraso de la competición. Es importante actuar de igual forma con todos los jugadores y no hacer discriminaciones entre los jugadores de la elite y el resto, de forma que todo el mundo pueda ver que las decisiones tomadas son justas e imparciales. La descalificación por incomparecencia de una prueba no implica la descalificación automática de otras pruebas, que deberán ser analizadas de forma separada, a menos que se indique al Juez Árbitro que el jugador implicado no puede participar, quizás motivado por una lesión.
- 2.3.5 Algunos comportamientos conducen, obligatoriamente, a la descalificación y otros para los que la descalificación es el procedimiento a aplicar. Un jugador que no pasa un control antidoping, o que tras haber sido amonestado vuelve a cambiar de raqueta sin avisar de ello, debe ser descalificado. Un jugador cuya raqueta contenga disolventes prohibidos, si es la primera ocasión, podrá ser amonestado y obligado a utilizar otra raqueta hasta que la original pasa el pertinente test, sin embargo, y a menos que existan circunstancias atenuantes, un segundo test fallido conduciría a la descalificación.
- 2.3.6 Los poderes disciplinarios del Juez Árbitro y del Comité de Competición no suelen alargarse más allá de la Competición para la que fueron nombrados; cualquier otra medida disciplinaria será decidida y tomada por la Asociación a la pertenezca el infractor. Cuando el motivo de la descalificación de un jugador o entrenador sea muy serio, los organizadores deberán remitir un informe sobre los mismos a la Asociación a la pertenezca el infractor. Este informe deberá especificar de forma concisa y clara los hechos y las medidas aplicadas, pero deberá evitar las opiniones y/o recomendaciones.

3 SISTEMAS DE COMPETICIÓN

3.1 Sistemas Básicos

- 3.1.1 Los sistemas básicos de competición son “por eliminatoria” y “por grupos”, o sistema “todos contra todos”, que pueden usarse independientemente o combinando unos con otros. En un sistema “por eliminatoria”, los jugadores (o parejas, o equipos) son sorteados de dos en dos de forma que uno se enfrenta al otro, los perdedores quedan “eliminados”, o relegados, después de un determinado número de derrotas, y los ganadores avanzan a la siguiente ronda hasta que sólo quede uno. En un sistema “por grupos”, los jugadores son ubicados en grupos en los que cada jugador juega contra el resto de integrantes de su grupo; los resultados de los partidos se emplean para calcular la clasificación dentro de los grupos.

3.2 Sistemas por Eliminatoria

- 3.2.1 El sistema por eliminatoria sencillo mostrado en la Figura 3.1. es el más comúnmente empleado en Torneos, ya que proporciona una forma sencilla de determinar un vencedor, pero existen muchas variaciones sobre el sistema. La doble eliminatoria, que en ocasiones se emplea en Torneos locales, da a los perdedores de cualquier ronda una segunda oportunidad colocándolos en otras eliminatorias. Los lugares vienen determinados por la ronda en la que pierden, tal y como muestra la Figura 3.2.. El mismo principio puede ser ampliado, permitiendo múltiples repescas, de forma que para que un jugador quede definitivamente eliminado deberá perder 3, 4 o más partidos.
- 3.2.2 La eliminatoria progresiva, mostrada en la Figura 3.3., suele adoptarse como alternativa al sistema por grupos cuando además de necesitar una clasificación final hay que jugar una

final. En este sistema los perdedores continúan jugando entre ellos tal y como lo harían si hubiesen ganado; aunque los jugadores que pierden en la primera ronda no son eliminados, no podrán quedar clasificados en la mitad superior del total; y un jugador que pierda en segunda ronda sólo podrá optar a una posición del cuarto inferior. La final la disputarán los jugadores que no han perdido en ninguna de las rondas previas.

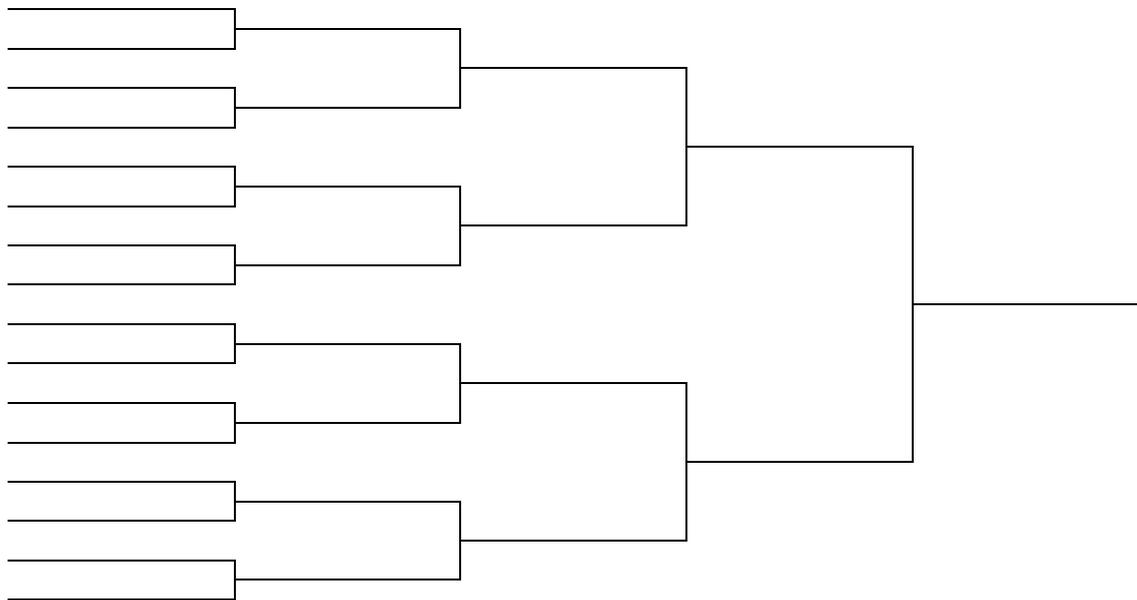


Figura 3.1.- Eliminatoria sencilla

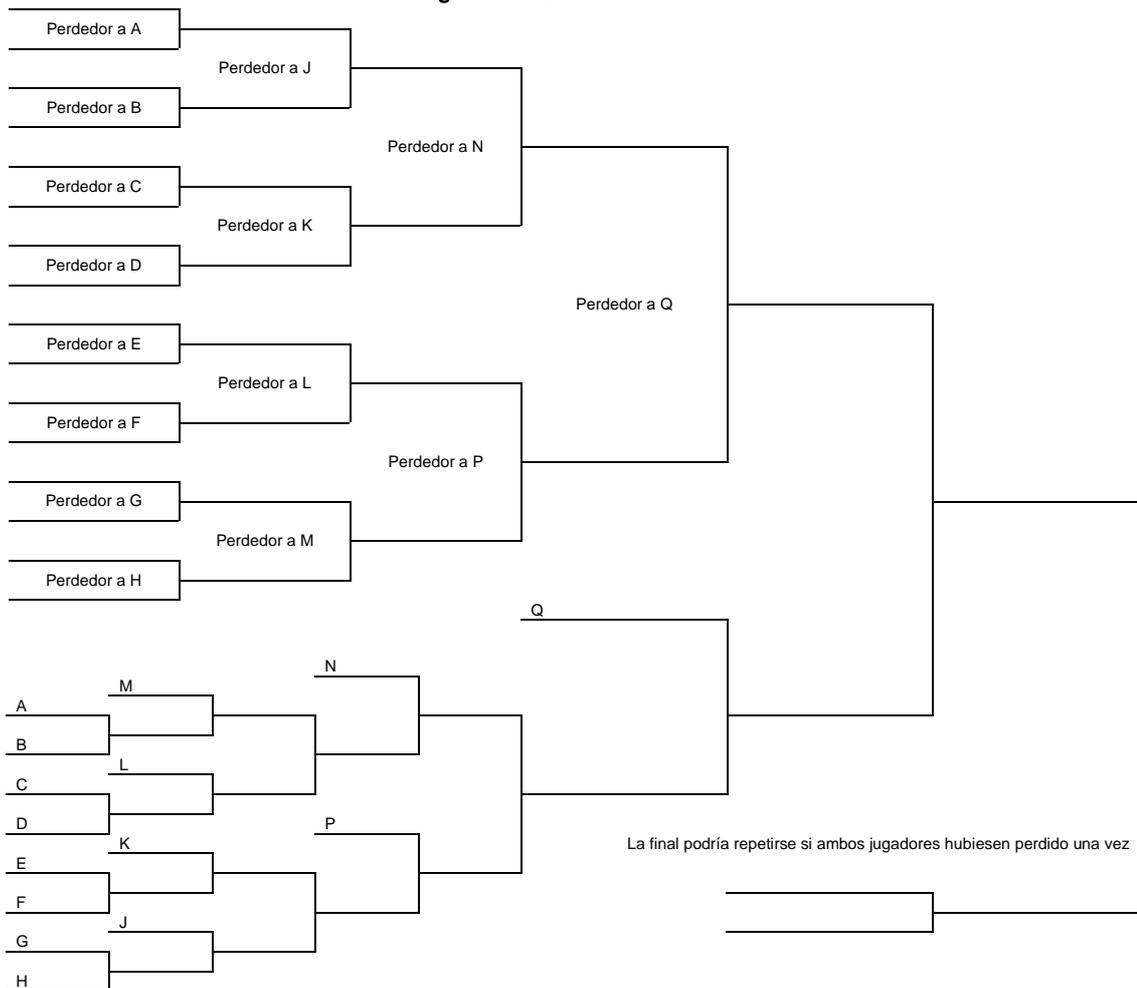


Figura 3.2.- Doble eliminatoria

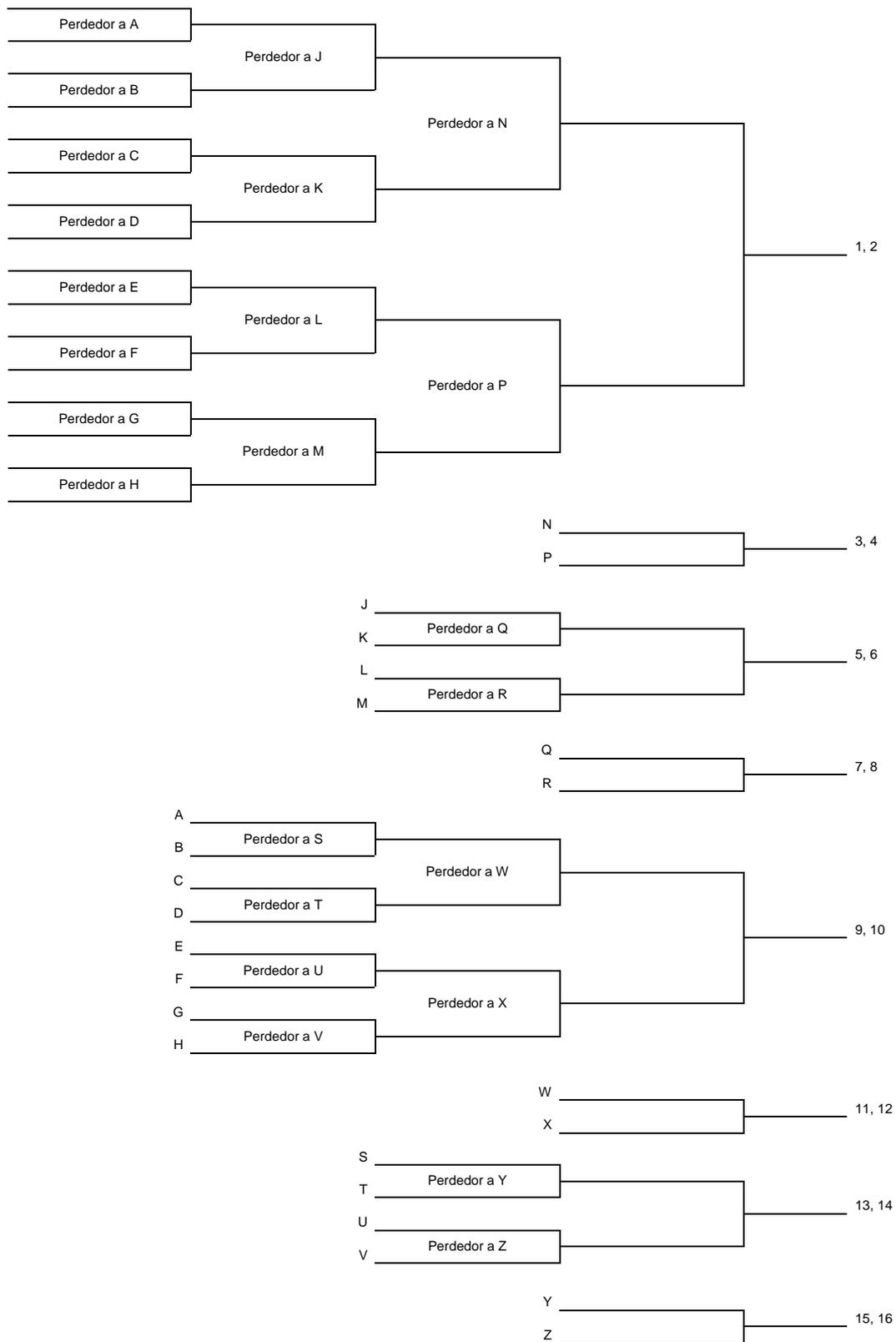


Figura 3.3.- Eliminatória Progresiva

3.2.3 El sistema por eliminatória sencillo es fácil de entender y, además, dado un determinado número de participantes, es el que menos partidos necesita para determinar un vencedor, aunque la mitad de los participantes se eliminan tras disputarse la primera ronda, es decir

habiendo jugado solamente un partido, y además no proporciona una clasificación final. El sistema por eliminatoria doble proporciona, a los perdedores en primera ronda, una segunda oportunidad a costa de duplicar el número de partidos a jugar, pero sigue sin proporcionar una clasificación final. El sistema por eliminatoria progresiva, además de proporcionar una clasificación final de todos los participantes, permite jugar el mismo número de partidos a todos los participantes. La figura 3.4. muestra el número de partidos a jugar en los tres sistemas.

Número de Participantes	8	16	32	64
Eliminatoria Sencilla	7	15	31	63
Doble Eliminatoria	14	30	62	126
Eliminatoria Progresiva	12	32	80	192

3.3 Sistemas por Grupos

- 3.3.1 El sistema por grupos es muy útil como sistema a utilizar en Competiciones con fases de clasificación, de esta forma se evita que haya jugadores que caigan eliminados en la primera ronda. Puede considerarse que es más justo que los sistemas por eliminatoria ya que el vencedor ha de jugar contra todos los componentes de su grupo, aunque peca de no ofrecer una “final”; no es seguro que el último partido decida el vencedor del grupo, que podría no estar implicado en dicho partido. El número de partidos se incrementa rápidamente a medida que se incrementa el número de integrantes del grupo (ver Figura 3.5.), motivo por el cual los grupos suelen limitarse a 4 o 5 miembros.

Número de Jugadores	3	4	5	6	7	8
Número de Partidos	3	6	10	15	21	28

Figura 3.5.- Número de Partidos en Grupos

3.4 Orden de Juego en los Grupos

- 3.4.1 El orden de disputa de los partidos de un grupo suele elegirse de forma que se garantice que unos partidos en concreto se disputan en un momento determinado. Un método de planificación consiste en comenzar con los partidos que se desea sean jugados en la ronda final y después ir generando las rondas previas. La Figura 3.6. muestra una planificación en la que las rondas finales serán disputadas por jugadores de ranking similar. El orden de los partidos de las rondas previas se deriva fijando la primera posición y rotando las posiciones de la 2 a la 8 en el sentido horario, tal y como indica la flecha.

1 v 4	1 v 6	1 v 8	1 v 7	1 v 5	1 v 3	1 v 2
						↘
2 v 6	4 v 8	6 v 7	8 v 5	7 v 3	5 v 2	3 v 4
3 v 8	2 v 7	4 v 5	6 v 3	8 v 2	7 v 4	5 v 6
5 v 7	3 v 5	2 v 3	4 v 2	6 v 4	8 v 6	7 v 8
						←

Figura 3.6.- Orden de Juego en Grupo (1)

- 3.4.2 Existen muchas variaciones posibles. Por ejemplo, si el partido entre aquellos que inicialmente tienen mejor ranking se prevé sea el partido decisivo se puede planificar para la última ronda, haciendo que el resto de partidos en los que intervienen estos jugadores estén repartidos por las distintas rondas con el fin de mantener la atención del público, tal y como muestra la Figura 3.7.. Sin embargo, en pruebas en las que pasan a la siguiente fase los dos primeros clasificados puede que el partido entre los jugadores con ranking 2 y 3 sea más interesante que el partido entre los jugadores con ranking 1 y 2, la Figura 3.8. muestra una planificación con este partido situado en la ronda final.

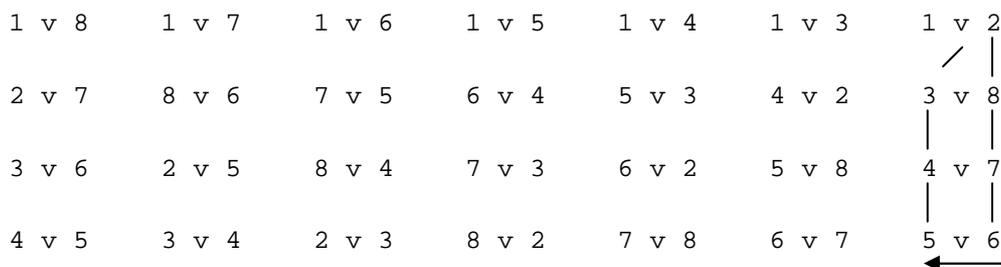


Figura 3.7.- Orden de Juego en Grupo (2)

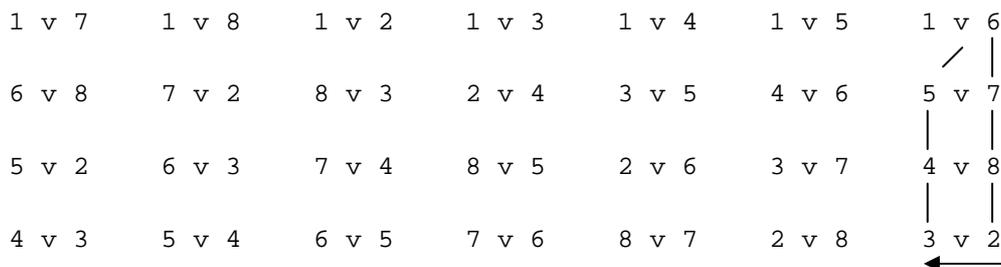


Figura 3.8.- Orden de Juego en Grupo (3)

3.4.3 Los componentes de un grupo no tienen porqué tener un ranking inicial que determine el orden de disputa de los partidos, en cuyo caso podrá atenderse a otras consideraciones a la hora de establecer el orden de juego de los partidos del grupo. Por ejemplo, un grupo podría estar compuestos por varios jugadores de un mismo Club o Asociación o bien que tengan algún otro factor en común. Con el fin de evitar cualquier indicio de confabulación, como podría ser que, un determinado jugador que haya perdido las esperanzas de ganar el grupo pierda deliberadamente contra un compañero con el fin de que éste incremente sus posibilidades de ganar el grupo, es recomendable que dichos jugadores disputen sus enfrentamientos en las primeras rondas del grupo.

3.5 Cálculo de la Clasificación de un Grupo

3.5.1 La forma en la que se calcula el resultado de un grupo origina, en muchas ocasiones, malos entendidos, aunque el principio básico que rige el cálculo es muy sencillo. Los resultados son los del máximo nivel, es decir, se consideran partidos y no juegos, y cuando se produce un empate entre 2 o más componentes de un grupo, se consideraran, exclusivamente, los enfrentamientos entre ellos. Los cambios que puedan introducirse, para considerarse partidos no disputados o incompletos, no afectarán a estos principios básicos.

	A	B	C	D	P	C
A		2 – 1	2 – 0	2 – 1	6	1
B	1 – 2		2 – 0	1 – 2	4	3
C	0 – 2	0 – 2		0 – 2	3	4
D	1 – 2	2 – 1	2 – 0		5	2

Figura 3.9.- Resultados del Grupo (1)

3.5.2 Se concederán 2 puntos (columna P – puntos – de la tabla) por partido ganado, independientemente de que el partido se dispute o no, 1 punto por partido perdido y disputado y 0 puntos por partido perdido sin disputar o incompleto. En el ejemplo de la Figura 3.9., A tiene 6 puntos, B tiene 4, C tiene 3 y D tiene 5 puntos, por lo que es sencillo deducir que la clasificación final (columna C – clasificación – de la tabla) sería: A, D, B y C. Los resultados de los grupos son aleatorios, por lo que ejemplos tan sencillos como el mostrado en la Figura 3.9. no siempre se dan; una situación con empates entre jugadores se muestra en la Figura 3.10., donde B y D tienen 5 puntos cada uno y, A y C tienen 4 puntos.

	A	B	C	D	P	C
A		1 – 2	2 – 0	1 – 2	4	3
B	2 – 1		2 – 0	1 – 2	5	2
C	0 – 2	0 – 2		2 – 1	4	4
D	2 – 1	2 – 1	1 – 2		5	1

Figura 3.10.- Resultados del Grupo (2)

- 3.5.3 Un error cometido frecuentemente consiste en pensar que como no se ha decidido la clasificación de todos los componentes del grupo se deben considerar todos los resultados para dilucidar los empates. Para el ejemplo de la Figura 3.10. se deduce que, considerando puntos por encuentros, B y D son los únicos jugadores que pueden ser primeros de grupo, mientras que A y C competirán por el tercer puesto del grupo, y sólo habrá que considerar los enfrentamientos entre ellos para resolver los empates. Como D ganó a B y, A venció a C, y considerando sólo los enfrentamientos entre ellos, la clasificación final del grupo será D, B, A y C.
- 3.5.4 Sin embargo podría producirse una complicación, la mostrada por la Figura 3.11., en la que C, con 3 puntos, es claramente el cuarto de su grupo, pero A, B y D están empatados a 5 puntos cada uno. El siguiente paso es despreciar los resultados en los que C interviene, tal y como se muestra en la Figura 3.12.. Del resultado final, tras la eliminación de los encuentros disputados por C, cada uno de los jugadores tiene 3 puntos, y para resolver el empate habrá que considerar el ratio de juegos ganados entre juegos perdidos (columna R – ratio –). A tiene un ratio de 3/3, mientras que el de B es 3/2 y el de D es 2/3, por lo que la clasificación final será B, A, D y C.

	A	B	C	D	P	C
A		2 – 1	2 – 0	1 – 2	5	1=
B	1 – 2		2 – 0	2 – 0	5	1=
C	0 – 2	0 – 2		0 – 2	3	4
D	2 – 1	0 – 2	2 – 0		5	1=

Figura 3.11.- Resultados del Grupo (3)

	A	B	D	P	R	C
A		2 – 1	1 – 2	3	3/3	2
B	1 – 2		2 – 0	3	3/2	1
D	2 – 1	0 – 2		3	2/3	3

Figura 3.12.- Resultados del Subgrupo (3)

- 3.5.5 Sin embargo podría darse el caso que ejemplifica la Figura 3.13., en el que después de eliminar los resultados del jugador no implicado, los restantes jugadores tienen un ratio de juegos ganados entre juegos perdidos igual (de 2/2 en el ejemplo). Para resolver este empate se acudirá al cociente de puntos ganados entre puntos perdidos. Después de eliminar los resultados en los que interviene C, igual que antes, y sustituyendo los puntos de partido por los puntos de juego, la clasificación quedaría como se indica en la Figura 3.14.. Los ratios de puntos ganados/perdidos (columna P) de A, B y D son 77/76, 77/79 y 79/78 respectivamente, de forma que la clasificación final del grupo es A, D, B y C.

	A	B	C	D	P	C
A		2 – 0	2 – 1	0 – 2	5	1=
B	0 – 2		2 – 1	2 – 0	5	1=
C	1 – 2	1 – 2		1 – 2	3	4
D	2 – 0	0 – 2	2 – 1		5	1=

Figura 3.13.- Resultados del Grupo (4)

	A	B	D	R	P	C
A		19, 15	-19, -16	2/2	77/76	1
B	-15, -19		20, 17	2/2	77/79	3
D	19, 16	-20, -17		2/2	79/78	2

Figura 3.14.- Resultados del Subgrupo (4)

3.5.6 Finalmente y tomando los resultados del grupo mostrados por la Figura 3.10., si A no hubiera jugado contra D y le hubiera concedido el partido, la tabla resultante sería la mostrada por la Figura 3.15, donde una victoria de un partido no disputado se muestra como G y una derrota en un partido no disputado se muestra como P. No hay cambios en el número de puntos ganados por B, C ni D y la clasificación de B y D no sufre alteración, sin embargo A, que no tiene puntos del partido disputado contra D, tiene un total de 3 puntos y pasa a ocupar la cuarta plaza de la clasificación, incluso pensando que ganó el mismo número de partidos que C, incluyendo el que enfrentó a ambos.

	A	B	C	D	P	C
A		1 – 2	2 – 0	P	3	4
B	2 – 1		2 – 0	1 – 2	5	2
C	0 – 2	0 – 2		2 – 1	4	3
D	G	2 – 1	1 – 2		5	1

Figura 3.15.- Resultados del Grupo (5)

3.5.7 Cuando un partido no se disputa o no se termina, el vencedor será recompensado con los puntos suficientes para decidir el partido. Por tanto se considera que el vencedor de un partido no disputado lo hizo por 2 juegos a 0 (o 3 juegos a 0 en partidos al mejor de 5 juegos) y cada juego por 21 tantos a 0. Sin embargo cuando un partido se disputó parcialmente y uno de los jugadores se retira, su rival será el vencedor del partido, considerando todos los puntos conseguidos. Por ejemplo, si el jugador que es considerado el vencedor ganaba por 13-11 en el juego decisivo de un partido disputado al mejor de 3 juegos, el resultado final sería 21-17, 18-21 y 21-11.

3.6 Competiciones de Clasificación

3.6.1 En ocasiones, se prefiere que jugadores de menor nivel jueguen algunos partidos con otros jugadores de nivel similar antes de enfrentarse a un jugador de mucho mejor nivel, como podría ser un cabeza de serie. Para ello podría emplearse una competición de clasificación, tal y como se muestra en las Figuras 3.16. y 3.17. respectivamente. Aunque generalmente sólo suelen permitirse “huecos” (byes) en la primera ronda de los sistemas por eliminatoria, puede verse que, en sorteos con cuadros de 32 posiciones, los cabezas de serie (S) pasan dos rondas sin competir.

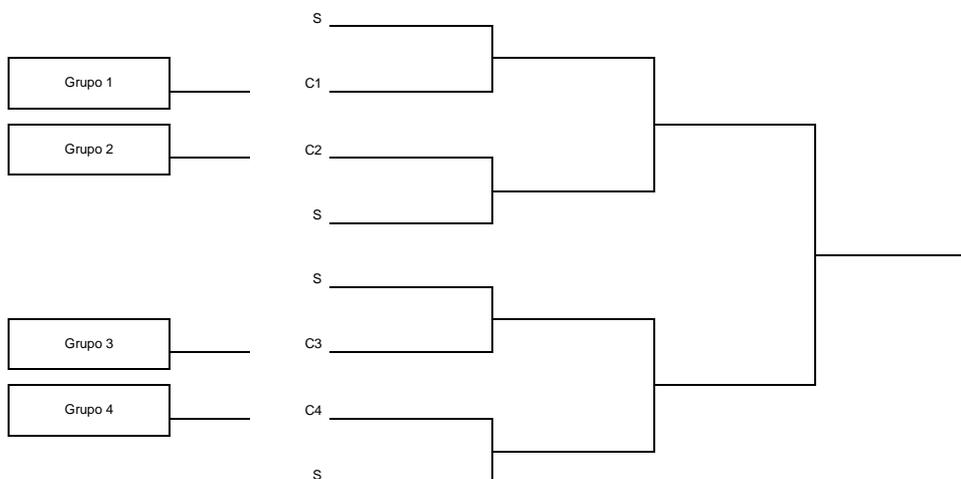


Figura 3.16.- Clasificación por Grupos

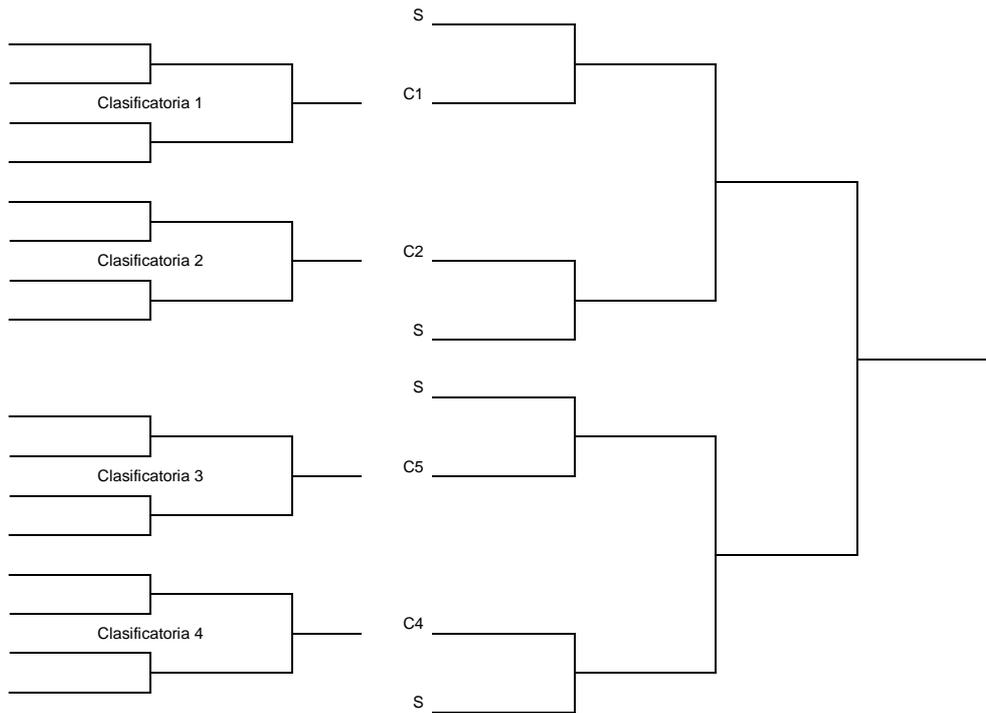


Figura 3.17.- Clasificación por Eliminatoria

3.6.2 En algunas competiciones de clasificación, los ganadores y los clasificados del grupo pasan al cuadro final. Un sistema frecuentemente utilizado en pruebas por equipos se muestra en la Figura 3.18., donde el ganador de cada grupo de 8, juega contra el clasificado de otro grupo en una semifinal, y los ganadores de estos encuentros pasan a la final. El inconveniente de este sistema es que un equipo que sabe que terminará primero o segundo de su grupo puede perder deliberadamente para evitar enfrentarse a un determinado equipo en la semifinal.

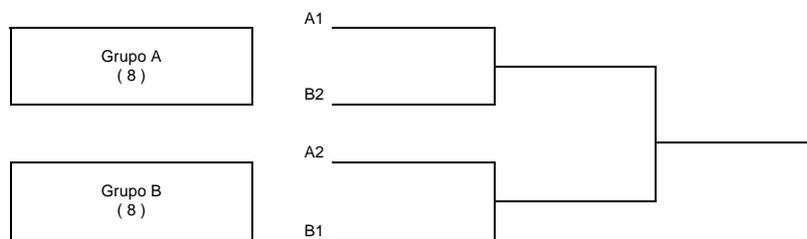


Figura 3.18.- Grupos + Eliminatoria (1)

3.6.3 Para evitarlo pueden sortearse los enfrentamientos de las semifinales con los cuatro equipos clasificados de la primera fase, de forma que “a priori” ningún equipo sepa con qué equipo se enfrentará, tal y como se muestra en la Figura 3.19.. Aunque realmente, esta solución es poco satisfactoria, ya que los dos equipos más fuertes podrían enfrentarse en semifinales. Además cualquiera de los dos soluciones mediante cruces tienen el problema de que la final podría ser disputada por dos equipos que ya se habían enfrentado previamente, por lo que aunque estas soluciones son posibles, sería mejor trabajar con grupos más pequeños, de forma que sólo se clasifiquen los ganadores de los grupos, tal y como muestra la Figura 3.20..

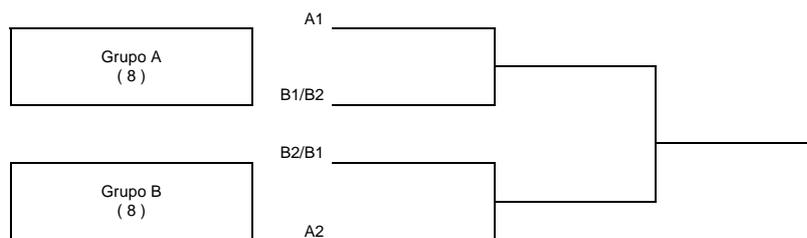


Figura 3.19.- Grupos + Eliminatoria (2)

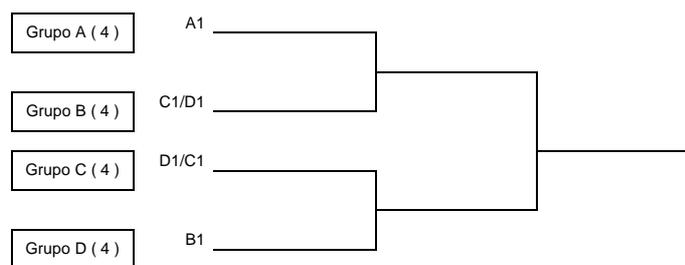


Figura 3.20.- Grupos + Eliminatoria (3)

3.7 Competiciones por Equipos

- 3.7.1 Las competiciones por equipos usarán uno de los sistemas especificados en el Manual de la ITTF. Uno de los más utilizados es el antiguo sistema de Copa Corbillón compuesto de 4 partidos individuales y uno de dobles. La razón que hace de este sistema el más empleado es que la pareja de dobles puede estar compuesta por distintos jugadores de los que disputaron los partidos individuales, de forma que un equipo podría estar integrado por 2, 3 o 4 jugadores. La posibilidad de formar equipos con sólo 2 jugadores facilita una mayor inscripción en la prueba. La desventaja de este sistema es que un equipo puede contar con un jugador de mucho nivel que consiga ganar sus dos partidos individuales y además, formando parte de la pareja de dobles, haga que el partido caiga de su lado.
- 3.7.2 El antiguo sistema de Copa Swaythling, en el que los equipos están integrados por tres jugadores, que juegan hasta nueve partidos individuales, está menos influenciado por la posibilidad de que un equipo cuente con un jugador de mucho nivel, aunque también presenta inconvenientes propios. Un encuentro entre dos equipos puede durar menos de una hora o por el contrario alargarse más de cuatro; por lo que le convierte en un sistema muy complicado a la hora de planificar los horarios de la Competición, y además, y por lo general, los encuentros muy largos suelen agrandar menos a los espectadores. Se han desarrollado numerosos sistemas para paliar estos inconvenientes, intentando que el resultado del encuentro dependa de la calidad del equipo como un todo sin olvidarse de la posible duración del mismo, dos de estos sistemas se recogen en el Manual de la ITTF.
- 3.7.3 En los Campeonatos del Mundo, en la actualidad, tanto los equipos masculinos como los femeninos constan de 3 jugadores que se enfrentan entre sí pudiendo llegar a disputar hasta 5 partidos individuales; el orden de juego hace que un equipo no pueda ganar el encuentro sin que hayan intervenido, al menos una vez, todos sus integrantes. Otro sistema, empleado en algunas Competiciones Continentales, requiere equipos de 3, 4 o 5 jugadores que se enfrentarán hasta en un máximo de 6 partidos individuales y uno de dobles, y al igual que en el anterior, un equipo no podrá vencer un encuentro si, al menos, cada uno de los integrantes del equipo no ha disputado un partido.

4 EL SORTEO Y LA SIEMBRA

4.1 Propósito

- 4.1.1 El propósito de los sorteos es la introducción de aleatoriedad en los enfrentamientos, de forma que el resultado final del mismo sea poco predecible y, por tanto puedan evitarse acuerdos que den más facilidades a determinados jugadores. El problema de que el sorteo sea totalmente aleatorio es que los jugadores de mayor nivel podrían enfrentarse en las primeras rondas por lo que algunos de ellos quedarían eliminados muy pronto. Como consecuencia de lo cual las rondas finales serían disputadas por jugadores de nivel inferior a los ya eliminados, que aunque podrían dar la sorpresa y ganar a los favoritos, no suele ser deseable, desde el punto de vista de los organizadores, que prefieren contar con las "estrellas" en las rondas finales para contar con mayor presencia de público.

4.2 Cabezas de Serie, Huecos (bys) y Previas.

- 4.2.1 El uso de cabezas de serie es una forma de disminuir la aleatoriedad introducida en el sorteo. Consiste en no sortear a ciertos jugadores de forma que no puedan enfrentarse entre sí hasta rondas más avanzadas. El uso de cabezas de serie por ranking separa a los jugadores en función de su nivel, mientras que el uso de cabezas de serie por Asociación lo hace por

designación de las distintas Asociaciones. Las nominaciones que estén dentro del ranking utilizado para la determinación de los cabezas de serie seguirán el orden del mismo, aunque entre en conflicto con el ranking de la Asociación, sin embargo la posición de los jugadores que no están incluidos el ranking utilizado para la determinación de los cabezas de serie seguirá el ranking de la Asociación que los nomina.

- 4.2.2 La lista de cabezas de serie por ranking empleada debe basarse en el ranking mundial vigente publicado por la ITTF, a no ser que todos los candidatos pertenezcan a la misma Asociación o Continente, en cuyo caso podría basarse en el ranking de dicha Asociación o en el ranking Continental. Cuando haya conflictos, para elegir a los cabezas de serie, entre los cabezas de serie por ranking y los nominados por Asociación, siempre prevalecerán los cabezas de serie por ranking. Para las pruebas por equipos, los cabezas de serie por ranking vendrán determinados por el último ranking mundial por Asociaciones publicado por la ITTF (cuando fuese posible podría emplearse el Continental) y no por el ranking de los jugadores que integran los equipos.
- 4.2.3 Puede haber tantos cabezas de serie por ranking como posiciones tenga la primera ronda del cuadro, y no existe límite en el número de nominaciones que las Asociaciones pueden realizar como cabezas de serie nominados por Asociación. Cuando se emplean cabezas de serie, ya sea por ranking o por nominación, el primer y segundo cabeza de serie se sortean en cada una de las mitades del cuadro, de forma que queden separados; los terceros cabezas de serie se sortean entre los distintos cuartos del cuadro no ocupados por el primer y segundo cabeza de serie; los quintos cabezas de serie entre los distintos octavos del cuadro no ocupados por los cuatro primeros cabezas de serie, y así hasta haber sorteado a todos los cabezas de serie, tal y como muestra la Figura 4.1.. Cuando el número de cabezas de serie por ranking no sea una potencia de 2, los cabezas de serie de orden más bajo se sortearán tan separadamente como sea posible dentro del espacio que les corresponda.

Posición Sorteo	Cuadro de 64			Cuadro de 32			Cuadro de 16			Cuadro de 8		
	Cab. Serie	Huecos	Clasifica.	Cab. Serie	Huecos	Clasifica.	Cab. Serie	Huecos	Clasifica.	Cab. Serie	Huecos	Clasifica.
1	3			1			1			1		
2	33	1	32	17	1	16	9	1	8	5	1	4
3	33	17	16	17	9	8	9	5	4	5	3	2
4	17			9			5			3		
5	17			9			5			3		
6	33	25	8	17	13	4	9	7	2	5		1
7	33	9	24	17	5	12	9	3	6	5	2	3
8	9			5			3			2		
9	9			5			3					
10	33	13	20	17	7	10	9	4	5			
11	33	29	4	17	15	2	9		1			
12	17			9			5					
13	17			9			5					
14	33	21	12	17	11	6	9	6	3			
15	33	5	28	17	3	14	9	2	7			
16	5			3			2					
17	5			3								
18	33	7	26	17	4	13						
19	33	23	10	17	12	5						
20	17			9								
21	17			9								
22	33	31	2	17		1						
23	33	15	18	17	8	9						
24	9			5								
25	9			5								
26	33	11	22	17	6	11						
27	33	27	6	17	14	3						
28	17			9								
29	17			9								
30	33	19	14	17	10	7						
31	33	3	30	17	2	15						
32	3			2								
33	3											
34	33	4	29									
35	33	20	13									
36	17											
37	17											
38	33	28	5									
39	33	12	21									
40	9											
41	9											
42	33	16	17									
43	33		1									
44	17											
45	17											
46	33	24	9									
47	33	8	25									
48	5											
49	5											
50	33	6	27									
51	33	22	11									
52	17											
53	17											
54	33	24	9									
55	33	8	25									
56	9											
57	9											
58	33	10	23									
59	33	26	7									
60	17											
61	17											
62	33	18	15									
63	33	2	31									
64	2											

El cuadro muestra las posiciones ocupadas por los Cabezas de Serie, Huecos y Clasificados para sorteos de cuadros de 64, 32, 16 y 8 posiciones.

A las entradas que han de ser designadas cabezas de serie se les asigna un ranking según el orden de la lista empleada y se les da un número de cabeza de serie, tal y como sigue:

Ranking	Número de Cabeza de Serie
1	1
2	2
3-4	3=
5-8	5=
9-16	9=
17-32	17=
33-64	33=

Las entradas con el mismo número de cabeza de serie se sortean entre las correspondientes posiciones, según numeración, según muestra la primera columna de cada tabla. Cuando el número de cabezas de serie no es una potencia de 2 los cabezas de serie con menor ranking se sortean tan separadamente como sea posible entre las plazas que les correspondan. La segunda columna muestra el orden en el cual los huecos se colocarán, hasta el número requerido, y la tercera columna indica el orden en el cual los clasificados se colocan.

Figura 4.1.- Cabezas de Serie y Huecos (bytes)

País	Orden	Jugador	Orden de Cabeza de Serie
CHN	1	KONG Linghui	1=
	2	WANG Tao	3
	3	LIU Guoliang	3
	4	DING Song	5
	5	YAN Sen	9
	6	XIONG Ke	
CZE	1	KORBEL Petr	9
	2	BINDAC Miroslav	
FRA	1	GATIEN Jean-Phillipe	5
	2	CHILA Patrick	9
	3	ELOI Damien	
	4	CHATELAIN Nicolas	
	5	MARMUREK Olivier	
GER	1	ROSSKOPF Jorg	5
	2	FETZNER Steffen	
	3	FRANZ Peter	
JPN	1	MATSUSHITA Koji	9
	2	SHIBUTANI Hiroshi	9
KOR	1	KIM Taek Soo	5
	2	YOO Nam Kyu	9
	3	LEE Chul Sang	
SWE	1	WALDNER Jan-Ove	1=
	2	PERSSON Jorgen	9
	3	KARLSSON Peter	9
	4	VON SCHEELE Thomas	
	5	LINDH Erik	
TPE	1	CHIANG Pen-Lung	
	2	WU Wen-Chia	
USA	1	CHENG Yinghua	
	2	BUTLER Jim	
YUG	1	GRUJIC Slobodan	
	2	LUPULESKU Ilija	

Figura 4.3.- Listado de Cabezas de Serie

- 4.3.6 SWE3 puede sortearse en cualquiera de los cuartos que no contengan un jugador sueco, digamos en la sección 10, y CHN5 en cualquiera de los octavos no ocupado por un jugador chino, digamos en la sección 3. Lo que hace que CZE1 sólo pueda ocupar la única sección libre, es decir, la 2. De esta forma la primera fase del sorteo se ha completado. La Figura 4.5. muestra el resultado del sorteo para los 16 cabezas de serie. Las entradas directas serán las sorteadas a continuación, de forma que no haya más de 2 en cualquier sección, las otras dos posiciones de cada sección serán ocupadas por jugadores clasificados de fases previas y cubiertas con huecos (byes).
- 4.3.7 Como la primera mitad contiene tres jugadores chinos, CHN6 debe situarse en la segunda mitad del cuadro, en un octavo no ocupado por CHN1-5, digamos en la sección 16. FRA3 y FRA4 se sortearán entre los cuartos no ocupado por jugadores franceses, digamos en las secciones 3 y 15, y FRA5 en una sección no ocupada por FRA1-4, digamos en la sección 7. SWE4 debe situarse en el primer cuarto, digamos en la sección 13. De igual forma, GER2

debe ocupar la primera mitad, digamos la sección 4, y GER3 un cuarto no ocupada por ningún jugador alemán, digamos la sección 5.

1/2	1/4	1/8	1/16	CHN 6	FRA 5	SWE 5	GER 3	KOR 3	JPN 2	CZE 2	TPE 2	USA 2	YUG 2	
1	1	1	1											
			2											
		2	3											
			4											
	2	3	5											
			6											
		4	7											
			8											
2	3	5	9											
			10											
		6	11											
			12											
	4	7	13											
			14											
		8	15											
			16											

Figura 4.4.- Tabla de Sorteo

1/2	1/4	1/8	1/16	CHN 6	FRA 5	SWE 5	GER 3	KOR 3	JPN 2	CZE 2	TPE 2	USA 2	YUG 2	
1	1	1	1	1										
			2						1					
		2	3	5										
			4					1						
	2	3	5		1									
			6			2								
		4	7							2				
			8	3										
2	3	5	9	2										
			10			3								
		6	11		2									
			12				1							
	4	7	13	4										
			14							1				
		8	15											
			16				1							

Figura 4.5.- Tabla de Sorteo con Cabezas de Serie

- 4.3.8 KOR3 se sorteará entre los cuartos en los que no están ubicados ni KOR1 ni KOR2, como por ejemplo la sección 9. CZE2 debe situarse en la segunda mitad, digamos en la sección 12. Como aún no se ha sorteado ningún jugador ni de TPE, ni de USA, ni de YUG, los dos nominados por cada país se sortearán de forma que caigan en distintas mitades, dentro de las secciones que queden vacantes. Por tanto TPE1 y TPE2 pueden ocupar las secciones 6 y 14, USA1 y USA2 las secciones 10 y 8, y YUG1 y YUG2 las secciones 1 y 11. De esta forma se completa el sorteo para las entradas directas. La Figura 4.6. muestra el final del sorteo y la Figura 3.7. muestra los nombres de los jugadores, siguiendo el sorteo realizado, en el formato habitual.
- 4.3.9 Los jugadores que se hayan clasificado de fases previas, deberán, cuando sea posible, separarse dentro del cuadro, de los jugadores de su misma Asociación y de los de su grupo de clasificación. Para ello existen dos formas de llevarlo a la práctica; la más sencilla, esperar a que finalice la fase de clasificación y realizar un sorteo con los clasificados de la misma forma que el realizado con las entradas directas. Sin embargo esta solución no es siempre aceptada por los Organizadores que prefieren disponer de un cuadro ya sorteado desde el

principio de la Competición, de forma que pueda ser conocido por todos; en este caso habrá que distribuir los jugadores por los grupos de forma que cualquiera que se clasifique quede correctamente ubicado, para ello, además, hay que indicar dónde se ubica cada clasificado en el cuadro final.

1/2	1/4	1/8	1/16	CHN 6	FRA 5	SWE 5	GER 3	KOR 3	JPN 2	CZE 2	TPE 2	USA 2	YUG 2	
1	1	1	1	1									1	
			2			4				1				
		2	3	5	3									
			4				2	1						
	2	3	5		1		3							
			6			2					1			
		4	7		5					2				
			8	3										2
2	3	5	9	2				3						
			10			3						1		
		6	11		2									2
			12				1			2				
	4	7	13	4		5								
			14						1		2			
		8	15		4				2					
			16	6		1								

Figura 4.6.- Tabla de Sorteo con Cabezas de Serie y Entradas Directas

4.3.10 Para ello, los grupos se numeran acorde con el número de la sección en la que el vencedor será ubicado, esto es: C1 en la sección 1, C2 en la sección 2, etc. Después se sortean los jugadores entre los grupos teniendo en cuenta las posiciones ocupadas por las entradas directas de su misma Asociación. Por tanto si hubiese 2 jugadores chinos más, uno de ellos sería sorteado para ser incluido en el grupo 5 o 6 y el otro entre los grupos 11 o 12, de forma que no haya más de un jugador chino, bien sea entrada directa o clasificado, en cada octavo del cuadro. Si hubiese más participantes chinos deberían ser sorteados entre todos los grupos.

4.4 Procedimiento Alternativo para Sorteos

4.4.1 Existe un riesgo en la forma de realizar un sorteo descrita en 4.3, y es que puede no satisfacerse todos los requisitos para los cabezas de serie nominados por Asociación. Como ejemplo, la Figura 4.8. muestra el resultado de un sorteo de 16 jugadores pertenecientes a 5 Asociaciones, ninguno de los cuales es cabeza de serie por ranking. Los jugadores de CHN, FRA, SWE y GER ya han sido sorteados, de acuerdo con lo expuesto anteriormente, en cuartos separados, sin embargo las únicas posiciones libres para los dos jugadores japoneses están ambas ubicadas en el tercer cuarto.

4.4.2 Esta situación se produce ya que las opciones disponibles en cada fase del sorteo no están exentas completamente de otras restricciones distintas a las impuestas por los condicionantes de separación. En cuadros pequeños pueden preverse dificultades y por tanto tomar las medidas oportunas para que no se produzcan, sin embargo en grandes cuadros estas posibles dificultades no aparecerán hasta bien avanzado el sorteo. El riesgo puede reducirse si en primer lugar se trabaja con las Asociaciones con mayor número *impar* de inscritos, aunque otro método es asegurarse de que todos los requisitos pueden ser satisfechos (Figuras 4.9. a 4.12.).

4.4.3 La tabla mostrada en la Figura 4.9. es similar a la de la Figura 4.8., aunque también muestra el número de posiciones de cada cuarto (C) y de cada mitad (M). Los jugadores son asignados, primeramente, a regiones del cuadro, como muestra la Figura 4.10.. Cuando esté claro en qué cuartos serán sorteados, como por ejemplo para CHN y FRA, se coloca una cruz en el espacio pertinente; donde se sepa que como mucho sólo habrá un jugador en cada mitad, como por ejemplo para SWE, GER y JPN, se colocará un cruz en la línea divisoria oportuna.

KONG Linghui (CHN) _____

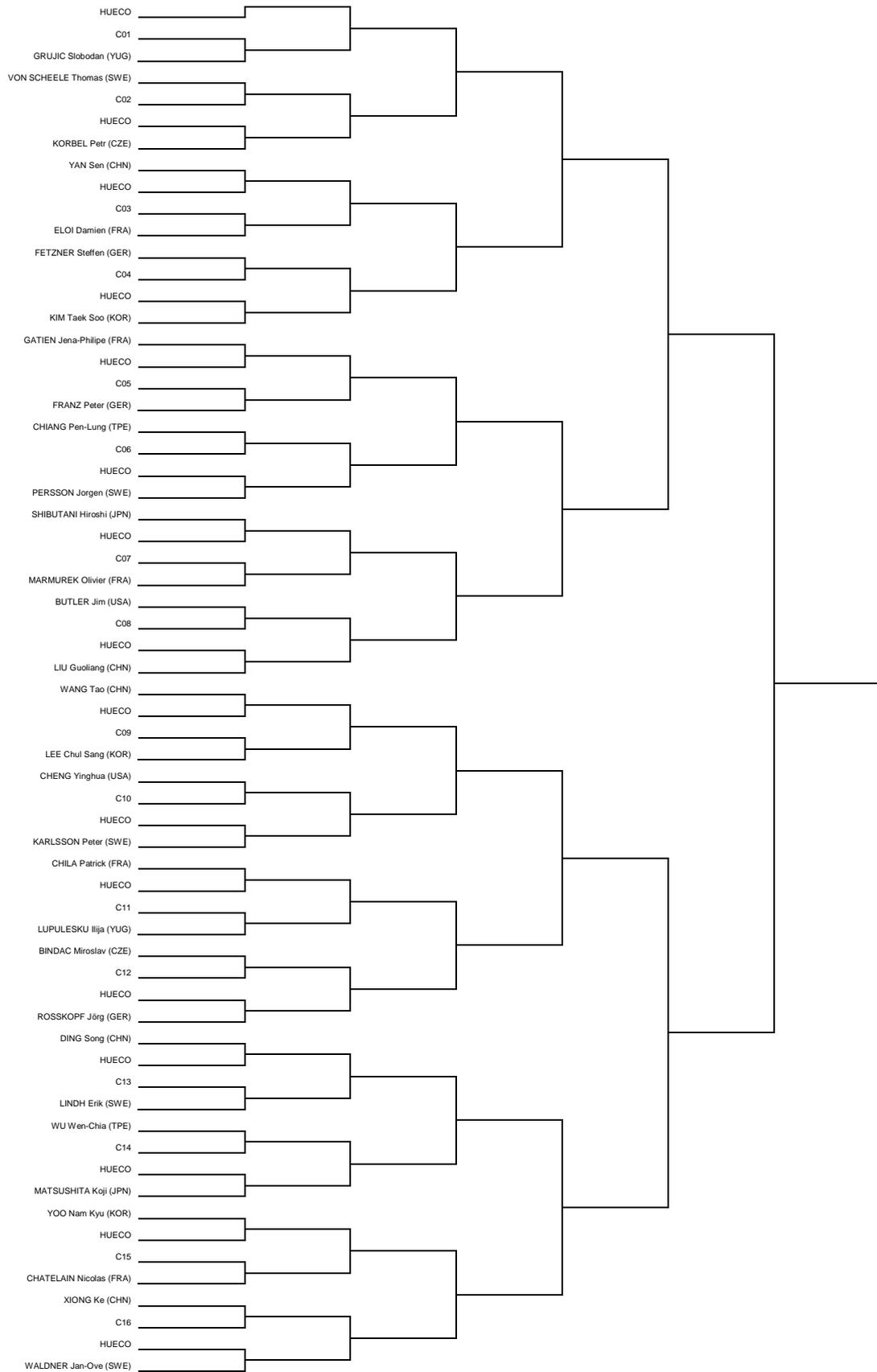


Figura 4.7.- Cuadro después del Sorteo

CHN	FRA	SWE	GER	JPN
-----	-----	-----	-----	-----

4	4	3	3	2
X	X	X	X	
X	X	X	X	
X	X			?
X	X	X	X	

Figura 4.8.- Sorteo Alternativo (1)

CHN 4	FRA 4	SWE 3	GER 3	JPN 2	Espacios	
					C	M
					4	8
					4	
					4	8
					4	

Figura 4.9.- Sorteo Alternativo (2)

CHN 4	FRA 4	SWE 3	GER 3	JPN 2	Espacios	
					C	M
X	X	X	X	X	2	1
X	X	X	X		2	
X	X	X	X	X	2	1
X	X	X	X		2	

Figura 4.10.- Sorteo Alternativo (3)

CHN 4	FRA 4	SWE 3	GER 3	JPN 2	Espacios	
					C	M
X	X	X	X	X	1	0
X	X	X	X		1	
X	X		X	X	2	1
X	X	X	X		1	

Figura 4.11.- Sorteo Alternativo (4)

CHN 4	FRA 4	SWE 3	GER 3	JPN 2	Espacios	
					C	M
X	X	X	X		0	0
X	X	X		X	0	
X			X	X	0	0
X	X	X	X		0	

Figura 4.12.- Sorteo Alternativo (5)

- 4.4.4 Se han cubierto 2 plazas de cada cuarto y, 7 de cada mitad, y los números de las dos columnas finales se han reducido de acuerdo a ello. Los tres jugadores de SWE se sortean a continuación, la Figura 4.11. les muestra ubicados en los cuartos 1, 2 y 4, dejando una plaza en cada uno de esos cuartos y, 2 plazas en el tercero. Como ahora no hay plazas libres en la primera mitad, los 3 jugadores de GER serán sorteados entre los cuartos 1, 3 y 4 y, los 2 de JPN en los cuartos 2 y 3. La Figura 4.12. muestra el sorteo completo.

4.5 Modificaciones del Sorteo

- 4.5.1 Debe evitarse, siempre que sea posible, alterar el resultado de un sorteo, sólo se hará para rectificar errores que hubieran podido cometerse, añadir jugadores o, para corregir serios desequilibrios surgidos por la ausencia de cabezas de serie. Incluso en estos casos, no se modificará el sorteo de una prueba una vez que la misma hubiese comenzado, aunque el partido afectado se hubiese jugado o se estuviese disputando. Las fases de clasificación, y a estos efectos, se consideran pruebas distintas.
- 4.5.2 Además, no se moverá ningún jugador de un lugar a otro del cuadro, ni siquiera cuando no se hubiese comenzado a jugar, excepto en los casos que haya que resorteos las cabezas de serie y, en ningún caso, podrá modificarse una pareja de dobles cuando los dos componentes de la misma estén presentes. Un jugador no puede ser eliminado del sorteo sin su consentimiento, excepto en los casos de descalificación del mismo por parte del Juez Árbitro por mal comportamiento o por no estar presente a la hora prevista de comienzo del partido. Finalmente, decir que cualquier cambio que se realice en el sorteo debe contar con el visto bueno del Comité de Competición del Torneo.
- 4.5.3 Sólo se aceptará la inclusión de nuevos jugadores o parejas que, de haber estado presentes originalmente se hubiesen considerado cabezas de serie, si hay espacios disponibles en los reservados para cabezas de serie; cuando el jugador o pareja a añadir no hubiese sido considerado cabeza de serie podrá ser incluido en cualquier espacio disponible en el cuadro. La forma de realizar la inclusión es mediante sorteo entre las plazas disponibles, atendiendo al nivel del jugador o pareja a añadir, y comenzando por las plazas destinadas a cabezas de serie, luego se sortearán el resto de plazas disponibles y, finalmente, los huecos (byes) no enfrentados a cabezas de serie, considerando, siempre que sea posible, los requisitos impuestos por la nominación por Asociación.
- 4.5.4 En las ocasiones en las que el número de ausencias es elevado suele considerarse la opción de cambiar el sorteo. Concretamente cuando el número de ausentes, entre los cabezas de serie de una misma sección del cuadro, es numeroso, ya que un jugador de poco nivel podría llegar muy lejos en el cuadro, haciendo perder interés a los enfrentamientos finales. Cuando se quiere evitar a toda costa esta situación, la solución ideal es realizar nuevamente el sorteo en su totalidad, designando ahora como cabezas de serie sólo a aquellos que estén presentes. El problema de esta solución son las ausencias de última hora que hacen imposible volver a realizar el sorteo.
- 4.5.5 Para considerar esta alternativa, existe la posibilidad, contemplada en los procedimientos al respecto, que permite sortear nuevamente solamente las posiciones ocupadas por los cabezas de serie, dejando inalterado el resto del cuadro. Los cabezas de serie presentes son reordenados en función de su clasificación, reenumerados y vueltos a sortear siguiendo el procedimiento habitual, excepto porque una vez sorteado el último de ellos, las plazas reservadas para cabezas de serie aún sin cubrir no serán cubiertas. Cuando no sea posible cubrir el número de cabezas de serie para el sorteo con jugadores incluidos en el mismo, la única solución posible sería aceptar nuevos jugadores.
- 4.5.6 Este sorteo parcial sólo se realizará cuando el desequilibrio del cuadro sea realmente serio. Es difícil establecer el punto exacto en el que las ausencias hacen más o menos grave los desequilibrios del cuadro, y por tanto sea aconsejable un nuevo sorteo de los cabezas de serie. Aunque como guía puede decirse que se realizará cuando: en un sorteo con 4 cabezas de serie, 2 de ellos estén ausentes y ambos ocupen la misma mitad del cuadro; en un sorteo con 8 cabezas de serie, al menos, 3 de ellos están ausentes y además ocupen la misma mitad del cuadro. A medida que se incrementa el número de cabezas de serie, la necesidad de acudir a un nuevo sorteo se hace cada vez menor, y se hace muy difícil imaginar situaciones que aconsejen un nuevo sorteo cuando hay 16 o más cabezas de serie.
- 4.5.7 Un error conceptual muy frecuentemente cometido es considerar que cuando faltan numerosos cabezas de serie los restantes deben ser sorteados nuevamente, aunque en realidad el Juez Árbitro no está obligado a ello por muchos cabezas de serie que estén ausentes. Tal decisión es potestad exclusiva del Juez Árbitro y, muchos de ellos consideran

que es mejor no volver a realizar el sorteo por elevado que sea el número de jugadores ausentes e independientemente de su clasificación. Cuando el número de ausentes es elevado, quizás debido a las condiciones meteorológicas, sería factible realizar un sorteo nuevo, aunque ello depende exclusivamente del Juez Árbitro.

4.6 Sistema de la Serpiente

- 4.6.1 La utilización de cabezas de serie en grupos, especialmente en competencias por equipos, normalmente se apoya en el sistema de la “serpiente”, en el que el equipo/jugador/pareja con la clasificación más alta se coloca en el primer grupo, el segundo en el segundo grupo, el tercero en el tercer grupo, y así hasta el final, de forma que haya uno en cada grupo. En su variante más simple, los siguientes inscritos son distribuidos, igual que para los cabezas de serie, por los grupos en función de su clasificación, aunque comenzando por el último grupo y terminando por el primer grupo. El proceso continua hasta que se han ubicado todos los inscritos, de forma que se va formando una “serpiente” continua en función de la clasificación; la Figura 4.13. muestra cómo ubicar 32 inscritos en 8 grupos.

		GRUPOS							
		A	B	C	D	E	F	G	H
		1	2	3	4	5	6	7	8
		16	15	14	13	12	11	10	9
		17	18	19	20	21	22	23	24
		32	31	30	29	28	27	26	25

Figura 4.13.- Sistema de la Serpiente Básico

		GRUPOS							
		A	B	C	D	E	F	G	H
		1	2	3	4	5	6	7	8
		(13,	14,	15,	16)	(9,	10,	11,	12)
		(17,	18,	19,	20)	(21,	22,	23,	24)
		(29,	30,	31,	32)	(25,	26,	27,	28)

Figura 4.14.- Sistema de la Serpiente Modificado

- 4.6.2 La desventaja de este sistema es que la composición de los grupos es previsible considerando la clasificación inicial, por lo que interesa introducir cierto grado de aleatoriedad. Una vez ubicada una entrada en cada uno de los grupos el resto de entradas serán sorteadas. Se sortean unas pocas cada vez atendiendo a su clasificación, tal y como muestra la Figura 4.14. En este caso las entradas con ranking: del 9 al 12 se sortean entre los grupos E a H, del 13 al 16 entre los grupos A a D y así hasta el final, contemplando los requisitos de la nominación por Asociación, haciendo que, por ejemplo, los jugadores de una misma Asociación se distribuyan en distintos grupos.

5 PLANIFICACIÓN Y CONTROL

5.1 Objetivo

- 5.1.1 El objetivo de la planificación es asegurar el mejor uso de los horarios y mesas disponibles en beneficio de los participantes y espectadores. Debe contemplarse un horario razonable para los participantes, con un intervalo entre partidos suficiente pero no excesivo, ya que los espectadores desean poder contemplar completamente los partidos cuando mejor les venga. Cuanto mejor sea la planificación mayor será el número de participantes que pueden ser admitidos, y ello redundará positivamente en los organizadores, que al poder admitir más participantes verán incrementados los ingresos por inscripción.
- 5.1.2 También deberán ser tenidas en cuenta las condiciones impuestas por los medios de comunicación. Los periódicos tienen hora límite de entrega de reportajes para ser incluidos en la edición correspondiente, por lo que las finales no deberán ser planificadas para ser jugadas demasiado tarde, de forma que sea posible la inclusión de los resultados en la edición correspondiente. Además el horario deberá tener en cuenta las horas en las que la televisión tiene previsto realizar la retransmisión de la prueba. La poca exactitud de las horas de retransmisión por parte de la televisión hace necesaria cierta flexibilidad con la planificación establecida, con el fin de realizar rápidos ajustes cuando sea necesario.
- 5.1.3 Al igual que para el sorteo, los ordenadores juegan un papel muy importante en la planificación. Sin embargo debe tenerse en cuenta que un ordenador no suele considerar ciertos detalles, que sí tiene en cuenta un humano, y que ayudan a mejorar la presentación de la competición. Por ejemplo, no puede saber que un determinado partido entre el jugador A y X es muy probable que sea bueno y espectacular, de forma que debería ser emplazado en una mesa donde los espectadores sean el máximo posible y con la mejor visibilidad; o que el partido entre B e Y esté previsto sea poco atractivo y, que por tanto, debería realizarse en mesas menos “privilegiadas”.
- 5.1.4 Los Jueces Árbitros deben tener los suficientes conocimientos de planificación como para modificar una planificación realizada por ordenador cuando sea necesario, con el fin de considerar circunstancias especiales o bien realizar la misma cuando el ordenador no esté disponible o no esté justificado su uso. Tampoco deben desaprovecharse las ventajas que proporciona el ordenador en cuanto a automatización y ahorro de tiempo a la hora de la planificación. Luego, habrá que buscar un compromiso entre automatización, conseguida con el ordenador, y optimización, obtenida manualmente.

5.2 Tiempos

- 5.2.1 Los principios básicos de la asignación horaria consiste en dividir el tiempo disponible en periodos entre los que se distribuyen los partidos, y uno de los primeros factores a considerar es la duración de los partidos. Esta duración de partidos no sólo depende del número de juegos a disputar por cada partido, sino también de otros factores como pueden ser: la ronda a la que pertenece el partido, el tipo de competición, etc. Por ejemplo, normalmente los partidos de primera ronda suelen tener una menor duración que los disputados en rondas más avanzadas, ya que suelen enfrentar a jugadores de muy distinto nivel, lo que facilita seguir un horario más ajustado en competiciones por grupos.
- 5.2.2 La duración de los partidos depende en cierta medida del nivel de la competición. En Torneos pequeños, donde puede mantenerse fácilmente el control, es suficiente con reservar 20 minutos para partidos al mejor de 3 juegos y 30 minutos para partidos al mejor de 5 juegos. En Torneos con niveles de juego más altos, suele reservarse el doble del tiempo antes indicado, para considerar: demoras en el comienzo, que los jugadores y colegiados no estén disponibles cuando son requeridos y, partidos muy largos. Un compromiso razonable para los Torneos Abiertos es considerar tiempos de 30 minutos para partidos al mejor de 3 juegos y de 45 minutos para partidos disputados al mejor de 5 juegos.
- 5.2.3 Algunos organizadores prefieren que todos los partidos comiencen en todas las mesas al mismo tiempo, con el fin de que la presentación y anuncio de los mismos no interfiera en la disputa de otros en juego. Lo que presenta el inconveniente de que cualquier ronda siempre tendrá la misma duración que el partido más largo de la ronda en disputa, y en algunas ocasiones es más importante basar el horario en partidos muy esperados que en la media de duración de los mismos. Sea cual sea la opción elegida, siempre deberán reservarse mesas,

en todas las rondas, sin partidos con el fin de poder ser utilizadas para recuperar retrasos que se hubieran podido producir.

- 5.2.4 No podrá pretenderse que un jugador que acaba de finalizar un partido pase a disputar el siguiente inmediatamente, aunque tampoco deberá esperar horas entre rondas. Lo ideal sería que el descanso entre partidos nunca fuese inferior al tiempo asignado a un partido ni superior al asignado a tres partidos, aunque en las rondas finales los jugadores agradecerán periodos entre partidos mas largos con el fin de recuperarse mejor. Habrá que tener en cuenta, especialmente en las rondas finales, que los jugadores podrían estar involucrados en otras pruebas que se disputen en paralelo.
- 5.2.5 La normativa no indica el número máximo de partidos que un jugador podrá disputar en un periodo determinado. Lo normal es que los jugadores y, más especialmente los jóvenes, quieran jugar el máximo número de partidos un mismo día, aunque los jugadores profesionales prefieren disputar un número reducido de partidos por día, especialmente en las rondas finales de la prueba. Como indicación valga decir que es razonable que un mismo jugador en un mismo día dispute un máximo de tres partidos al mejor de 5 juegos o 5 partidos al mejor de 3 juegos, siempre con el adecuado descanso entre la disputa de los mismos. Los partidos deberían comenzar sobre las 10.00 horas y no alargarse más allá de las 22.00 horas.
- 5.2.6 Estas indicaciones son aplicables a las pruebas más importantes de los Torneos, como son las de individuales y dobles. En aquellos Torneos en los que el número de pruebas de distintas categorías a disputar sea elevado, y basándose en los criterios de edad o nivel de juego, puede asumirse que un jugador inscrito en varias pruebas, está dispuesto a asumir el riesgo que supone disputar muchos partidos en un tiempo limitado. Desde el punto de vista del Juez Árbitro, la consideración principal debe ser el incremento del riesgo de conflictos debido al número de pruebas en las que un mismo jugador está inscrito, pudiendo limitar el número de pruebas en las que un mismo jugador puede inscribirse con el fin de reducir dicho riesgo.

5.3 Conflictos

- 5.3.1 La planificación sería muy sencilla si cada evento se disputara de forma aislada del resto, sin embargo esto no suele ser así, de forma que hay varias pruebas disputándose en paralelo y debe hacerse el mejor uso posible de las mesas disponibles. Obviamente podrá disputarse una prueba masculina y otra femenina en paralelo sin problemas, para lo cual será suficiente con alternar las rondas. Esta solución es sencilla y fácilmente aplicable en las primeras rondas de las pruebas, sin embargo, y a medida que las rondas avanzan el número de mesas ocupadas disminuye, con lo que la tentación por dar comienzo a otra prueba se incrementa.
- 5.3.2 Lo que podría llevar a conflictos ya que es prácticamente imposible predecir qué jugadores seguirán en competición en cada prueba. La clave de una buena planificación está en intentar evitar la posibilidad de estos conflictos, permitiendo periodos de descanso suficientes para los casos en los que los mismos se produzcan. Normalmente cada partido deberá ser asignado a un horario único, aunque en torneos locales podría permitirse planificar, por ejemplo, la disputa de algunos partidos de la primera ronda de dobles masculino a la misma hora que los partidos de las rondas finales de la prueba individual masculina.
- 5.3.3 Los partidos de dobles, que en este caso, podrán ser disputados dependerá de los jugadores involucrados en las rondas de individuales planificadas a la misma hora. Este solapamiento obliga a llevar un mayor control, ya que los partidos deberán ser fijados y comunicar las decisiones a los jugadores implicados, lo que no es aconsejable en Torneos importantes. Sin embargo, suele ser útil en Torneos locales donde lo que se pretende es la máxima ocupación de las mesas con la máxima competición posible y, donde los jugadores están dispuestos a aceptar cierto grado de incertidumbre en el horario de sus partidos.
- 5.3.4 La prueba de dobles mixtos, y debido a que involucra tanto a hombres como a mujeres, siempre interfiere con cualquier otra prueba, por lo que suele planificarse como primera o última prueba a disputar. Normalmente cualquiera de las dos alternativas son válidas, aunque muchos Jueces Árbitros prefieren disputarla como última prueba ya que opinan que el riesgo de no asistencia, a primera hora, de alguno de los jugadores es menor cuando sólo hay dos involucrados, prueba individual, que cuando son cuatro los implicados, prueba de dobles. En una prueba por grupos, es razonable solicitar a los jugadores que informen de su presencia

en un determinado momento y, sólo obligar la presencia de los dos jugadores implicados en el partido que se vaya a disputar del grupo.

- 5.3.5 Cuando los torneos incluyen tanto pruebas de individuales como de equipos, es aconsejable comenzar por la disputa de las pruebas de equipos. Lo ideal sería que las pruebas de equipos estuviesen concluidas antes del comienzo de las pruebas de individuales, pero es muy raro que ocurra excepto en los Campeonatos Continentales o del Mundo, e incluso en estos se dan numerosos solapamientos. La disputa de la prueba de equipos en primer lugar permite que el sorteo de la prueba de individuales se realice después de que los equipos participantes ya hayan llegado y, por lo tanto, confirmado sus inscripciones, lo que facilita mucho el sorteo, al ser menos probable que haya que realizar cambios una vez efectuado el sorteo.

5.4 Asignación de Mesas

- 5.4.1 La asignación de partidos a mesas debe considerar tanto los intereses de los jugadores como de los espectadores. Por ejemplo, es mejor que un mismo jugador no dispute dos partidos seguidos en la misma mesa, para evitar cualquier tipo de duda respecto al distinto trato dispensado a los jugadores, debido a estar más familiarizado con las condiciones del área de juego y de la mesa. Aquellos partidos que, previsiblemente, sean espectaculares o de alto nivel deberán ser asignados a una mesa que pueda ser contemplada perfectamente por el público asistente, aunque siempre considerando que la concentración de los espectadores alrededor de algunas mesas no cause problemas de acceso.
- 5.4.2 La asignación inicial de partidos a mesas sólo debería ser modificada por muy buenas razones. Un partido deberá ser jugado en otra mesa distinta a la asignada originalmente si la misma está ocupada por otro partido anterior que, por ejemplo, se haya alargado más de lo previsto, aunque este cambio puede suponer llevar el retraso de una mesa a otra. También podrá cambiar la mesa de aquellos partidos importantes o más atractivos con el fin de que los espectadores o la televisión tengan mejor situación. Siempre que se traslade un partido de una mesa a otra, sea por el motivo que sea, tanto los jugadores, como espectadores, como los medios de comunicación, deberán ser informados tan pronto como sea posible.

5.5 Documentación

- 5.5.1 La preparación de la planificación requiere la identificación de los partidos y una forma de registrar el horario de disputa de los mismos, preferiblemente de forma que permita controlar el desarrollo del juego durante el Torneo. Existen numerosas formas de hacerlo, cada una con ventajas e inconvenientes. A continuación se describe un posible sistema. En éste, cada partido se asigna a una mesa y hora concreta, aunque algunos jueces árbitros prefieren permitir cierta flexibilidad para lo que a la hora de ubicar los grupos de partidos prefieren hacerlo por horarios que por mesas concretas.
- 5.5.2 Una forma de identificar los partidos se muestra en la Figura 5.1., para un sorteo de 64 entradas. Los partidos se numeran, ordenadamente, de arriba abajo y de izquierda a derecha, de forma que los partidos de la primera ronda se numeran del 01 al 32, los de la segunda ronda del 33 al 48 y así sucesivamente. El prefijo X representa un dígito (o letra) para identificar la prueba, de forma que el partido 103 (o A03) sería el tercer partido de la primera ronda de la prueba individual masculina, y el partido 262 (o B62) sería la segunda semifinal de la prueba individual femenina. El diagrama muestra qué partidos dependen de resultados de partidos previos y por tanto cuándo deben preverse intervalos.
- 5.5.3 La Figura 5.2. muestra la posible planificación de un sistema por eliminatoria de 64 entradas, en forma de tabla donde cada fila indica periodos de disputa de partidos y cada columna una mesa; todos los partidos son al mejor de 5 juegos. Los partidos se han repartido de forma que los jugadores tengan un tiempo entre partidos de entre 1 a 3 partidos y, que ningún jugador dispute partidos consecutivos en la misma mesa. Normalmente, con las últimas rondas de una prueba pueden disputarse partidos de otras pruebas, aunque siempre es aconsejable dejar algunas mesas sin usar para resolver cualquier contingencia que pudiera plantearse.
- 5.5.4 La Figura 5.3. muestra una planificación de un Torneo por sistema por eliminatoria. Dicha planificación incluye las pruebas de individuales y dobles, tanto masculinas como femeninas. Hay 48 entradas en cada prueba individual y 24 parejas en cada una de las pruebas de dobles. La competición se disputará en 3 días y con 8 mesas.



Figura 5.1- Numeración de partidos en un sorteo de 64

La planificación realizada hace que ningún jugador tenga que disputar más de dos partidos de individuales y dos partidos de dobles en el mismo día. Cada día la competición termina a una hora prudencial; además hay un muy interesante programa de cuartos de finales para el segundo día. La Figura 5.4. muestra cómo planificar una fase de clasificación.

Horario	MESA NUMERO							
	1	2	3	4	5	6	7	8
10:00	X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08
10:45	X09	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16
11:30	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24
12:15	X25	X26	X27	X28	X29	X30	X31	X32
13:00	X35	X36	X39	X40	X33	X34	X37	X38
13:45	X43	X44	X47	X48	X41	X42	X45	X46
14:30	X49		X50		X51		X52	
15:00		X53		X54		X55		X56
15:30			X57				X58	
16:00	X59				X60			
16:30		X61						
17:00							X62	

Figura 5.2.- Planificación de un sorteo de 64 plazas

VIERNES	Horario	1	2	3	4	5	6	7	8
	10:00	WS1							
	11:00	MD1							
	11:30	WS1							
	13:00	MS1							
	14:00	WD1							
	14:30	MS1							
	16:30	WS2							
	17:30	MS2							
	18:30	WS2							
	19:30	MS2							
	20:30	FIN							

SABADO	Horario	1	2	3	4
	10:00	WD2	WD2	WD2	WD2
	10:30	MD2	MD2	MD2	MD2
	11:00	WS3	WS3	WS3	WS3
	12:00	MS3	MS3	MS3	MS3
	13:30	WD2	WD2	WD2	WD2
	14:00	MD2	MD2	MD2	MD2
	14:30	WS3	WS3	WS3	WS3
	15:30	MS3	MS3	MS3	MS3
	17:00	WDQ	WDQ	WDQ	WDQ
	17:30	MDQ	MDQ	MDQ	MDQ
	18:00	WSQ	WSQ	WSQ	WSQ
19:00	MSQ	MSQ	MSQ	MSQ	
20:00	FIN				

DOMINGO	Horario	1	2
	10:00	WDS	
	10:20		MDS
	11:00	WDS	
	12:00		MDS
	12:20	WSS	
	12:40		MSS
	13:00	WSS	
13:20		MSS	
15:30	FINALES		

Para 48 MS (individual masculino), 48 WS (individual femenino), 24 MD (dobles masculino) y 24 WD (dobles femenino)

Figura 5.3.- Planificación de Torneo (Por eliminatoria)

Horario	1	2	3	4	5	6	7	8
12:00	MSG01	MSG02	MSG03	MSG04	MSG05	MSG06	MSG07	MSG08
13:30	WSG01	WSG02	WSG03	WSG04	WSG05	WSG06	WSG07	WSG08
15:00	MSG09	MSG10	MSG11	MSG12	MSG13	MSG14	MSG15	MSG16
16:30	WSG09	WSG10	WSG11	WSG12	WSG13	WSG14	WSG15	WSG16
18:00	MDG01	MDG02	MDG03	MDG04	MDG05	MDG06	MDG07	MDG08
19:30	WDG01	WDG02	WDG03	WDG04	WDG05	WDG06	WDG07	WDG08
21:00	FIN							

Grupos de Clasificación de 3 – 16 MSG, 16 WSG, 8 MDG, 8 WDG

Figura 5.4.- Planificación de Torneo (Fase de Clasificación)

5.6 Control del Juego

5.6.1 Un formato similar puede emplearse para controlar el desarrollo del juego. La hora de comienzo de cada partido se marca en la hoja de sorteo correspondiente; lo que proporciona una forma muy útil de comprobar la planificación, ya que, por ejemplo, los intervalos de descanso planificados inapropiadamente saltan a la vista rápidamente. La planificación de trabajo es un formato ampliado de la tabla empleada en la planificación, con el nombre de los jugadores y el número del partido indicado en la misma, incluyendo además la hora y mesa donde el vencedor disputará su próximo partido. Un refinamiento a mayores consistiría en colorear las celdas de la tabla con el fin de diferenciar pruebas. Como ejemplo de partes de sorteos de trabajo pueden verse las Figuras 5.5. y 5.6..

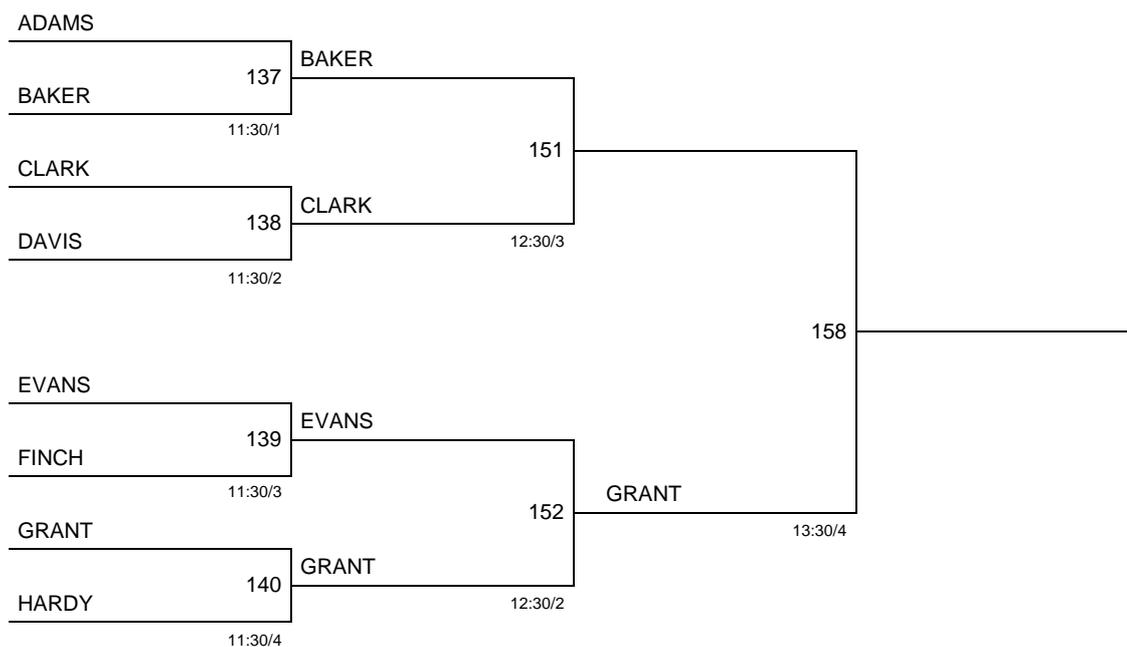


Figura 5.5.- Sección de un Sorteo de Trabajo

5.6.2 A medida que cada uno de los partidos finaliza el nombre del ganador se pasa a la celda reservada para el ganador, tanto en la hoja del sorteo como en la planificación de trabajo. Un método para indicar el progreso del juego consiste en marcar con una diagonal cada celda correspondiente a un partido ya comenzado y, tan pronto como el partido termine marcar dicha celda, con la otra diagonal, de forma que una celda cruzada de la tabla indica partido ya disputado. Cuando el Torneo se está disputando de acuerdo a la planificación prevista, en cualquier momento que se elija, los partidos que indican las celdas habrán comenzado antes de que la celda se haya marcado, bien con una o dos diagonales, por lo que será obvio comprobar si existe un retraso en cualquiera de las mesas.

Horario	1	2	3	4	
11:30	137 ADAMS BAKER 12:30/3	138 CLARK DAVIS 12:30/3	139 EVANS FINCH 12:30/2	140 GRANT HARDY 12:30/2	
12:00	149 ISAAC JONES 13:00/3	150 KEITH LEWIS 13:00/3	249 MILES NORTH 13:00/1	250 OXLEY PAYNE 13:00/1	
12:30	251 QUEEN ROCHE 13:30/2	152 EVANS GRANT 13:30/4	151 BAKER CLARK 13:30/4	252 SMITH THORP 13:30/2	
13:00	257 MILES PAYNE 14:30/3	259 ANGUS BLACK 14:30/4	157 JONES LEWIS 14:30/1		
13:30		258 SMITH 14:30/3	260 COWAN DENIS 14:30/4	159 GRANT 14:30/1	
14:00	601 UNWIN/VOGEL WHITE/YOUNG 15:00/5	602 ALLEN/BEECH CROFT/DOLAN 15:00/5	603 EWING/FIRTH GIBBS/HATCH 15:00/6	604 INMAN/JUDGE KEATS/LUCAS 15:00/6	
14:30	161 17:00/1	262 16:00/1	261 16:00/1	162 17:00/1	

Figura 5.6.- Sección de una planificación de trabajo

- 5.6.3 Otra forma de controlar el desarrollo del juego es colocando las actas de los partidos por mesa y por orden cronológico. Inicialmente sólo las actas de las primeras rondas contendrán los nombres de los jugadores y las actas de otras rondas, que ya incluyen su horario de disputa, se irán rellenando a medida que los ganadores se vayan conociendo. Cuando un partido deba disputarse se le proporciona al árbitro el acta del mismo, de forma que el acta que está encima de la pila de actas de una determinada mesa, determina si en esa mesa se está cumpliendo el horario establecido. La simplicidad de este sistema tiene como contrapartida la posibilidad de que las actas se descoquen, además es sólo llevadero en Torneos pequeños.
- 5.6.4 Sea cual sea el método elegido, el Juez Árbitro debe conocer en todo momento como se está desarrollando la competición, de forma que pueda adelantarse a cualquier problema que pudiera surgir mediante la introducción de los ajustes más oportunos para evitar que los retrasos sean demasiado considerables. Las decisiones precipitadas suelen acarrear más perjuicios que beneficios. Habrá que tener en cuenta que las distintas pruebas no son independientes las unas de las otras, ni siquiera cuando en ellas no participan los mismos jugadores. Suele existir una tendencia a cambiar los partidos a mesas disponibles, aunque dicha medida, en ocasiones, puede empeorar la situación.
- 5.6.5 Sólo se cambiarán los partidos de mesa en los casos que sea realmente necesario, ya que los mismos pueden crear confusión entre los jugadores, los controladores de las mesas y los colegiados. No tiene mucho sentido realizar una completa planificación si a la primera señal de retraso en el horario se modifica la misma, especialmente cuando la planificación tiene previstos ciertos horarios libres con el fin de recuperarse de este tipo de retrasos. Es más probable que se den dificultades al principio y al final de la programación, bien por retardos en la llegada de los jugadores o bien porque algunos jugadores están inmersos en las fases finales de distintas pruebas.

5.7 Partidos Decisivos y Finales

- 5.7.1 Es frecuente que los partidos de las últimas rondas sólo se disputen en unas pocas mesas. Aunque la disputa simultánea de varios partidos decisivos, como por ejemplo las semifinales de una prueba, podría no ser lo mejor, existen ventajas en hacer que los mismos se solapen, especialmente cuando no esté claro el desenlace de los mismos. Si la planificación de los horarios de comienzo de los partidos de las últimas rondas se ha realizado de forma escalonada, es poco probable que unos interfieran en otros, por lo que los espectadores podrán prestar la misma atención a todos ellos. La Figura 5.3. muestra cómo planificar las semifinales de un torneo.
- 5.7.2 No siempre es buena idea la disputa de los partidos considerados más importantes al final del programa de partidos decisivos. A menudo un mismo jugador deberá disputar más de una final y, normalmente, prefieren disputar en primer lugar la prueba individual y posteriormente la de dobles. De esta forma, además, se cuenta con la ventaja de que los medios de comunicación cuentan con los resultados más importantes antes, con lo que podrán informar con más detalle sobre los mismos. Cuando no haya otras obligaciones, como por ejemplo las impuestas por la televisión, el Juez Árbitro deberá recabar la opinión de los jugadores involucrados antes de decidir al respecto.

6 CONCLUSIÓN

- 6.1 La mayoría de los colegiados empiezan como árbitros. Para, con el paso del tiempo encontrar que su fuerte es el control del juego y la presentación de partidos, mientras que para otros es la planificación y gestión de competiciones. No siempre un buen árbitro acabará siendo un buen Juez Árbitro, y viceversa, y es una cuestión personal decidir por qué camino seguir. Ambas funciones son importantes, y aquellos que se decanten por el arbitraje no deben considerarse, en forma alguna, inferiores o con menos éxito.

APÉNDICE A – OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE JUEZ ÁRBITRO INTERNACIONAL

- 1 En el año 1971 se introdujeron las pruebas para la obtención del título de Árbitro Internacional. Por aquel entonces la mayoría de las Asociaciones disponían de sus propios procedimientos al respecto, sin embargo muy pocas disponían de procedimientos para acceder a Juez Árbitro Internacional, cuando se introdujo el mismo en 1990. Por ello los criterios que se introdujeron no estaban demasiado refrendados por la experiencia, a pesar de todo, se decidió que todos los candidatos debían ser Árbitros Internacionales con experiencia de Juez Árbitro en competiciones internacionales.
- 2 Debido a que algunas preguntas referidas a temas de Juez Árbitro no tienen una única respuesta se decidió no utilizar el método de examen de respuestas múltiples, empleado en el examen de Árbitro Internacional. Al no ser única la respuesta, la bondad de la misma vendrá determinada por la explicación de la misma. Para permitir dichas explicaciones se emplea un examen con respuestas por escrito, en lugar de uno de múltiples respuestas.
- 3 El examen escrito consta de 2 partes. La primera es un ejercicio práctico consistente en la preparación de una planificación de un hipotético torneo, que normalmente, se realiza por cada candidato en su casa. Para la realización de la misma los candidatos podrán emplear cualquier material o libro de referencia que deseen, pero deberán firmar y comprometerse a que no contaron con ayuda de ninguna otra persona. Posteriormente podrían disponer de la oportunidad de explicar y justificar la propuesta por ellos realizada.
- 4 La segunda parte del examen escrito consiste en la interpretación de las reglas, de la elección de los cabezas de serie y del sorteo. Se supondrá que los candidatos son los jueces árbitros de un torneo abierto y tendrán que explicar qué acciones tomarían ante situaciones que se les van proponiendo. Las preguntas podrían incluir el cálculo de la clasificación final de una competición por grupos y la realización de un sorteo de una típica prueba de un torneo. Esta parte del test se realiza en un tiempo determinado, sin poder usar libros de referencia y bajo el control de un supervisor.
- 5 A continuación se realiza una entrevista, normalmente el mismo día o bien al día siguiente, donde se da a los candidatos la oportunidad de explicar o aclarar las respuestas que dieron por escrito. También podría solicitárseles su opinión, desde el punto de vista de Juez Árbitro, respecto a situaciones acontecidas en torneos. El resultado final dependerá del resultado de las distintas partes del examen realizadas; de forma que una buena parte escrita no compensará una deficiente entrevista, ni viceversa.
- 6 El examen, por regla general, se realiza en inglés, que se entiende es conocido, al menos básicamente, por la mayoría de los jugadores. Es deseable que los candidatos a Juez Árbitro Internacional tengan un buen nivel de inglés, pero se comprende y valora la dificultad que entraña para los candidatos, cuya lengua materna no es el inglés, la respuesta a preguntas técnicas en dicho idioma. Podría optarse por hacer el examen otra lengua, pero los candidatos o su Asociación, deberán facilitar la traducción y la interpretación de las respuestas.
- 7 La idea original consistió en contar con un reducido número de Jueces Árbitros repartidos por todo el mundo de forma que pudieran ser requeridos para actuar en las principales competiciones promovidas por la ITTF; objetivo éste, alcanzado con creces. Ahora, sin embargo, el objetivo es otro, y consiste en conseguir un gran número de Jueces Árbitros que establezcan los estándares de actuación como Juez Árbitro dentro de su Asociación o Federación Continental y por tanto expandan los estándares de actuación como Juez Árbitro por el mundo.

1.- INTRODUCCIÓN	1
2.- EL JUEZ ÁRBITRO DE UNA COMPETICIÓN	1
2.1.- Responsabilidades	1
2.2.- Decisiones	2
2.3.- Descalificaciones	2
3.- SISTEMAS DE COMPETICIÓN	3
3.1.- Sistemas Básicos	3
3.2.- Sistemas por Eliminatoria	3
3.3.- Sistemas por Grupos	6
3.4.- Orden de Juego en los Grupos	6
3.5.- Cálculo de la Clasificación de un Grupo	7
3.6.- Competiciones de Clasificación	9
3.7.- Competiciones por Equipos	11
4.- EL SORTEO Y LA SIEMBRA	11
4.1.- Propósito	11
4.2.- Cabezas de Serie, Huecos (byes) y Previas	11
4.3.- Realización de Sorteos	13
4.4.- Procedimiento Alternativo para Sorteos	16
4.5.- Modificaciones del Sorteo	19
4.6.- Sistema de la Serpiente	20
5.- PLANIFICACIÓN Y CONTROL	21
5.1.- Objetivo	21
5.2.- Tiempos	21
5.3.- Conflictos	22
5.4.- Asignación de Mesas	23
5.5.- Documentación	23
5.6.- Control del Juego	26
5.7.- Partidos Decisivos y Finales	28
6.- CONCLUSIÓN	28
APÉNDICE A – OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE JUEZ ÁRBITRO INTERNACIONAL	29