



Artículo 5. LA PUNTUACIÓN EN EL TENIS. EL TIE-BREAK, SUPER TIE-BREAK. Nº 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 y el tanteo sea 40 a 40, se disputará un punto de oro, para determinar el ganador del juego. El punto de oro se disputará de la siguiente forma: el jugador que este restando decidirá a qué lado quiere recibir el saque. El ganador de este punto será el ganador del juego.

Este sistema de conteo se dará para todos los partidos a excepción de las semifinales y la final del cuadro de campeones, 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:

- **OCTAVOS:** se jugarán a partidos de 1 set hasta llegar a 9 juegos, con diferencia de dos juegos para determinar el ganador, en el caso de llegar 8-8 se disputará un Super Tie-Break a 11 puntos con diferencia de 2.
- **CUADRO DE CONSOLACIÓN:** todos los partidos, excepto la final de consolación, se jugarán a partidos de 1 set hasta llegar a 9 juegos, con diferencia de dos juegos para determinar el ganador, en el caso de llegar 8-8 se disputará un Super Tie-Break a 11 puntos con diferencia de 2. La final de cuadro consolación se juega al mejor de 3 sets, en el caso de empatar 1-1 se disputará un Super Tie-Break a 11 puntos que determinará el ganador del partido.
- **CUADRO CAMPEONES:** los cuartos de final y la lucha del 5º al 8º puesto se jugarán al mejor de 3 sets, en el caso de empatar 1-1 se disputará un Super Tie-Break a 11 puntos que determinará el ganador del partido. Las semifinales y la final se jugarán al mejor de 3 sets completos. Tercer y cuarto puesto se juega al mejor de 3 sets, en el caso de empatar 1-1 se disputará un Super Tie-Break a 11 puntos que determinará el ganador del partido.

Los sets que no se disputen a 9 juegos se disputarán de forma tradicional a 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. Si al disputarse esos dos juegos, el tanteo es de 6 - 6, se deberá jugar un Tie-Break a 7 puntos con diferencia de 2.

Durante los partidos del torneo donde se juega al mejor de 3 sets, en el caso de empate 1-1 se disputará el tercero con “**Super Tie-Break**” a 11 puntos para determinar el ganador del partido. 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 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 O SUPER TIE-BREAK:**

En este torneo nos encontramos las dos modalidades :

- **Tie-Break:** se jugará cuando los sets sean a 6 juegos y el tanteo de juegos sea de 6 - 6. En el tie-break el jugador que primero consigue 7 puntos con diferencia de dos puntos sobre su adversario ganará el set con el resultado de 7-6. En el caso de llegarse a la situación de 6 puntos iguales se seguirá el juego hasta que uno de los dos jugadores consiga sacar una diferencia de dos puntos.
- **Super Tie-Break:** se jugará cuando los sets sean a 9 juegos con un tanteo de 8-8, y en los partidos al mejor de 3 sets, cuando se llegue al empate a 1 set. La modalidad de "Super Tie-Break" consistente en que el jugador que primero consigue 11 puntos con diferencia de dos puntos sobre su adversario ganará 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.

- **INICIO Y DESARROLLO DEL TIE-BREAK Y SUPER TIE-BREAK:**

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 realizo 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 Herreruela 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 Y SACADOR.

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

- 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 servidor.
- 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.
- 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.
- Cuando los juegos se disputen con PUNTO DE ORO, el restador con 40 a 40 podrá elegir a qué lado de la pista quiere recibir el saque para disputar el punto definitivo del juego, derecha o izquierda.

Artículo 12. CATEGORÍAS.

Existirá una única categoría absoluta.

Artículo 13. PERIODO DE INSCRIPCIÓN.

El periodo de inscripciones finalizará el domingo 24 de abril de 2022.

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

Serán inscritos 2 jugadores por municipio.

Se deberá indicar el jugador N°1 y el jugador N°2 de la localidad pertinente.



Artículo 14. MODALIDAD DEL TORNEO.

Se jugará por cuadros, en la primera eliminatoria se determinará que en caso de victoria se pasa al cuadro de campeones y en caso de derrota se pasa al cuadro de consolación.

Artículo 15. CONDICIONANTES Y PROCEDIMIENTO DEL SORTEO

El sorteo se realizará en la localidad de Herrerueta de Oropesa un día de la semana del 25 al 28 de abril de 2022.

Condicionantes del sorteo:

- ✓ El sorteo se realizará con 16 papeletas, 2 por municipio participante.
- ✓ Esas 2 papeletas tendrán el nombre del municipio, una con el número 1 y la otra con el número 2. El número corresponderá al jugador, que cada municipio, habrá asignado antes del inicio del sorteo. Una vez finalizado el sorteo, **NO** se podrá cambiar la asignación de número y jugador.
- ✓ La extracción de papeletas se realizará de una en una. En el caso de error humano, y extraer 2 o más papeletas a la vez, se volverán a introducir esas mismas papeletas, para no alterar el desarrollo del sorteo.
- ✓ La asignación de papeletas en el cuadro del torneo, se hará de tal manera que los jugadores del mismo municipio solo podrán enfrentarse en la disputa final por el 1º puesto hasta el 12º puesto.

IMPORTANTE: Se adjunta cuadrante del torneo, en el ANEXO I, para poder entender el funcionamiento del sorteo y el orden de asignación según la extracción de las papeletas del sorteo, que explicaremos a continuación.

Procedimiento del sorteo:

- ✓ El orden de asignación en el cuadro del torneo al extraer las **SEGUNDAS** papeletas de **CADA MUNICIPIO**, será el siguiente El orden de asignación en el cuadro del torneo al extraer las **PRIMERAS** papeletas de **CADA MUNICIPIO**, será el siguiente:
 - Completar CUADRO 1, en el orden MUNICIPIO A P1, MUNICIPIO B P1, MUNICIPIO C P1, MUNICIPIO D P1. MUNICIPIO E P1, MUNICIPIO F P1, MUNICIPIO G P1 MUNICIPIO H P1.
- ✓ El orden de asignación en el cuadro del torneo al extraer las **SEGUNDAS** papeletas de **CADA MUNICIPIO**, será el siguiente:



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

- Completar CUADRO 2, en el orden MUNICIPIO A P2, MUNICIPIO B P2, MUNICIPIO C P2, MUNICIPIO D P2. MUNICIPIO E P2, MUNICIPIO F P2, MUNICIPIO G P2, MUNICIPIO H P2.

Artículo 16. FECHA Y LUGAR DEL TORNEO DE TENIS.

Se disputará los días 29, 30 de abril y 1 de mayo de 2022 en la localidad de Herreruela 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. Aquellos jugadores que no puedan disputar partidos el viernes día 29 de abril, de ninguna de la manera, no podrán participar en el torneo (adjunto posible cuadrante en el ANEXO I), si podrán solicitar que sus partidos se disputen en horarios más tardíos.

Los horarios que se establezcan a partir del sábado 30, son inamovibles. Se podrá adelantar o atrasar partidos si ambos jugadores estuvieran de acuerdo.

Artículo 18. DESARROLLO DEL TORNEO.

- ✓ OCTAVOS: se jugarán a partidos de 1 set hasta llegar a 9 juegos, con diferencia de dos juegos para determinar el ganador, en el caso de llegar 8-8 se disputará un super Tie-Break a 11 puntos con diferencia de 2.
- ✓ CUADRO DE CONSOLACIÓN: se jugarán a partidos de 1 set hasta llegar a 9 juegos, con diferencia de dos juegos para determinar el ganador, en el caso de llegar 8-8 se disputará un super Tie-Break a 11 puntos con diferencia de 2.



- ✓ **CUADRO CAMPEONES:** los cuartos de final y la lucha del 5º al 8º puesto se jugarán al mejor de 3 set con super tie break a 11 puntos. Las semifinales y la final se jugarán al mejor de 3 set completos. Tercer y cuarto puesto se juega al mejor de 3 set con un super Tie-Break a 11 puntos.

Artículo 19. CUADRO DEL TORNEO.

- ✓ **Octavos de final:** consta 16 jugadores, 8 partidos. El ganador seguirá por el CUADRO DE CAMPEONES, mientras que el perdedor seguirá por el CUADRO DE CONSOLACIÓN. No se podrán enfrentar jugadores del mismo municipio hasta una posible final de ambos.

Adjunto posible cuadrante en el ANEXO I.

Artículo 20 – Premios.

Los 3 primeros jugadores clasificados ganarán medallas de Oro, Plata y Bronce respectivamente; las cuales serán entregadas el sábado 18 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



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

dictaminar los puestos hasta el 8 atendiendo a lo sucedido en las fases anteriores utilizando las siguientes estadísticas y en este orden:

- Set a favor ganados
- Juegos ganados.
- Juegos perdidos.



Asociación Cultural y Deportiva "Juegos de la comarca"

ANEXO I

Posible cuadro del torneo.

VIERNES 29				SÁBADO 30				DOMINGO 1	
OCTAVOS				CUADRO CAMPEONES				ENFRENTAMIENTOS	
CRUCE	ENFRENTAMIENTO		HORA	CRUCE	ENFRENTAMIENTOS		HORA		
A	Municipio A P1	Municipio E P1	20:00	1	GANADOR A	GANADOR B	9:00		
				2	GANADOR C	GANADOR D	10:00		
B	Municipio B P1	Municipio F P1	20:30	3	GANADOR E	GANADOR F	11:00		
				4	GANADOR G	GANADOR H	12:00		
C	Municipio C P1	Municipio G P1	21:00						
				5	GANADOR I	GANADOR J	13:00		
D	Municipio D P1	Municipio H P1	21:30	6	GANADOR K	GANADOR L	13:30		
E	Municipio A P2	Municipio E P2	22:00	7	PERDEDOR 1	PERDEDOR 2	14:00	5º/8º	
				8	PERDEDOR 3	PERDEDOR 4	15:00	5º/8º	
F	Municipio B P2	Municipio F P2	22:30						
				3º/4º CONS	PERDEDOR 5	PERDEDOR 6	17:00	11º/12º	
G	Municipio C P2	Municipio G P2	23:00						
					PERDEDOR 7	PERDEDOR 8	18:00	7º/8º	
H	Municipio D P2	Municipio H P2	23:30						
				FINAL CONS	GANADOR 5	GANADOR 6	19:00	9º/10º	
	CUADRO CONSOLACIÓN								
			HORA						
I	PERDEDOR A	PERDEDOR B	0:00		GANADOR 7	GANADOR 8	20:00	5º/6º	
J	PERDEDOR C	PERDEDOR D	0:30	SEMIS	GANADOR 1	GANADOR 2	21:00		
K	PERDEDOR E	PERDEDOR F	1:30						
L	PERDEDOR G	PERDEDOR H	2:00	SEMIS	GANADOR 3	GANADOR 4	23:00		

- OCTAVOS se juega a 1 set
- CUADRO CONSOLACIÓN se juega a 1 set a 9 juegos. Semifinal y final de cuadro consolación se juega a 3 set con super tie break
- CUADRO CAMPEONES se juega al mejor de 3 con un super tie break a 11 puntos. Lucha del 5º/8º al mejor de 3 con super tie break. Semifinal y final de cuadro campeones se juega al mejor de 3 set completos
- P1: papeleta 1
- P2: papeleta 2



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”