REGLAS

DEL TENIS – PLAYA

(Revisado a 1 de enero de 2025)

ÍNDICE

1 La pista
2 La pelota
3 La pala de Tenis Playa
4 Parejas Sacadora y Restadora
5 Elección de lado y servicio
6 El servicio
7 Falta de pie
8 Ejecución del servicio
9 Falta en el servicio
10 Cuando servir
11 El let
12 El let en el servicio
13 Orden del servicio
14 Cambios de lado
15 La pelota en juego
16 La Pareja Sacadora gana el punto
17 La Pareja Restadora gana el punto
18 Un jugador pierde el punto
19 Un jugador molesta a su oponente
20 La pelota bota sobre la línea
21 Una buena devolución
22 Molestar a un jugador
23 Puntuación en un juego
24 Puntuación en un set
25 Número máximo de sets
26 Funciones de los jueces en pista
27 Juego continuo y períodos de descanso
28 Instrucciones de los entrenadores

Apéndice I - Métodos de puntuación alternativos

AMBITO DE APLICACIÓN.

Las reglas recogidas en este documento serán de aplicación en el Circuito Nacional de Tenis Playa de la RFET siempre que no entren en conflicto sobre las reglas de la ITF que estén en vigor en cada momento, prevaleciendo estas últimas en caso de conflicto.

1. LA 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 para las pruebas femeninas y juveniles.

– a 1.80 m por encima del suelo para las pruebas masculinas de categoría absoluta y veteranos.

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.

En las pruebas de Individual el ancho de la pista se reducirá a 4,5 m, quedando el resto de medidas igual que en las pruebas de dobles.

2. 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.

3. 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.

4. 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.

Existe una “zona prohibida”, en el momento del servicio y diferenciada entre el campo del equipo que efectúa el servicio y el del equipo que esta al resto, que consiste en un área entre la

red y una línea imaginaria paralela a la red. La zona prohibida tiene referencia específica al equipo que esta al resto y al equipo que esta al servicio de la siguiente manera:

Equipo que resta: La zona prohibida estará a (3,0) metros de la red, extendiéndose indefinidamente más allá de las líneas laterales. La intersección de la línea imaginaria y cada línea lateral estará claramente indicada mediante un marcador colocado en la línea lateral o inmediatamente fuera de ella.

Equipo que sirve: La zona prohibida será (3,0) metros de la red para partidos femeninos, juveniles (excepto sub18) y veteranos. La zona prohibida será de (6,0) metros desde la red para los partidos masculinos, de las categorías absoluta y sub18, extendiéndose indefinidamente más allá de las líneas laterales. La intersección de la línea imaginaria y cada línea lateral estará claramente indicada mediante un marcador colocado en la línea lateral o inmediatamente fuera de ella.

No se colocarán líneas o marcadores adicionales dentro del área de la cancha. Ningún jugador del equipo que saca o recibe tocará ninguna parte de la cancha dentro de la zona prohibida hasta que la pelota esté en juego.

Caso 1: ¿Se permite que el compañero del Sacador se sitúe en una posición que obstruya la visión de la Pareja Restadora?

Decisión: Sí. La pareja del Sacador puede situarse en cualquier posición en su lado de la red o fuera de la pista, según lo desee.

Caso 2: Un jugador que intenta un golpe, pierde el punto si cruza la línea imaginaria de la prolongación imaginaria de la red,

a. ¿antes de golpear la pelota?

b. ¿después de golpear la pelota?

Decisión: No pierde el punto en ningún caso por cruzar la línea imaginaria con la condición de que no invada el campo de juego de su adversario.

Caso 3: El Sacador reclama que la Pareja Restadora debe situarse dentro de las líneas que delimitan su terreno. ¿Es ello necesario?

Decisión: No. El Restador puede situarse donde le plazca en su propio lado de la red, pero siempre a más de 3 metros de distancia de la red.

5. 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. 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.

Caso 1: ¿Tienen los jugadores el derecho a una nueva elección si se pospone el juego o se suspende antes que éste comience?

Decisión: Sí. Se mantiene el sorteo, pero en cuanto a servicio y lado se pueden llevar a cabo nuevas elecciones.

6. 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.

Caso 1: Si un jugador al servir, arroja al aire dos o más pelotas en lugar de una ¿pierde ese servicio?

Decisión: No. Se cantará un let, pero si el Juez de Silla considera que ha habido intencionalidad, puede aplicar la Regla 19.

7. 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.

8. 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 6.

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

No hay segundo servicio.

9. FALTA EN EL SERVICIO

El Servicio es una falta:

a. Si el Sacador comete alguna infracción a las Reglas 6, 7 u 8.

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.

Caso 1: Después de lanzar al aire una pelota para efectuar el servicio, el Sacador decide no golpearla y la recoge. ¿Es ello una falta?

Decisión: No.

10. 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.

11. EL 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.

Caso 1: Un servicio es interrumpido por alguna causa no especificada en la Regla 13. ¿Debería repetirse nuevamente sólo el servicio?

Decisión: No. Debe volverse a jugar todo el punto.

Caso 2: Si una pelota en juego se rompe ¿debería cantarse un let?

Decisión: Sí.

Caso 3: Si durante el juego, por efecto de la acción involuntaria de los jugadores, se rompe o desengancha alguna de las líneas que delimitan la pista ¿debería cantarse un let?

Decisión: Sí.

12. EL 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 10).

En el caso de un let, la jugada no contará y el Sacador servirá nuevamente.

13. 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.

Caso 1: *U*n jugador no se presenta a jugar a la hora señalada y su compañero reclama que se le autorice a jugar solo contra los jugadores adversarios. ¿Puede hacerlo?

Decisión: No.

14. 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.

15. 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.

16. LA PAREJA SACADORA GANA EL PUNTO

La Pareja Sacadora gana el punto:

a. Si la pelota servida, no siendo un let según la Regla 12, 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 18.

17. 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 18.

18. 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 21 (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 21 (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 contextura de su pala mientras se está jugando el punto.

Caso 1: Al efectuar un servicio la pala se escapa de la mano del Sacador y toca la red antes de que la pelota haya tocado el suelo. ¿Es esto una falta o el jugador pierde el punto?

Decisión: El Sacador pierde el punto porque su pala toca la red mientras la pelota está en juego (Regla 18 (e)).

Caso 2: Al efectuar un servicio la pala se escapa de la mano del Sacador y toca la red después que la pelota ha tocado el suelo fuera de los límites de la pista rival. ¿Es esto una falta o el jugador pierde el punto?

Decisión: Esto es una falta porque la pelota estaba fuera de juego cuando la pala tocó la red.

Caso 3: A y B están jugando contra C y D. A o B están sacando, C y/o D tocan la red antes de

que la pelota toque el suelo. Se canta entonces falta porque el servicio cae fuera del cuadro de saque. ¿Pierden C y D el punto?

Decisión: El canto de falta es erróneo. C y D habían ya perdido el punto antes de que la falta pudiera ser cantada, porque C tocó la red mientras la pelota estaba en juego (Regla 18 (e)).

Caso 4: ¿Puede un jugador pasar por debajo de la red hacia el campo de juego de su oponente mientras la pelota está en juego y no sufrir una penalización por ello?

Decisión: No. Él pierde el punto (Regla 18 (e)).

Caso 5: Un jugador es golpeado por una pelota antes de que ésta haya tocado el suelo. ¿Pierde o gana el punto?

Decisión: El jugador golpeado pierde el punto (Regla 18 (g)), excepto cuando ocurra lo previsto en la Regla 12 (a).

Caso 7: Un jugador situado fuera de los límites del campo de juego, volea una pelota o la toma con su mano y reclama el punto porque la pelota iba seguramente fuera de la pista.

Decisión: En ninguna circunstancia puede reclamar el punto:

i. si él toca la pelota pierde el punto bajo la Regla 18 (g)

ii. si él volea y efectúa una mala devolución pierde el punto bajo la Regla 18 (c)

iii. si él volea y realiza una buena devolución, el juego continúa.

19. 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.

Caso 1: ¿Debe penalizarse a un jugador si, al efectuar un golpe, toca a su adversario?

Decisión: No, a menos que el Juez de Silla estime necesario aplicar la Regla 19.

Caso 2: Golpear involuntariamente la pelota por dos veces, ¿puede ser considerado un acto que obstaculiza a un oponente dentro de la Regla 19?

Decisión: No.

20. 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.

21. 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.

Caso 1: Una pelota golpea un poste de la red y cae dentro de las líneas de la zona de su oponente. ¿Es bueno el golpe?

Decisión: No, en ningún caso.

Caso 2: ¿Es una buena devolución si un jugador devuelve la pelota sosteniendo su pala con ambas manos?

Decisión: Sí.

Caso 3: Un servicio o una pelota en juego, choca con otra pelota que se halla sobre la pista. ¿Se gana o pierde el punto por ello?

Decisión: La Pareja que haya golpeado la pelota en último lugar, gana el punto.

Caso 4: ¿Puede un jugador usar más de una pala en cualquier momento durante el juego?

Decisión: No. Todas las previsiones del reglamento son a título singular.

Caso 5: ¿Puede un jugador solicitar que una pelota o las pelotas que se hallan sobre el campo de juego de su adversario sean retiradas?

Decisión: Sí, pero no mientras una pelota está en juego.

22. 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 19, se cantará un let.

Caso 1: Un espectador intercepta el camino de un jugador, quien no logra devolver la pelota. ¿Puede el jugador reclamar entonces un let?

Decisión: Sí, si a juicio del Juez de Silla el jugador se hallaba obstruido por circunstancias ajenas a su voluntad, pero no si su fallo se debió a accesorios de la pista o a la pista en sí o a las disposiciones del terreno.

Caso 2: ¿Puede un jugador reclamar un let, de acuerdo con la Regla 22, porque pensó que su adversario estaba siendo obstruido y, consecuentemente, no esperaba que éste pudiera devolver la pelota?

Decisión: No.

Caso 3: ¿Es bueno un golpe cuando una pelota en juego golpea otra pelota en el aire?

Decisión: Debería cantarse un let a menos que la otra pelota esté en el aire por la acción de uno de los jugadores, en cuyo caso el Juez de Silla decidirá de acuerdo con la Regla 19.

Caso 4: Si un Juez de Silla u otro Juez, erróneamente, canta falta o fuera, y luego rectifica, ¿cuál de los cantos prevalecerá?

Decisión: Debe cantarse un let, a menos que a juicio del Juez de Silla ningún jugador resulte perjudicado en su juego, en cuyo caso prevalecerá el canto rectificado.

Caso 5: ¿Se considera bueno un golpe si la pelota toca un objeto fijo o en movimiento que esté en la pista?

Decisión: Sí, a menos que el objeto fijo llegue a la pista después de que la pelota fue puesta en juego, en cuyo caso debe cantarse un let. Si la pelota en juego golpea un objeto en movimiento a lo largo o por encima de la superficie de la pista, debe cantarse un let.

23. 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 seis 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 de los 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.

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

24. 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 seis juegos, gana un set, con la salvedad que ésta debe ganar por una diferencia de dos juegos sobre su oponente. En caso de llegar al marcado de seis juegos iguales, deberá disputarse un Tie-Break para decidir el set.

b. Set con ventaja

La Pareja que primero gane seis 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.

Caso 1: Al igualar a 6, se juega el tie-break, aunque ha sido decidido y anunciado antes del partido que se jugaría un set normal. ¿Se cuentan los puntos ya jugados?

Decisión: Si el error es descubierto antes de que la pelota sea puesta en juego para el segundo punto, el primer punto contará, pero el error será corregido inmediatamente. Si el error es descubierto después de que la pelota es puesta en juego para el segundo punto, el juego continuará como en un tie-break.

Caso 2: Al igualar a 6, se juega un juego normal, aunque ha sido decidido y anunciado antes del partido que se jugaría un tie-break. ¿Se cuentan los puntos ya jugados?

Decisión: Si el error es descubierto antes de que la pelota sea puesta en juego para el segundo punto, el primer punto será contado, pero el error será corregido inmediatamente. Si el error es descubierto después de que la pelota se puso en juego para el segundo punto, se continuará un set normal. Si después la puntuación llega a ocho juegos iguales, y todavía a un número par mayor, entonces se jugará un tie-break.

Caso 3: Si durante un tie-break, un jugador sirve fuera de turno, ¿el orden del servicio permanece como alterado hasta el final del juego?

Decisión: Si un jugador ha completado su turno de servicio, el orden del servicio deberá permanecer alterado. Si el error es descubierto antes de que el jugador haya completado su turno de servicio, el orden del servicio deberá ser corregido inmediatamente y los puntos jugados serán contados como válidos.

Los métodos de puntuación alternativos pueden encontrarse en el Apéndice II.

25. 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) o al mejor de 5 sets (el jugador o pareja necesita ganar 3 sets para ganar el partido).

26. FUNCIONES DE LOS JUECES EN LA PISTA

En los partidos que se ha designado a un Juez de Silla, su decisión será final, pero cuando se ha designado también un Juez Árbitro, serán apelables ante él las decisiones del Juez de Silla sobre cuestiones de ley y, en todos los casos, la decisión del Juez Árbitro será definitiva. En partidos en que se han designado auxiliares del Juez de Silla (Jueces de Línea, Jueces de Red, Jueces de Falta de Pie), las decisiones de éstos serán finales sobre cuestiones de hecho, excepto que, si a juicio de un Juez de Silla se ha cometido un claro error, él tendrá el derecho de rectificar la decisión de un auxiliar u ordenar que se juegue un let. Cuando el auxiliar no pueda emitir una decisión, lo indicará inmediatamente al Juez de Silla, quien emitirá su decisión. Cuando un Juez de Silla no pueda emitir su decisión sobre una cuestión de hecho, ordenará que se juegue un let.

En las competiciones donde se encuentre un Juez Árbitro en la pista, cualquier decisión puede ser rectificada por el Juez Árbitro, quien puede también indicar al Juez de Silla que ordene jugar un let.

El Juez Árbitro, a su criterio, puede en cualquier momento posponer un partido por razones de oscuridad, condiciones de la pista o del tiempo. En cualquier caso, de aplazamiento, se mantendrán invariables la puntuación y la colocación de los jugadores en la pista a menos que el Juez Árbitro y los jugadores, de común acuerdo, convengan en lo contrario.

Caso 1: El Juez de Silla ordena un let, pero una pareja reclama que el punto no sea jugado de nuevo. ¿Puede apelarse al Juez Árbitro para que dé su decisión?

Decisión: Si el tema de discusión es un problema de las Reglas del Tenis, de aplicación en hechos específicos, será en primer término resuelto por el Juez de Silla. Sin embargo, si el Juez de Silla tiene alguna duda o la pareja reclama sobre la interpretación de la ley, entonces se requerirá que el Juez Árbitro tome una decisión y esa decisión será definitiva.

Caso 2: Se canta fuera o mala una pelota, pero una pareja alega que la pelota fue buena. ¿Puede el Juez Árbitro tomar una decisión?

Decisión: No. Esta es una cuestión de hecho, es un problema relacionado con lo que efectivamente ocurrió durante un incidente específico, y en este caso la decisión de los Árbitros u Oficiales de la pista, es por tanto la definitiva.

Caso 3: Un Juez de Línea canta una pelota fuera o mala. Al Juez de Silla le fue imposible verla claramente, aunque cree que la pelota fue buena. ¿Puede corregir al Juez de Línea?

Decisión: No. Un Juez de Silla puede solamente corregir si él considera que el canto es incorrecto y no tiene ninguna duda razonable. Él solamente puede dar por mala una pelota cantada por buena por un Juez de Línea, si hubiera podido ver un espacio entre la pelota y la línea; y él solo puede dar por buena una pelota cantada fuera (mala) o una falta, por el Juez de Línea, si ha visto que la pelota tocó la línea o cayó encima de la línea.

Caso 4: ¿Puede un Juez de Línea cambiar su decisión después que el Juez de Silla ha cantado la nueva puntuación?

Decisión: Sí. Si un Juez de Línea se da cuenta que ha cometido un error, puede hacer una corrección con la condición de que lo haga inmediatamente.

Caso 5: Un jugador reclama que su devolución fue buena después que un Juez de Línea cantó fuera o mala. ¿Puede el Juez de Silla rectificar el canto del Juez de Línea?

Decisión: No. Un Juez de Silla nunca puede rectificar el canto del Juez de Línea como

resultado de una protesta o apelación de un jugador.

27. JUEGO CONTINUO Y PERÍODOS DE DESCANSO

El juego será continuo desde el primer servicio hasta que concluya el partido, de acuerdo con las siguientes estipulaciones:

a. La Pareja Restadora debe jugar al ritmo de la Sacadora y debe estar lista para recibir el servicio cuando la Sacadora esté listo para efectuarlo.

Cuando cambien de lado, transcurrirán un máximo de noventa (90) segundos desde el momento en que la pelota queda fuera de juego a la finalización del último punto, hasta el instante en que la pelota sea golpeada para el primer punto del juego siguiente.

No obstante, después del primer juego de cada set y durante el tie-break, el juego será continuo y los jugadores cambiarán de lado sin tener periodo de descanso.

Al final de cada set, habrá un descanso de ciento veinte (120) segundos como máximo, a partir del momento en que la pelota quede fuera de juego a la finalización del último punto, hasta el instante en que la pelota sea golpeada para el primer punto del juego siguiente

El Juez del Silla usará su criterio cuando haya algún motivo que haga imposible que el juego sea continuo.

El tiempo permitido entre puntos será de 20 segundos desde el momento en que la pelota sale fuera de juego al final de un punto hasta que se golpea la pelota para el siguiente punto.

b. El juego nunca debe ser suspendido, demorado e interrumpido con el propósito de permitir a un jugador recuperar sus fuerzas, aliento o condiciones físicas. No obstante, en el caso de una condición médica tratable, el Juez de Silla puede permitir una sola vez un tiempo muerto de tres minutos por esa condición médica.

c. Si por circunstancias ajenas a la voluntad del jugador, su ropa, calzado o equipo (excluida la pala), llega a deteriorarse de manera tal que le resulte imposible o inconveniente continuar el juego, el Juez de Silla puede suspender el juego mientras se corrige tal deterioro.

d. El Juez de Silla puede suspender o demorar el juego en cualquier momento que sea necesario y apropiado.

e. Un comité de torneo tiene la facultad de decidir el tiempo permitido para el período de calentamiento antes de un partido, pero éste no puede exceder de 5 minutos y debe ser anunciado antes de comenzar dicho partido.

f. Cuando estén en vigencia sistemas aprobados de penalizaciones y penalizaciones no acumulativas, el Juez de Silla tomará sus decisiones dentro de los términos de esos sistemas.

g. Si hay una infracción a la regla del juego continuo, el Juez de Silla puede, después de la advertencia correspondiente, descalificar al transgresor.

28. INSTRUCCIONES DE LOS ENTRENADORES

Durante un partido de una competición por equipos, la pareja puede recibir instrucciones o consejos de un capitán que esté sentado dentro de la pista solamente cuando cambia de lado al finalizar el juego, pero no cuando cambia de lado durante el tie-break. La pareja no puede recibir instrucciones o consejos durante ningún partido que no sea en competición por equipos. Lo previsto en esta regla debe observarse estrictamente.

Después de la advertencia correspondiente la pareja infractora puede ser descalificada. Cuando un sistema de penalizaciones aprobado está en vigencia, el Juez de Silla impondrá las sanciones

de acuerdo con ese sistema.

Caso 1: ¿Podría darse una advertencia o la pareja ser descalificada, si las instrucciones se dan mediante señales en forma discreta?

Decisión: El Juez de Silla debe tomar medidas tan pronto se entere de que están dándose instrucciones verbalmente o mediante señales. Si el Juez de Silla no se entera de que están dándose instrucciones, una pareja puede atraer su atención sobre el hecho de que se está aconsejando a su adversario.

Caso 2: ¿Puede una pareja recibir instrucciones durante un período de descanso autorizado según Regla 28 (e), o cuando el juego es interrumpido y se sale de la pista?

Decisión: Sí. En estas circunstancias, cuando la pareja sale de la pista, no hay restricciones sobre instrucciones.

NOTA: *La palabra "instrucciones" incluye cualquier asesoramiento o consejo.*

APÉNDICE I

MÉTODOS DE PUNTUACIÓN ALTERNATIVOS

1. PRO-SET

Se jugará un único set. La primera pareja que gane SIETE juegos gana el set y el partido, siempre que le lleve dos juegos de ventaja como mínimo a su oponente. Si se alcanza un tanteo de SEIS juegos iguales, se jugará un tie-break de desempate.

2. SETS "CORTOS"

La primera pareja que gane cuatro juegos gana el set, siempre que le lleve dos juegos de ventaja como mínimo a su oponente. Si se alcanza un tanteo de cuatro juegos iguales, se jugará un tie-break de desempate. En caso de empate a un "set corto", el partido se puede decidir con un TIE BREAK DECISIVO o un SUPER TIE-BREAK DECISIVO.

3. 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, se jugará un tie-break para decidir el ganador del partido. Este TIE-BREAK DECISIVO sustituye al set final.

4. 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 DECISIVO 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.

5. JUEGOS "CORTOS"

Con este sistema si una pareja gana el primer punto se cantará un tanteo de 15 para esa pareja, al ganar el segundo punto contará 30 y si gana el tercer punto gana el juego (no hay 40). En caso de que los contrincantes ganen el segundo punto y el tercer punto es iguales y puede seguir disputándose el juego hasta obtener una diferencia de dos puntos o bien utilizar el sistema "No-AD" (sin ventaja), con lo que se disputaría un punto decisivo.

6. PARTIDOS AL MEJOR DE TRES TIE-BREAKS O TRES SUPER TIE-BREAKS.

El partido se juega a TIE-BREAKS o SUPER TIE-BREAKS. La organización establece antes del inicio de la competición el tipo de tie-breaks y el número a disputar para decidir el partido. Por ejemplo, al mejor de tres tie-breaks cinco tie-breaks, super tie-breaks o cualquier otra combinación.