



UNIVERSIDAD DE
MURCIA

TORNEO DE TENIS PLAYA MAR MENOR GAMES

(Categoría masculina y femenina absoluto y categorías sub14)

REGLAMENTO INTERNO DE LA COMPETICIÓN

1.- Reglas de Juego

El reglamento que regirá esta competición será el de la Real Federación Española de Tenis, con matices que se especificarán posteriormente en el Reglamento de competición:

- Los partidos se jugarán al mejor de tres set, con Tie-Break en los dos primeros. Para decidir el tercer set, se recurrirá al formato Super Tie-break decisivo.

2.- Árbitros

Los partidos serán arbitrados por los mismos jugadores, que deberán retirar, previo al partido, las bolas de juego y el acta del partido.

Si durante el transcurso de un partido, reiteradamente, los jugadores/as no se pusieran de acuerdo en la resolución de las jugadas, este partido podría suspenderse y reanudarse, en otro momento, bajo la supervisión de un árbitro designado por la Organización.

3.- Jugadores/as

El único requisito es que se encuentren entre las categorías designadas.

4.- Acreditaciones

Todos los jugadores/as deberán acreditarse y firmar el acta del partido, en la zona de celebración del torneo en la mesa principal de organización.

5.- Sistema de Competición

Se confeccionará, por sorteo, un cuadro de eliminatoria directa a un partido

Si un jugador/a no pudiera jugar su partido en el horario previsto, debería comunicarlo a la Organización, con la mayor antelación posible, para avisar a su contrincante, de su incomparecencia.

6.- Tiempo de Espera

Los jugadores/as deberán estar en las instalaciones deportivas al menos quince minutos antes de la hora fijada para el comienzo del partido, con el fin de que puedan: identificarse y retirar las bolas de juego, en la Conserjería del Recinto Deportivo Campus de Espinardo, y que puedan cambiarse de ropa



con suficiente tiempo para que el partido comience a su hora, ya que los horarios de los partidos van a ir muy justos de tiempo.

A los jugadores/as se les dará un margen de cortesía de cinco minutos para estar equipadas en la pista, contados desde la hora marcada para el comienzo del partido, pasados los cuales el Auxiliar de Servicio de la Conserjería informará en el acta de su incomparecencia y será el Juez Único de Competición el que decida sobre la misma.

7.- Material

La Organización aportará las bolas de juego y el Acta del Partido, y el jugador que gane se compromete a devolver las bolas, tras el partido, en la mesa de organización, y facilitar el resultado del mismo al Auxiliar de Servicio para que lo haga constar en el Acta.

8.- Instalaciones

La competición se jugará en las Pistas de Tenis 1, 2, 3, y 4 que se instalarán en la zona de playa.

9.- Pista

La pista será un rectángulo de 16 m de largo por 8 m de ancho. Estará dividida en su mitad por una red suspendida de una cuerda o cable metálico de un diámetro máximo de 0.8 cm. cuyos extremos estarán fijados o pasarán sobre la parte superior de dos postes, los cuales no tendrán más de 15 cm². ó 15 cm. de diámetro. El centro de cada poste estará a 0.25 m. por fuera de la línea lateral y la altura de éstos será tal que la parte superior de la cuerda o cable metálico, esté a 1.70 m por encima del suelo. La altura total de cada poste deberá ser tal que no exceda más de 2,5 cm. por encima de la parte superior del cable de la red. Cada línea de fondo estará dividida en dos por una marca central.

10.- La Pelota

Las pelotas aptas para el juego serán las aprobadas por la Federación Internacional de Tenis (ITF) para el juego del Tenis. Estas serán pelotas de tenis de baja presión punto naranja.

11.- La pala de tenis playa

Se jugará con la pala reglamentaria para el juego de Tenis Playa. Las medidas máximas de dicha pala serán 50 cm de largo, 26 cm. de ancho y 38 mm. de grosor de perfil.

La pala estará perforada por un número no limitado de agujeros de 9 a 13 mm. de diámetro cada uno en toda la zona central. En una zona periférica máxima de 4 centímetros medidos desde el borde exterior de la pala, los agujeros podrán tener un mayor diámetro, largo o forma siempre y cuando no afecten a la esencia del juego.

La superficie de golpeo podrá ser plana, lisa o rugosa, no excediendo de 50 cm. de largo y 26 cm. de ancho.

El marco, incluido el mango, estará libre de objetos adheridos y otros dispositivos, que no sean aquellos utilizados sólo y específicamente para limitar o prevenir deterioros, vibraciones y distribuir el peso. Cualquier objeto o dispositivo deben ser razonables en medidas y colocación para tales propósitos.

También se podrían utilizar palas de pádel.



12.- Parejas sacadora y restadora

Las parejas estarán situadas en los lados opuestos de la red, aquella que primero envía la pelota será llamada “Sacadora” y la otra “Restadora”.

La recepción del Servicio será libre, de manera que cualquier integrante de la Pareja Restadora podrá devolver el golpeo inicial del Sacador.

13.- Elección de lado y servicio

La elección de lado y el derecho a ser Sacadora o Restadora en el primer juego serán decididos por sorteo o “bola de saque”. La pareja que gane el sorteo puede elegir o solicitar a su oponente que elija:

- a. El derecho a ser Sacador o Restador, en cuyo caso la otra pareja elegirá el lado, o
- b. El lado, en cuyo caso la otra pareja elegirá el derecho a ser Sacadora o Restadora.

14.- El servicio

El servicio será efectuado de la siguiente manera. Inmediatamente antes de comenzar a servir, el Sacador se situará con ambos pies apoyados detrás de la línea de fondo y dentro de las prolongaciones imaginarias de las líneas laterales. El Sacador lanzará entonces con la mano la pelota al aire en cualquier dirección y, antes de que ésta toque el suelo, la golpeará con su pala; el servicio será considerado como efectuado en el momento del impacto de la pala y la pelota. Un Jugador que usa sólo un brazo puede utilizar su pala para lanzar la pelota.

15.- Falta de pie

El Sacador, durante toda la ejecución del Servicio:

- a. No cambiará su posición caminando o corriendo. No se considerará que el Sacador ha “cambiado su posición caminando o corriendo” por leves movimientos de los pies que no afecten materialmente la posición tomada originalmente.
- b. No tocará con ninguno de los pies ninguna otra área que aquella detrás de la línea de fondo dentro de la extensión imaginaria de la marca central y líneas laterales.

16.- Ejecución del servicio

Al ejecutar el servicio, el sacador se situará en cualquier lugar detrás de la pista, tal y como se especifica en la regla del Servicio.

La pelota servida deberá pasar por encima de la red y dentro del área de juego opuesta.

No hay segundo servicio.

17.- Falta de servicio

El Servicio es una falta:

- a. Si el Sacador comete alguna infracción a las Reglas del Servicio, Falta de pie u Ejecución del Servicio.
- b. Si el Sacador no golpea la pelota al intentar hacerlo.
- c. Si la pelota servida toca el poste de la red.
- d. Si la pelota toca al compañero del Sacador o a cualquier cosa que él use o lleve.
- e. Si la pelota servida toca cualquier objeto que no sea:
 - i. la cinta de la red.
 - ii. cualquier jugador contrario o todo aquello que estos vistan o lleven consigo.

18.- Cuando servir



El Sacador no efectuará el servicio hasta que el Restador no esté preparado. Se considerará que este último está preparado, si intenta devolver el servicio. Sin embargo, si el Restador da a entender que no está preparado, no podrá reclamar una falta.

19.- Un let

Todos los casos en que se tenga que cantar un let según las reglas o para provocar una interrupción en el juego, se jugará nuevamente el punto.

20.- Un let en el servicio

El servicio es un let:

a. Si un servicio o falta es efectuado cuando el Restador no está preparado. (Ver Regla cuando servir). En el caso de un let, la jugada no contará y el Sacador servirá nuevamente.

21.- Orden del servicio

El orden de servicio será decidido al comienzo de cada set, tal como se indica a continuación: La pareja que tiene que servir en el primer juego de cada set decidirá cual de los dos jugadores lo hará primero y la pareja adversaria decidirá de manera similar, para el segundo juego. El compañero del jugador que sirvió en el primer juego, servirá en el tercero, el compañero del que sirvió en el segundo juego servirá en el cuarto y así sucesivamente, en el mismo orden, en todos los juegos subsiguientes de un set.

Si un jugador sirve fuera de turno, el jugador que debería haber servido lo hará tan pronto como se descubra el error, pero todos los puntos anotados antes de advertirse ese error serán válidos.

Una falta servida antes de ese descubrimiento solo será contada si ha sido efectuada por la pareja del Jugador que debería haber servido. Si un juego ha sido terminado antes de advertirse el error, el orden de servicio debe permanecer tal como ha sido alterado.

22.- Cambios de lado

Los jugadores cambiarán de lado al final del primer, tercer y siguientes juegos impares de cada set, y al final de cada set, a menos que el número total de juegos en ese set sea par, en cuyo caso no se realizará el cambio hasta el final del primer juego del set siguiente. Si se comete un error y no se sigue el orden de cambio correcto, los jugadores deberán tomar su posición correcta tan pronto sea descubierto, debiendo seguir el orden original.

A diferencia con el tenis, en los tie-breaks se cambiará de lado cada cuatro puntos.

23.- La pelota en juego

Una pelota está en juego desde el momento en que es ejecutado el servicio. A menos que se cante una falta o un let, la pelota permanece en juego hasta que el punto se haya terminado. La pelota será golpeada alternativamente por uno u otro jugador de cada pareja contendiente, y si un jugador toca la pelota en juego con su pala, contraviniendo esta Regla, sus adversarios ganan el punto.

24.- La pareja sacadora gana el punto

La Pareja Sacadora gana el punto:

a. Si la pelota servida, no siendo un let según la Regla un let en el servicio, toca a cualquier integrante de la Pareja Restadora o a cualquier cosa que éstos usen o lleven, antes de tocar el suelo.



b. Si la Pareja Restadora, de otro modo, pierde el punto, según lo previsto en la Regla un jugador pierde el punto.

25.- La pareja restadora gana el punto

La Pareja Restadora gana el punto:

- a. Si el Sacador comete una falta de servicio.
- b. Si el Sacador, de otro modo, pierde el punto, según lo previsto en la Regla un jugador pierde el punto.

26.- Un jugador pierde el punto

Un jugador pierde el punto sí:

- a. No logra antes de que la pelota en juego toque el suelo, devolverla directamente por encima de la red (excepto lo previsto por la Regla una buena devolución (a)); o
- b. Devuelve la pelota en juego de tal manera que ella toque el suelo o cualquier otra cosa, fuera de las líneas que limitan el campo de juego de su rival [excepto cuando ocurra lo provisto en la Regla una buena devolución (a)]; o
- c. Volea la pelota y no logra efectuar una buena devolución, aún cuando esté situado fuera de la pista; o
- d. Si, deliberadamente, cuando la pelota está en juego, la para o retiene sobre su pala, o deliberadamente la toca con su pala más de una vez; o
- e. El jugador o su pala, esté en su mano o no, o cualquier cosa que él use o lleve toca la red, postes, cuerda o cable de metal, o el suelo dentro del campo de su adversario en cualquier momento mientras la pelota está en juego; o
- f. Volea la pelota antes de que la misma haya sobrepasado la red; o
- g. La pelota en juego le toca a él o a cualquier cosa que él use o lleve, excepto su pala sujeta a una o dos manos; o
- h. Lanza su pala hacia la pelota y la golpea; o
- i. Si el jugador deliberada y materialmente cambia la textura de su pala mientras se está jugando el punto.

27.- Un jugador molesta a su oponente

Si un jugador comete cualquier acto que estorbe o moleste a su oponente al efectuar un golpe, si este es deliberado, perderá el punto y si es involuntario el punto será jugado nuevamente.

28.- La pelota bota sobre la línea

Una pelota que cae sobre una línea es considerada como que cae dentro del campo de juego limitado por esa línea. Si el viento o el juego en sí, modifican la situación de las líneas, el estado en que se encuentren será el que prevalecerá a efectos de delimitación de la pista. Al final de un punto, cualquier Jugador podrá tensar las líneas de su campo, de manera que éstas retomen su situación original o pedir a la Pareja contraria que hagan lo mismo en su campo.

29.- Una buena devolución

La devolución es buena:

- a. Si la pelota toca la red, cuerda o cable de metal, con la condición de que pase por encima de cualquiera de ellos y toque el suelo dentro de la pista; o
- b. Si la pala de un jugador pasa por encima de la red después de haber golpeado la pelota, con la condición de que la devolución sea buena; o
- c. Si el jugador logra devolver correctamente la pelota, servida o en juego, y ésta golpea a otra



pelota que está en el suelo de la pista.

30.- Molestar a un jugador

En el caso de que se obstaculice el golpe de un jugador por medio de cualquier obstáculo independiente de su voluntad, excepto un accesorio fijo permanente de la pista o excepto lo previsto en la Regla un jugador molesta a su oponente, se cantará un let.

31.- Puntuación en un juego

El sistema de puntuación que se utilizará regularmente será el sistema de puntuación con ventaja, con Tie-Break en caso de empate a cuatro juegos, salvo que se decida utilizar otro sistema de puntuación y se anuncie antes del comienzo de la competición.

a. Sistema de puntuación con ventaja.

Si una pareja gana su primer punto, se cantará un tanteo de 15 para esa pareja; al ganar su segundo punto, se cantará un tanteo de 30 para esa pareja; al ganar su tercer punto, se cantará un tanteo de 40 y al cuarto punto ganado por una pareja se cantará juego para esa pareja, excepto si ambas parejas han ganado tres puntos, entonces se cantará un tanteo de “iguales” y el punto siguiente ganado por una pareja será cantado ventaja para esa pareja. Si la misma pareja gana el punto siguiente, gana el juego; si es la otra pareja quien gana el punto siguiente, se canta nuevamente “iguales”, y así sucesivamente, hasta que una pareja gane los dos puntos inmediatamente siguientes después del tanteo de “iguales”. En este caso se anota el juego para esa pareja.

b. Sistema de puntuación sin ventaja (No-Ad)

Si una pareja gana el primer punto, se cantará un tanteo de 15 para esa pareja; al ganar su segundo punto, se cantará un tanteo de 30 para esa pareja; al ganar su tercer punto, se cantará un tanteo de 40 y al cuarto punto ganado por la pareja se cantará juego para esa pareja excepto en el caso de que ambas parejas hayan ganado tres puntos, pues se cantará un tanteo de “iguales” y se jugará un punto. La Pareja que gane el punto decisivo se llevará el juego.

c. Tie-Break.

Durante un Tie-Break los puntos se suceden como 0, 1, 2,3, etc . la primera pareja que consigue ganar 7 puntos gana el “juego” y el “set”, con la salvedad de que debe ganar con dos puntos de diferencia sobre sus adversarios. De esta forma a partir del 6 iguales, deberán disputarse tantos puntos sean necesarios hasta que una de las dos parejas consiga una diferencia de dos puntos.

El jugador que comenzó sirviendo en el primer juego del set será el que servirá en el primer punto del tie-break. Los siguientes dos puntos serán servidos por el jugador de la pareja contraria que comenzó sirviendo en el set y así sucesivamente.

32.- Puntuación en un set

Existen diferentes métodos de sistemas de juego.

El método habitual será el de “Set con Tie-Break”.

En caso de utilizar otro sistema la organización deberá anunciarlo antes del inicio de la competición.

a. Set con Tie-Break

La Pareja que primero gane cuatro juegos, gana un set. En caso de llegar al marcado de cuatro juegos iguales, deberá disputarse un Tie-Break para decidir el set.

b. Set con ventaja

La Pareja que primero gane cuatro juegos, gana un set, con la salvedad que ésta debe ganar por una diferencia de dos juegos sobre su oponente, y cuando sea necesario, se prolongará un set



hasta que esa diferencia sea lograda.

Es posible utilizar otros sistemas de juego alternativos que se describen al final de este documento.

El siguiente sistema será utilizado en un tie-break:

- i. La pareja que primero gane siete puntos, ganará el juego y el set con la condición de que gane por un margen mínimo de dos puntos. Si el marcador alcanza 6 puntos iguales, todo el juego proseguirá hasta que este margen haya sido alcanzado. El tanteo numérico será utilizado durante el tie-break.
- ii. El jugador a quien le toca servir, será el Sacador para el primer punto. A partir de ahí, cada jugador servirá alternativamente, dos puntos en el mismo orden que llevaban durante el set, hasta que el ganador del juego y del set haya sido decidido.
- iii. Las parejas cambiarán de lado tras disputarse el primer punto, y a partir de este, cada cuatro puntos y en la conclusión del tie-break.

Rotación del Servicio

La pareja que sirvió primero en el juego del tie-break, recibirá el servicio en el primer juego del set siguiente.

33.- Número máximo de sets

Un partido puede jugarse al mejor de 3 sets (el jugador o pareja necesita ganar 2 sets para ganar el partido). En el caso de un hipotético de un tercer set, éste se jugará con el formato de Super Tie-break decisivo.

34.- Super Tie-break decisivo

Cuando el tanteo de un partido llegue a un set iguales o a dos sets iguales en caso de partidos al mejor de cinco sets, el partido se decidirá jugando un super tie-break. Este super tie-break sustituye al último set.

La Pareja que llegue primero a diez (10) puntos ganará el super tie-break y el partido siempre que lo haga con un margen de dos o más puntos.

35.- Juego continuo y períodos de descanso

El juego será continuo desde el primer servicio hasta que concluya el partido, permitiendo 5 minutos de cortesía entre set y set.

36.- Inscripción

Para realizar la inscripción se podrá contactar con los responsables a través de los teléfonos facilitados o realizarla el mismo día de competición antes de su inicio, que es cuando se diseñarán los cuadros de torneo. Se aceptarán 16 parejas por categoría.

37.- Fecha de competición

El torneo se realizará el sábado 14 de octubre de 2017 de nueve a catorce horas.

38.- Organización

Para cualquier tipo de consulta sobre este Torneo de Tenis Playa, los jugadores deberán dirigirse a Manuel Valcárcel Sánchez (640500538), Manuel José Ortiz López (690783427) u José Francisco



UNIVERSIDAD DE
MURCIA

Jiménez Parra (608093580) llamando a los teléfonos facilitados, en horario de catorce a veinte horas, de lunes a viernes (también se atiende Whatsapp)

La Organización se reserva el derecho de admisión, y podrá en cualquier momento expulsar de la competición a cualquier equipo que adopte una actitud incorrecta.