



REGLAMENTO DEL TENIS

Artículo 1. LA PISTA.

La pista es un rectángulo de 23.77 m de largo x 8.23 m de ancho. La misma está dividida en su mitad por una red suspendida con una altura en su parte central de 0.914 m y en sus extremos existirá una altura de 1.07 m.

Artículo 2. LAS LÍNEAS DE LA PISTA.

- Líneas de fondo: Son aquellas que se encuentran más alejadas de la red, es decir en los extremos de la pista.
- Líneas de saque: Son las líneas que cruzan la pista perpendicularmente a ambos lados de la red.
- Línea Central de saque: Son las líneas que parten desde el centro de la red y se unen con las líneas de saque formando una "T".
- Líneas laterales: Se encuentran a ambos lados de la pista, son las más largas de todas y se dividen en Líneas laterales para individuales y para dobles.
- Marca central: Es una pequeña línea que se encuentra situada en el centro de la línea de fondo que marca el límite para ejecutar el saque.

Artículo 3. ACCESORIOS FIJOS PERMANENTES.

Incluyen no solo la red y los postes, sino las vallas en el fondo y lados, las sillas de jueces de línea, juez árbitro y sus ocupantes, los recoge pelotas siempre y cuando estén en sus lugares correspondientes.

Artículo 4. EL PUNTO SE PIERDE O SE GANA...

- Cuando la pelota sale fuera de los límites de la pista.
- Cuando un jugador no logra devolver la pelota por encima de la red.
- Cuando la pelota bota dos veces seguidas en el mismo campo.
- Cuando el sacador comete dos errores o faltas consecutivas de saque.
- Cuando la pelota golpea al jugador o cualquier cosa que lleve, excepto su raqueta.



- Cuando el jugador lanza su raqueta hacia la pelota y la golpea, sin que esta esté sujeta por la mano.

Artículo 5. LA PUNTUACIÓN EN EL TENIS. EL TIE-BREAK. N° MÁXIMOS DE SET.

- **PUNTUACIÓN EN LOS JUEGOS:** 15 - 30 - 40 y juego.

El jugador que gana el primer punto cantará un 15-0 y así sucesivamente. Al ganar su tercer punto se cantará un 40 a 0 y al cuarto punto ganado por el mismo jugador se cantará juego para ese mismo jugador.

En el caso de que ambos jugadores hayan ganado los tres puntos del juego cada uno y el tanteo sea 40 a 40, el que gane dicho juego ganará habiendo ganado 4 puntos, es decir, si el punto siguiente es ganado por el jugador A, se cantará juego para el jugador A, pudiendo elegir zona del saque con el 40 a 40. Este sistema de conteo se dará para todos los partidos a excepción de las semifinales y la final, que se jugará con el conteo tradicional (con ventajas al llegar al 40 a 40).

- **PUNTUACIÓN EN UN SET:**

Los encuentros de tenis se jugarán al mejor de 3 set.

El set está compuesto de 6 juegos. El jugador que consiga llegar a dicha cifra con diferencia de dos juegos ganará el set. En el caso de que dos jugadores lleguen al tanteo de 5 – 5 para conseguir ganar el set uno de ellos deberá ganar los dos juegos siguientes. De disputarse los dos juegos siguientes que antes mencionamos y persistir un 6 - 6, se deberá jugar un Tie-Break.

Durante la primera fase y la lucha del 5º al 8º del torneo si hubiese que jugar un tercer set, éste se disputaría bajo la modalidad de “Super Tie-Break” consistente en que el jugador que primero consiga 11 puntos con diferencia de dos puntos sobre su adversario ganará y el set. En el caso de llegarse a la situación de 11 puntos iguales se seguirá el juego hasta que uno de los dos jugadores consiga sacar una diferencia de dos puntos.

- **EL TIE-BREAK:**

Se juega cuando en un set los jugadores llegan al tanteo de 6 - 6.

El jugador que primero consiga 7 puntos con diferencia de dos puntos sobre su adversario ganará el juego y el set. En el caso de llegarse a la situación de 6 puntos iguales se



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

seguirá el juego hasta que uno de los dos jugadores consiga sacar una diferencia de dos puntos.

El jugador que le toca servir, sacará un primer punto desde el lado derecho de la Marca Central de la línea de fondo.

A continuación y disputado el primer punto, el turno de saque pasa al jugador contrario el cual sacará dos puntos seguidos. El primer punto desde la izquierda de la Marca Central de la línea de fondo y el segundo punto desde la zona derecha de dicha marca. Una vez consumidos sus dos servicios sacará el jugador contrario siguiendo el mismo procedimiento en cuanto a los saques se refiere.

En el Tie-Break los jugadores cambian de campo cada 6 puntos jugados. Es decir a la disputa de 6 puntos, 12 puntos, 18 puntos...

Artículo 6. EL SORTEO ANTES DEL ENCUENTRO.

Antes del comienzo del encuentro el Juez de Silla o los mismos jugadores si éste no está presente, realizarán el sorteo de Servicio - Resto o Campo. Este se puede realizar mediante una moneda o el tope de la misma raqueta. El jugador que gane el sorteo elegirá y pasará al oponente la elección de lo que quede.

Artículo 7. ¿CUÁNDO CAMBIAR DE LADO DE LA PISTA?

Los jugadores cambiarán de lado de la pista, en los juegos impares (1-0, 3-0, 5-0, ó 2-1, 3-2...) y tendrán 1' de descanso durante estos cambios.

Artículo 8. LA PELOTA SOBRE LAS LÍNEAS

La pelota que cae sobre la línea se considera como que cae dentro de la pista limitada por esa línea. Es decir la línea forma parte del terreno de juego.

Artículo 9. ¿QUÉ OCURRE CUANDO LA PELOTA TOCA LA RED (LET)?

Distinguiremos dos casos:

- **En el Servicio:** Si un jugador realiza el 1º servicio y la pelota golpea la red y pasa al cuadro correcto de saque, el saque deberá volverse a repetir y al jugador le seguirán quedando aun las dos pelotas de ese lado.

En el caso de ser el 2º servicio desde ese lado al jugador repetirá solamente dicho 2º servicio. En el mismo caso, pero la pelota no entra dentro del recuadro correspondiente el servicio no se repetirá, si era el 1º servicio solamente le quedará el 2º saque y si fuera el 2º servicio perderá el punto.



- **Durante la disputa del punto con la pelota en juego:** Si un jugador golpea la pelota durante el juego y esta toca la red y cae dentro de los límites de la pista contraria, el jugador contrario deberá intentar la devolución de la pelota ya que caso de que no llegue y ésta bote dos veces o realice una devolución defectuosa (a la red o fuera de los límites de la pista) perderá el punto. En el caso de que la pelota toque la red y caiga en el lado contrario pero fuera de los límites de la pista el jugador que realizó dicho lanzamiento perderá el punto.

Artículo 10. ¿QUÉ OCURRE CUANDO LA PELOTA TOCA LA PARED LATERAL?

Por las características de la pista municipal de tenis de Herrerueta de Oropesa, puede ocurrir que una bola en juego toque la pared lateral antes de botar por segunda vez. En este caso se dejará a decisión de los jugadores la opción de repetir el punto o dárselo como ganado al jugador que realizó el último golpe.

El criterio será que si el jugador rival tenía opciones de alcanzar la pelota, el punto se repetirá. De lo contrario, el punto irá para el jugador que efectuó el último golpe. Serán, en primer lugar, los jugadores los encargados de llegar a un acuerdo. De no producirse este, la decisión será tomada por el juez de silla.

Artículo 11. EL SERVIDOR O SACADOR.

Es el jugador que pone primero la pelota en juego mediante un servicio o saque.
Reglas a tener en cuenta por el servidor:

- Siempre comenzará realizando el primer servicio o saque del juego desde la derecha de la marca central.
- La puntuación que se canta en primer lugar en el juego es la del sacador.
- Irá alternando el inicio de cada punto con el servicio desde la derecha e izquierda de la marca central.
- El servidor no puede pisar o entrar en la zona de juego antes de golpear la pelota en el servicio. De producirse esta situación se le sanciona con una "falta de pie" en esa pelota.
- El servidor no puede dejar botar la pelota para realizar el servicio, es decir el servicio es un golpe que se ejecuta sin bote.
- El servidor no puede sacar mientras el restador no esté preparado.



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

- El servidor con 40 a 40 podrá elegir zona del saque para el punto definitivo del juego, derecha o izquierda.
- Dispones de 25 segundos para realizar el saque.
- Al finalizar el "juego", el servidor se convierte en restador y el restador en servidor y así alternativamente en todos los juegos siguientes.

Artículo 12. CATEGORÍAS.

Existirá una única categoría absoluta.

Artículo 13. PERIODO DE INSCRIPCIÓN.

El periodo de inscripciones finalizará el domingo 24 de mayo de 2020.

Finalizado el periodo de inscripción no se admitirá a ningún jugador.

Serán inscritos 2 jugadores por municipio.

Se deberá indicar el jugador N^o1 y el jugador N^o2 de la localidad pertinente.

Artículo 14. MODALIDAD DEL TORNEO.

Fase de grupos y Cuadro eliminatorio.

Artículo 15. SORTEO Y CONDICIONANTES.

El sorteo se realizará en la localidad de Herrerueta de Oropesa un día de la semana del 25 al 31 de mayo de 2018.

Condicionantes del sorteo:

- ✓ No podrán coincidir 2 jugadores del mismo municipio en el sorteo.
- ✓ El sorteo se realizará por municipios.

Artículo 16. FECHA Y LUGAR DEL TORNEO DE TENIS.

Se disputará los días 29, 30 y 31 de mayo en la localidad de Herrerueta de Oropesa.



Artículo 17. CAMBIOS DE HORARIOS Y PARTIDOS.

Los jugadores que disputen el Torneo tendrán de plazo hasta el comienzo del sorteo para comunicar en que horarios no podrán disputar sus partidos y así poder realizar los cambios pertinentes. Una vez realizado el sorteo no se cambiará ningún partido que no haya sido notificado con anterioridad al sorteo.

Los horarios que se establezcan a partir de semifinales serán inamovibles.

Artículo 18. DESARROLLO DEL TORNEO.

- ✓ Primera Fase y lucha del 5º al 8º: se jugará al mejor de 3 sets. Si hubiera empate a 1 set, el tercero se jugaría un Super Tie Break a 11 puntos.
- ✓ Fase Final: se jugará al mejor de 3 set completos.

Artículo 19. CUADRO DEL TORNEO.

- ✓ Primera Fase: consta de 4 grupos de 4 jugadores cada uno, sin poder enfrentarse los jugadores del mismo municipio hasta la final.

Grupo A	Grupo B	Grupo C	Grupo D
Municipio A N1	Municipio A N2	Municipio E N1	Municipio E N2
Municipio B N2	Municipio B N1	Municipio F N2	Municipio F N1
Municipio C N1	Municipio C N2	Municipio G N1	Municipio G N2
Municipio D N2	Municipio D N1	Municipio H N2	Municipio H N1



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

- ✓ Fase final: los 4 primeros de cada grupo pasaran a la fase final.

Ganador A				Ganador B
1		Ganado 1 y Ganador 2		2
Ganador C				Ganador D
	3º y 4º	Perdedor 1 y Perdedor 2		

- ✓ Lucha del 5º al 8º: se realizara entre los segundos de cada grupo. Grupo A contra grupo C y grupo B contra grupo D.

Artículo 20 – Premios.

Los 3 primeros jugadores clasificados ganarán medallas de Oro, Plata y Bronce respectivamente; las cuales serán entregadas el sábado 13 de junio en la Ceremonia de Clausura en Las Ventas de San Julián.



Artículo 21 – Puntuación por municipio.

- Las puntuaciones son:

POSICIÓN	PUNTUACIÓN
1	25
2	20
3	16
4	13
5	11
6	10
7	9
8	8

- Si dentro de los 8 jugadores clasificados para cuartos de final no estuvieran representados los 8 municipios que obtienen puntuación entonces para determinar el orden de la clasificación con esos municipios que no están representados habría que dictaminar los puestos hasta el 8 atendiendo a lo sucedido en las fases anteriores utilizando las siguientes estadísticas y en este orden:
 - Jugador clasificado para octavos de final.
 - Jugador que no ha pasado por la repesca.
 - Ratio de sets a favor y en contra.
 - Ratio de juegos a favor y en contra.