



# TOUCHTENNIS ESPAÑA

## REGLAMENTO TÉCNICO

**Aprobado por la Asamblea General de la RFET.**

**Madrid, 30 de junio de 2018.**

# Capítulo I

## GENERAL

### A. PROPÓSITO Y APLICABILIDAD

Este Reglamento tiene como propósito regular la organización y el desarrollo de todas las Competiciones Oficiales de Touchtennis que se celebren en el Estado Español, tanto de ámbito estatal o en todo caso de carácter supra territorial.

En el caso particular de los Campeonatos de España resultará de aplicación este Reglamento en todo lo no dispuesto por sus reglamentos específicos.

Quedan excluidas de este Reglamento las Competiciones dependientes de organismos internacionales que pudieran tener reglamentación propia.

### B. OFICIALIDAD

Por competiciones oficiales se entiende todas aquellas que hayan recibido la correspondiente autorización federativa.

### C. RESPONSABILIDAD

La RFET es la responsable del control general de todas las competiciones oficiales, organizadas directamente o dependientes de las federaciones territoriales, incluyendo:

- Autorización
- Selección: Elección de las competiciones para su inclusión en el calendario.
- Fechas: Confirmación o designación de las fechas de las competiciones.
- Conflictos: Clasificación y resolución de todos los conflictos que se susciten.

### D. PARTICIPACION

Cada competición autorizada por la RFET estará sujeta a lo dispuesto en el presente Reglamento Técnico.

Todo jugador participante en una competición autorizada por la RFET quedará asimismo sujeto al presente Reglamento.

En las competiciones oficiales de carácter nacional podrán participar todos los jugadores que estén en posesión de la correspondiente licencia federativa de la modalidad, o de Tenis convencional, en vigor.

Para los diferentes Campeonatos de la RFET o de las diferentes Federaciones Territoriales, se le podrá aplicar a aquellos Jugadores de nacionalidad distinta a

la española la reglamentación existente sobre la participación de dichos Jugadores.

En las competiciones oficiales de carácter internacional podrá participar cualquier individuo con licencia federativa española o de cualquier país afiliado a la Federación Internacional (ITF) en vigor, siempre que cumpla los requisitos fijados por el presente Reglamento, por la competición y por las disposiciones del Estado Español.

Los torneos internacionales dependientes de ITF o TE, se registrarán por sus propios reglamentos, e igualmente se considerarán competiciones oficiales a efectos de clasificación para la modalidad si el Reglamento de Clasificación en vigor así lo estipulase.

Cuando existan premios en metálico, todas las cantidades serán expresadas en euros.

## **E. CALENDARIO**

La RFET elaborará y actualizará un calendario de competiciones oficiales en su página web con una edición relacionada con el resto de Federaciones Territoriales, de manera que cualquier jugador con licencia pueda conocer todos los torneos oficiales a disputarse en el territorio nacional, agrupados de la siguiente manera:

Torneos Puntuables Circuito Internacional Touchtennis.  
Torneos con premios en metálico.  
Campeonatos de España.  
Campeonatos Juveniles.  
Campeonatos Territoriales.  
Torneos dependientes de las FFTT (sin premios en metálico).

Sólo aquellas competiciones que figuren en la página web dentro de los plazos establecidos a tal efecto por la RFET serán considerados oficiales, y por tanto, puntuables para la clasificación nacional.

# Capítulo II

## LAS COMPETICIONES

### A. DEFINICIÓN

Las Competiciones se dividirán en Campeonatos y Torneos.

Los Campeonatos sólo se podrán disputar una vez al año y en ellos se pondrá en juego el Título de Campeón.

Los Torneos se podrán disputar varias veces al año, sin título alguno en disputa.

### B. HOMOLOGACIÓN

Para la celebración en España de cualquier Campeonato o Torneo oficial será imprescindible la previa autorización federativa correspondiente. Para su homologación, la organización del evento tendrá que enviar la información pertinente en las fechas estipuladas a través de la federación territorial correspondiente. Cualquier torneo o campeonato que no envíe esta documentación en tiempo y forma no serán considerados oficiales, no puntuando para la clasificación nacional.

Ningún torneo será considerado oficial si no cumple ambos requisitos.

#### 1. Autorización de la RFET.

Será Competencia de la RFET autorizar la celebración de las siguientes Competiciones:

- Las organizadas por la RFET de acuerdo con sus propias competencias.
- Aquellas en las que esté en disputa el título de Campeón de España.
- Las competiciones internacionales, entendiéndose por tales aquellas en las que, además de los españoles, puedan participar jugadores con licencia federativa de países extranjeros afiliados a la Federación Internacional de Tenis.

#### 2. Autorizaciones de las Federaciones Territoriales.

Será competencia de las correspondientes Federaciones Territoriales autorizar la celebración de las restantes competiciones no comprendidas en el epígrafe anterior.

#### 3. Causas para denegar la homologación.

El incumplimiento de alguna de las condiciones de los apartados siguientes:

- Impago de las tasas administrativas correspondientes y/o existencia de deudas por cualquier concepto con la RFET y/o la federación territorial en la que se pretenda desarrollar la competición.
- Falta en el envío de la documentación procedente.
- No figurar en el calendario oficial.
- Otras causas razonables que así lo aconsejen.

- A efectos de calendario, no podrán coincidir más de dos competiciones con premios en metálico durante la misma semana si se celebran en un radio inferior a los 50 kilómetros.

#### **4. Solicitudes.**

Todas las competiciones, para ser oficiales, deberán inscribirse en la RFET o en la FFTT correspondiente por medio del formulario oficial establecido a tal efecto en los plazos que anualmente se determinen desde la RFET o las FFTT, según corresponda.

#### **5. Condiciones para la autorización.**

La RFET o la Federación Territorial podrán realizar una visita o requerir la información que se estime conveniente para determinar si la competición podrá llevarse a cabo con las garantías suficientes.

### **C. TASAS PARA LA ORGANIZACIÓN DE TORNEOS.**

#### **1. Tasa de autorización**

Toda competición oficial deberá abonar una tasa administrativa a la RFET o Federación Territorial para ser autorizada e incluida en el calendario Nacional / Territorial.

El importe será establecido anualmente por la RFET y/o las FFTT. En el caso de Competiciones con Premios en Metálico podrá ser fijada en función del total de premios ofrecidos en la competición.

La organización del torneo deberá hacer efectiva la tasa correspondiente en el momento de inscribirse entregando el formulario de solicitud.

#### **2. Tasa por jugador**

El Comité Organizador y en su nombre el Director del Torneo, será el responsable de abonar una tasa por cada jugador que se haya inscrito en el torneo, liquidándola en la Federación Territorial correspondiente a la finalización del torneo y como máximo hasta 15 días después de dicha finalización en horario estipulado por la F. Territorial correspondiente.

### **D. INSCRIPCIÓN DE LOS JUGADORES**

#### **1. Requisitos**

Toda competición deberá estar abierta a todos los jugadores, sin discriminación alguna, siempre que cumplan lo establecido por el presente Reglamento y por las disposiciones especiales del mismo.

El Comité Organizador deberá rechazar la inscripción de un jugador por alguna de las siguientes causas:

- El jugador está inscrito en otro torneo en fechas coincidentes.
- El jugador está sancionado o suspendido por la RFET.

- El jugador no tiene licencia federativa en vigor.
- El jugador trata de inscribirse una vez finalizado el plazo y/o forma de inscripción.
- Todo Jugador que no haya cumplido 14 años el día de inicio de la Fase Final no podrá disputar una Competición con Premios en Metálico.

El Comité Organizador podrá rechazar la inscripción de un jugador si éste hubiera sido expulsado del club.

Para ser considerado inscrito oficialmente, todo jugador deberá abonar la cuota de inscripción antes de que se efectúe el sorteo o, si el Comité Organizador lo permite, antes de disputar su primer partido.

## **2. Cuota de inscripción**

Todo jugador deberá abonar una cuota de inscripción.

En las competiciones organizadas por la RFET o las Federaciones Territoriales, serán cada una de ellas quienes fijen dicha cuota, en los restantes eventos el Comité Organizador deberá incluir la cuota de inscripción en la solicitud de autorización para que sea aprobada por la RFET o la Federación Territorial correspondiente.

El importe máximo de las cuotas de inscripción se determinará anualmente por parte de la RFET.

Un jugador que haya pagado la cuota de inscripción en la fase previa y se haya clasificado para la fase final sólo deberá pagar, en todo caso, la diferencia entre ambas cuotas.

## **E. COMPETICIONES**

### **1. Anuncio y denominación**

En los carteles anunciadores del Torneo, programas, hojas de inscripción, notas de prensa, publicidad y otros documentos oficiales de la competición, el comité o club organizador estará obligado a emplear única y exclusivamente la denominación oficial con que su competición haya sido autorizada.

### **2. Clases de competiciones**

- Organizadas directamente por la RFET.
  - Máster Nacional.
  - Campeonato de España Absoluto.
  - Campeonato de España por Equipos Absolutos de Clubes.
  - Campeonato de España Júnior.
  - Campeonato de España Cadete.
  - Campeonato de España Infantil.
  - Campeonato de España por Equipos Infantiles de Comunidades Autónomas.
  - Campeonato de España por Equipos Infantiles de Clubes.
  - Campeonato de España Alevín.
  - Campeonato de España por Equipos Alevines de Clubes.

- Campeonato de España Veteranos individual y por equipos +35, +40, +45, +50, +55, +60, +65, +70, +75 y +80.

Cada uno de estos Campeonatos se regirá por sus respectivos reglamentos específicos y en ellos se disputarán los títulos de Campeón de España de las diferentes categorías. En particular, con carácter meramente ejemplificativo y no limitativo, tales normativas específicas podrán disponer el empleo de estructuras de cuadro diferentes, sistema de dobles cabezas de serie, etc.

- Organizadas por las Federaciones Territoriales.
  - Aquellas en las que estén en disputa los títulos de campeón autonómico, incluidas sus fases previas, si fuesen necesarias.
  - Competiciones con premios en metálico. Aquellas que ofrecen compensaciones económicas a los participantes de acuerdo con los resultados obtenidos en dicha competición.
  - Competiciones sin premios en metálico. Aquellas que no ofrecen compensación económica alguna.
- Organizadas por Clubes afiliados.
  - Competiciones con premios en metálico. Aquellas que ofrecen compensaciones económicas a los participantes de acuerdo con los resultados obtenidos en dicha competición.
  - Competiciones sin premios en metálico. Aquellas que no ofrecen compensación económica alguna.

Los requerimientos arbitrales para este tipo de competiciones estarán en función de la cuantía total de los premios ofrecidos.

Dichos requerimientos se establecerán anualmente por el Comité correspondiente de la RFET.

### **3. Duración de la competición.**

En la solicitud de autorización, el Comité Organizador deberá indicar la duración total de la competición, incluidas todas las fases.

La duración máxima de las competiciones se establecerá anualmente desde el Comité correspondiente de la RFET.

Para prolongar la competición es necesario que exista:

- Causa justificada: malas condiciones climatológicas, razones de fuerza mayor de la organización o de los jugadores.
- Autorización de la RFET o Federación Territorial correspondiente.

Todo jugador admitido en un torneo se compromete a no jugar ninguna otra competición coincidente en fechas hasta el momento en que sea eliminado.

A efectos de torneos coincidentes en fechas, no se considerará que la disputa de la fase final de un torneo precedente coincida con la fase previa del siguiente, pudiéndose aceptar a un jugador en ambas siempre y cuando no produzca interferencias en ambos órdenes de juego.

## **F. ORGANIZACIÓN**

Toda competición oficial deberá contar con un Comité Organizador que estará constituido, al menos, por un Director del Torneo, que será el máximo responsable a efectos de la organización del evento.

El comité organizador será el responsable de la organización del evento y todas aquellas labores administrativas que sean necesarias para el desarrollo de la competición.

### **1. Director del Torneo.**

Será el responsable de todos los detalles de organización general y buena marcha de la competición, facilitando al máximo el adecuado desarrollo de la misma.

En ningún caso, el Director del Torneo podrá formar parte como jugador de la Competición.

**Antes de la competición** deberá trabajar en los siguientes puntos:

- Requisitos. Asegurarse de que todos los requisitos organizativos están cubiertos.
- Confección y publicación de las Bases por las que se regirá la Competición. En ellas, se deberá informar de qué manera y dónde se publicarán los cuadros y órdenes de juego oficiales, además del método de inscripción, método de puntuación, cambio y marca de las pelotas, superficie de juego, composición de los cuadros, cuantía de los premios totales y por ronda, fecha, hora y lugar de la realización del sorteo.
- Composición de cuadros.  
Deberá anunciar con antelación a la solicitud del torneo la composición de los cuadros en todas sus fases, indicando a su vez el número de plazas de invitados en cada una de ellas, así como el número de jugadores aceptados directos y el número de jugadores que se clasificarían de las fases previas, en su caso.
- Asignación de los jugadores invitados (WC) que serán entregados al Juez Árbitro antes del momento del sorteo, una vez conocida la lista de jugadores aceptados en las distintas fases del torneo.

**Durante la competición**, deberá atender las siguientes labores y/u obligaciones:

- Coordinar las distintas áreas de la organización del torneo atendiendo a las necesidades técnicas y de reglamentación que pudieran aparecer.
- Mediar en las relaciones del club anfitrión y los intereses de la competición.
- Atender a las organizaciones y entidades colaboradoras con el torneo y velar por sus intereses.
- No podrá participar como jugador en la competición.

- Deberá permanecer en el recinto de la competición durante la celebración de los partidos y en caso de no poder hacerlo, deberá haber en su lugar algún miembro del Comité Organizador de la competición.

Después de la competición:

- Será el responsable de liquidar las tasas por participación a la Federación Territorial correspondiente en el plazo establecidos en el punto II-C del presente reglamento.
- Deberá cerciorarse de que los resultados del torneo han sido correctamente recibidos por la Territorial correspondiente.

## **2. Oficina del torneo.**

Contará con, al menos, una persona desde media hora (30 minutos) antes del comienzo de los partidos hasta que finalice el último partido del día, y atenderá, entre otras, las siguientes necesidades:

- Llamará los partidos enviando a los jugadores a la pista correspondiente cuando ésta esté lista.
- Recogerá los resultados de los partidos.
- Atenderá a las necesidades de información de interés general por parte de los jugadores tales como alojamiento, manutención, transporte, lavandería, centros comerciales y otros detalles que pudieran ser de utilidad.

## **3. Oficina del Juez Árbitro.**

El Juez Árbitro deberá contar con un espacio reservado para desarrollar su trabajo, debiendo tener acceso a llamadas telefónicas para asuntos concernientes al torneo, además de poder utilizar un ordenador personal para la utilización de los formularios necesarios para el control de la competición.

## **4. Personal de mantenimiento.**

Si fuese necesario, se encargarán de la preparación de las pistas entre partidos y de cualquier imprevisto que pudiera surgir en las pistas o sus equipamientos durante el transcurso de la jornada.

## **5. Servicios médicos**

Para torneos con dotación económica superior a 3000€ el Comité Organizador deberá contar con servicio de fisioterapeuta en las instalaciones en las que se desarrolle la competición, a quien se le habilitará una sala para poder atender a los jugadores con los servicios básicos. Este servicio estará disponible, al menos, media hora antes del inicio de la competición y durante las horas en que haya partidos.

## **G. INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTOS**

### **1. La pista.**

La organización deberá contar con suficientes pistas de juego, que deberán cumplir los requisitos establecidos en el Capítulo VI del presente Reglamento:

Las pistas deberán estar preparadas con antelación, con su superficie y líneas limpias y lisas.

Los jugadores deberán tener a su disposición sillas o bancos que se situarán en el exterior del recinto habilitado para la competición, a ambos lados del Juez de Silla.

Las vallas o delimitaciones de los fondos de la pista no podrán contener colores blancos o amarillos que interfieran la correcta visión de los jugadores. Otras gamas de colores claros se podrán incluir en el caso de no interferir con dicha visión.

En el caso que se deba jugar con luz artificial, la intensidad mínima requerida será de 300 lux, igualmente repartidos por la superficie de la pista.

Se recomienda la habilitación de, como mínimo, una pista de entrenamiento de la misma superficie en la que se juega la competición, en cuyo caso, se dará prioridad para su uso a aquellos jugadores que tengan partido ese día y a una hora más cercana a su partido en cuestión.

Serán consideradas válidas para la práctica de Touchtennis, y por consiguiente, declaradas aptas para la competición oficial, tanto nacional como internacional en territorio español, todas aquellas superficies homologadas por la RFET, Tennis Europe e ITF.

Podrán ser reconocidas y homologadas por la RFET para la práctica del Touchtennis, en competiciones nacionales, sin premios en metálico, todas aquellas pistas de superficies que cumplan los siguientes requisitos:

- Tengan una superficie lisa y uniforme, que no presenten irregularidades visibles.
- Cumplan con los requisitos establecidos más adelante para el rebote de la pelota.
- Las líneas sean visibles y claramente reconocibles, no presentando en su interior más marcas que las específicas de la modalidad.

### **2. La pelota.**

Las competiciones oficiales deberán disputarse con pelotas homologadas por la RFET o las FFTT, que deberán ajustarse a lo establecido al respecto en el Capítulo VI, Reglas del Touchtennis.

Para Campeonatos de España y competiciones con premios en metálico se utilizará la pelota oficial Touchtennis internacional.

Para competiciones sin premios en metálico, con deportistas mayores de 12 años, se podrán utilizar, como alternativa, las pelotas de espuma "Red Foam" homologadas por la RFET.

Para competiciones sin premios en metálico, con deportistas menores de 12 años, se podrán utilizar, como alternativa, las pelotas de espuma ligera "Soft Foam" homologadas por la RFET y/o las FFTT, en caso de competiciones de ámbito autonómico.

Los organizadores de una competición deben anunciar por adelantado lo siguiente:

- a. El número de pelotas a utilizarse en el juego (1 para partidos sin recoge pelotas o 3 para partidos con recoge pelotas).
- b. La política de cambio de pelotas, si la hubiese.

Los cambios de pelotas, si los hubiese, se pueden hacer:

- Después de un número determinado impar de juegos, en cuyo caso, el primer cambio de pelota del partido se realizará dos juegos antes que en el resto del partido, teniendo en cuenta el calentamiento (ej. 13-15, 15-17...).

Un juego de tie-break cuenta como un juego para el cambio de pelota. No se hará un cambio de pelota al principio del juego de un tie-break. En dicho caso, el cambio de pelota se retrasará hasta el comienzo del segundo juego del set siguiente; o

- Al principio de un set.

En todas las Competiciones se deberá tener a disposición de los jugadores 3 pelotas de entrenamiento por jugador y día que deberán ser devueltas. Estas pelotas podrán ser usadas (no nuevas), estando en buenas condiciones de uso. El Comité Organizador de la Competición podrá pedir al jugador que entregue dinero o alguna pertenencia en calidad de depósito, la cual será reintegrada cuando devuelva las pelotas de entrenamiento.

Los jugadores tendrán derecho a pelotas de entrenamiento mientras se mantengan en Competición. La marca y tipo de las pelotas de entrenamiento deberá ser la misma que la utilizada en la Competición.

### **3. La raqueta**

Las raquetas empleadas para las competiciones de Touchtennis deberán cumplir los requisitos detallados en el Capítulo VI, Reglas del Touchtennis.

### **4. Vestuarios.**

Deberán disponer de vestuarios con servicios, duchas y agua caliente, todo ello en las debidas condiciones.

## **5. Instalaciones complementarias.**

Se recomienda disponer de servicio mínimo de bar o maquinaria de vending para cubrir las necesidades de los jugadores. Este servicio debería tener un horario de apertura y cierre en concordancia con el horario del orden de juego del día correspondiente.

Así mismo, se requiere que la oficina del Torneo tenga, al menos, una línea telefónica disponible. La organización designará a un responsable para atender las llamadas e informar del orden del juego, resultados, etc. También debería disponer una conexión a Internet a disposición del Juez Árbitro de la competición.

## **H. REQUERIMIENTOS ARBITRALES**

Toda competición oficial autorizada deberá desarrollarse bajo el control de un Juez Árbitro autorizado con la titulación requerida o, en caso contrario, autorizado por el CEAT, pero siempre, con licencia federativa en vigor.

Se entiende por autorizado el ser designado por la Federación Territorial correspondiente a propuesta del Comité Organizador y aprobado por el CEAT.

### **1. Deberes del Juez Árbitro**

El Juez Árbitro utilizará la Plataforma de Gestión de Torneos habilitada por la RFET como única herramienta para enviar los resultados de la competición, tanto a la Federación Territorial como a la RFET, en la semana siguiente a la finalización del torneo correspondiente.

El Juez Árbitro enviará el informe del torneo, la relación de infracciones al código de conducta y la justificación de los W.O., en su caso, en el formato establecido a tal efecto, a la RFET, a la Federación Territorial correspondiente y a su vez ésta a la RFET en la semana siguiente a la finalización del torneo por correo electrónico.

El Juez Árbitro y resto de jueces de la competición deberán cumplir con las tareas propias de sus funciones recogidas en el capítulo IV de este reglamento.

### **2. Requerimientos arbitrales mínimos.**

Además del juez árbitro referido en el primer párrafo de este apartado H, a continuación, se detallan las necesidades arbitrales para los distintos tipos de competiciones:

- Campeonatos de España.

En la normativa de cada uno de ellos y/o en la del CEAT se especificarán los requerimientos arbitrales mínimos.

- Campeonatos Territoriales.

Cada Federación Territorial deberá especificar los requisitos arbitrales mínimos para sus Campeonatos.

- Torneos con premios en metálico

Los requisitos arbitrales varían en función de la cuantía de los premios de la siguiente manera:

Torneos con Premios en metálico superiores a 3.001€:

Deberán contar con un Juez de Silla con titulación mínima de Árbitro Nacional en todos los partidos a partir de semifinales inclusive, del cuadro final.

### **3. Honorarios de Jueces**

Las tarifas de los honorarios mínimos correspondientes a los jueces de las competiciones con premios en metálico de Touchtennis, así como las condiciones laborales, serán actualizadas anualmente por el CEAT y publicadas en la página web de la RFET.

En aquellos casos en que las tarifas de las Federaciones Territoriales sean distintas a las estipuladas por el CEAT para competiciones con premios en metálico, se deberán aplicar las de mayor cuantía. En caso de que el CEAT no tenga previstas tarifas para competiciones con premios en metálico, se entenderán por éstas aquellas vigentes en los Campeonatos de España.

Para los torneos dependientes de las organizaciones internacionales, las tarifas aplicables serán solamente aquellas publicadas por el CEAT a tal efecto.

## **I. PREMIOS Y TROFEOS**

### **1. Condiciones generales**

Corresponde al Comité Organizador el dotar de premios y/o trofeos a las diferentes pruebas de la competición.

En todas las pruebas que se disputen deberá haber premios y/o trofeos al menos para los ganadores y finalistas de cada una de ellas.

Competiciones con premios en metálico son aquellas que ofrecen compensación económica a los jugadores participantes de acuerdo con sus resultados en las mismas.

En los torneos juniors y categorías inferiores está totalmente prohibido repartir premios en metálico.

Aquellas Competiciones en las que se otorgan como premios vales canjeables por artículos en un determinado establecimiento comercial, no se considerarán como competiciones con premios en metálico.

Un jugador perderá todo derecho a cualquier tipo de premio si:

- El jugador pierde un partido por WO
- El jugador es expulsado de la competición o descalificado.
- El jugador está compitiendo en otro torneo oficial simultáneamente.

- El jugador abandona sin causa justificada un partido o la competición. Se podrán considerar causas justificadas:
  - Lesión con parte médico oficial.
  - Fuerza mayor documentada.

Los premios y/o trofeos sólo se entregarán por los resultados obtenidos en la competición. Los premios se deberán entregar después de que el jugador haya quedado eliminado de las pruebas en que haya participado, mientras que los Trofeos podrán entregarse en la ceremonia establecida a tal efecto como muy tarde el último día de la competición.

## **2. Asignación de premios:**

En la ficha de inscripción de competiciones, el Comité Organizador deberá indicar detalladamente los siguientes datos referentes a los premios en metálico:

- Cantidad total de premios en metálico para cada prueba.
- Asignación de premios en metálico por ronda.

Los premios se pagarán en euros de curso legal y la organización deberá cumplir la legislación tributaria vigente.

La relación de premios entre rondas no podrá ser superior de 2 a 1. Por ejemplo, si el ganador recibe 600 €, el finalista no podrá recibir menos de 300 €.

Aquellos Torneos que otorguen hasta 1.000 € en total deberán repartir premios, como mínimo, a partir de semifinales inclusive.

Aquellos Torneos que otorguen de 1.001 a 1500 € en total deberán repartir premios, como mínimo, a partir de cuartos de final inclusive.

Aquellos Torneos que otorguen de 1.501 a 6.000 € en total deberán repartir premios, como mínimo, a partir de octavos de final inclusive o cuartos de final si el cuadro fuera de 8 jugadores. El Cuadro Principal de todos los Torneos que otorguen más de 6.000 € en total no podrá ser mayor de 32 Jugadores.

Para la aplicación de este punto, se entiende por total de premios al montante total de premios otorgados en las competiciones de individual y dobles si hubiere.

Cuando se organicen torneos masculino y femenino en la misma semana, cada uno de ellos otorgará la cantidad correspondiente y serán tratados por separado, tanto para la asignación de premios como para requisitos arbitrales.

## **J. INFRACCIONES ORGANIZATIVAS**

La trasgresión de lo dispuesto en los artículos precedentes podrá ser objeto de sanción, según el Reglamento de Régimen Disciplinario de la RFET.

El Comité de Competición de la RFET podrá llevar a cabo una investigación previa para determinar si hubo o no infracción del presente Reglamento Técnico.

## **K. APELACIÓN**

El Comité Organizador de una competición podrá apelar la decisión de la RFET / FFTT según lo dispuesto en el Reglamento de Régimen Disciplinario de la misma.

# Capítulo III

## DISPOSICIONES TÉCNICAS

Toda competición bajo la tutela de este Reglamento Técnico será disputada siguiendo, para cuestiones no específicas acerca de Touchtennis que no se detallan en el presente documento, las Reglas del Tenis que publica la Federación Internacional de Tenis (ITF) y la RFET divulga anualmente.

### A. INSCRIPCIÓN A UN TORNEO

Para poder participar en una competición oficial los jugadores deberán inscribirse en la misma según el siguiente procedimiento.

#### 1. Datos de la Inscripción

Toda inscripción deberá contener, al menos, los siguientes datos, los cuales se formalizarán en un formulario oficial publicada a tal efecto.

- Nombre y apellidos
- Número de licencia
- Clasificación y categoría (en su caso)
- Pruebas que desea disputar
- Dirección y teléfono
- Conformidad en jugar la fase previa (si no se indica lo contrario, se entenderá que el Jugador inscrito acepta jugar la Fase Previa en caso de no entrar en la Fase Final).

El medio para inscribirse será anunciado con antelación y podrá ser por fax, correo electrónico u otro medio disponible, digital o físico, según disponga el organizador del Torneo.

Se recomienda que, para completar el proceso de inscripción, no se considere a un jugador como inscrito si no ha pagado los derechos de inscripción y enviado el justificante antes del cierre de inscripciones, a excepción de aquellos Torneos que utilicen el proceso de firma, explicado más adelante, donde los jugadores deberán efectuar el pago a la vez que realizan la firma.

Para ello, el Comité Organizador deberá proveer un número de cuenta bancaria que estará reflejado en las bases del Torneo.

#### 2. Plazo de Inscripción

El Comité Organizador de la competición fijará y anunciará los plazos de inscripción para la competición que deberá cerrarse, como muy tarde, cuatro días antes del comienzo de su fase inicial (previa o pre-previa).

Será tras ese momento cuando el Juez Árbitro determine y publique los jugadores que disputarán la fase final y la fase previa.

A partir de la hora del cierre de la inscripción, ningún jugador podrá ser incluido en ninguna de las listas, a excepción de los WC y/o en el caso de que haya una firma de fase previa.

### **3. Firma para la Fase Previa**

Como complemento a la inscripción, y solamente en el caso que sea anunciado en las bases del Torneo, se podrá programar una firma para la fase previa, la cual deberá realizarse el día anterior al inicio de dicha fase.

En ella, los jugadores deberán refrendar su participación mediante su comparecencia física in-situ, de tal manera que, si algún jugador que estuviese pre-inscrito no apareciese personalmente el día de la firma, perdería todos sus derechos de inscripción.

A tal efecto, cuando exista este procedimiento, no se podrá cobrar ninguna inscripción de fase previa hasta el momento de realizar la firma.

Cualquier Jugador no pre-inscrito podrá presentarse el día y hora fijados por la organización para inscribirse en el torneo siguiendo el procedimiento de firma de fase previa anteriormente descrito. Aún así, estos jugadores tendrán siempre una menor prioridad para entrar en el Torneo que aquéllos que se hubieran pre-inscrito y realizado la firma. Para el orden de aceptación, los jugadores que no hubieran realizado la pre-inscripción pero aparecieran a firmar, serán reconocidos como Jugadores alternativos in-situ.

La firma de la fase previa no podrá cerrar más tarde de las 19 horas del día anterior al inicio de dicha fase. Una vez cerrada la firma se procederá al sorteo de dicha fase previa.

### **4. Firma prueba de Dobles**

De existir la prueba de dobles, también se podrá optar por la modalidad de firma si está reflejado en las Bases del Torneo.

## **B. ADMISION A UN TORNEO**

El Juez Árbitro de la competición deberá admitir cualquier inscripción que haya seguido los procedimientos explicados anteriormente a menos que un jugador:

- Esté sancionado por la RFET o la Federación Territorial correspondiente.
- No posea licencia federativa en vigor.
- Sea de una categoría que no le permita disputar el torneo.
- Realice la inscripción fuera de plazo.

El Juez Árbitro comprobará la clasificación del jugador que cumpla todos los requisitos anteriores de acuerdo con la Clasificación Nacional de la RFET vigente.

En casos especiales, el Comité Organizador podrá indicar la clasificación mínima necesaria para participar en cada una de las fases o pruebas de la competición, siempre y cuando sea aprobado por la Federación correspondiente. Así mismo, la Federación autorizante podrá permitir la celebración de pruebas en las que los inscritos sean divididos en distintos

cuadros, en función de su clasificación (cuadros progresivos por divisiones o cuadros independientes), con el fin de evitar enfrentamientos descompensados en primera ronda. El Comité Organizador, por tanto, tendrá que comunicarlo en la hoja de homologación del torneo.

Cuando un torneo organice varias pruebas, un jugador podrá inscribirse como máximo a tres pruebas, dos individuales y una de dobles o dobles mixtos.

## **C. DEFINICIONES, CRITERIOS DE CLASIFICACION Y LISTA DE ACEPTACIÓN**

### **1. Definiciones.**

Los jugadores participantes en las competiciones oficiales serán denominados de la siguiente forma:

- Aceptados directamente (DA): Aquellos jugadores que por su clasificación entren directamente en el cuadro final.
- Invitados o Wild Cards (WC)

Aquellos jugadores que, independientemente de su ranking, sean invitados por el Comité Organizador para jugar el torneo, ya sea en la Fase Final (WC) o en la Fase Previa (WCQ). Los jugadores invitados, una vez aceptados, podrán ser cabezas de serie atendiendo a su clasificación y siguiendo el sistema de prioridades.

Los WC serán nominados inmediatamente antes de realizarse el cuadro en el que jugarán como invitados.

Si se produce la baja de un invitado no podrá ser sustituido por otro invitado si el cuadro en el que iba a jugar ya se ha confeccionado.

Estas plazas serán entonces para los jugadores siguientes en la lista de aceptados o si la fase previa ya ha empezado serán para los Lucky Losers correspondientes, quienes serán sorteados al mismo tiempo y en el mismo grupo que los clasificados de la fase previa (Q) si ésta todavía no ha terminado. La fase previa empieza una vez que el primer punto del primer partido esté en juego.

No podrá concederse una plaza de invitado en el cuadro final a ningún jugador que haya participado en la fase previa.

- Jugadores Aceptados en la fase previa (QA): Aquellos Jugadores que por su clasificación entran a jugar en la fase previa.
- Jugadores Alternativos (ALT): Aquellos Jugadores que, por su clasificación no hayan entrado directamente en el cuadro final (caso de no haber Fase Previa) o en la Fase Previa y estén a la espera de una posible baja de uno de los anteriores para poder entrar en un cuadro.
- Jugadores clasificados de la fase previa (Q)

Aquellos Jugadores que son incluidos en la fase final por haber logrado su clasificación disputando la fase previa.

Al final de la fase previa los jugadores clasificados serán sorteados junto con el resto de jugadores aceptados directamente. Por tanto, no se designarán con anterioridad el lugar que ocuparán los Q en el cuadro.

Si la fase previa no ha terminado en el momento que se sortea el cuadro final, los lugares que por sorteo correspondan a los clasificados de la fase previa serán marcados con una Q. Una vez el último partido de la fase previa haya terminado, los jugadores clasificados serán sorteados y situados en el cuadro, por orden de aparición y de arriba hacia abajo en los lugares donde anteriormente se había asignado una Q.

- Lucky Losers (LL)

Aquellos Jugadores que han perdido en la última ronda de la fase pre-previa y que pueden optar a entrar en la fase previa o que han perdido en la última ronda de la fase previa y que pueden optar a entrar en la fase final para sustituir a cualquier jugador que todavía no haya comenzado su primer partido y que por alguna razón no lo pueda disputar. Si fueran necesarios más Lucky Losers, se elegirían aquellos que hubieran perdido en rondas anteriores siguiendo el mismo criterio.

Los Lucky Losers se seleccionarán del siguiente modo:

El orden de los Jugadores con Clasificación será sorteado aleatoriamente entre aquellos perdedores de la misma ronda, a continuación, el orden de los Jugadores sin Clasificación será sorteado del mismo modo. Los jugadores extranjeros que posean puntos, pero no Clasificación, se asemejarán a Jugadores con Clasificación a todos los efectos.

Una vez finalizada la Fase Previa se deberá realizar el sorteo para confeccionar el orden de los Lucky Losers, el cual será público, único y se mantendrá durante todos los días susceptibles del uso de dichos Lucky Losers, es decir, todos aquellos días en que hayan programados partidos en los cuales existan jugadores que debuten en el Cuadro Principal.

Para ser elegido como LL un jugador debe:

- Presentarse al Juez Árbitro y firmar en la hoja de firmas de Lucky Losers cada día hasta media hora antes del inicio de los partidos de primera ronda o de segunda en caso de que el jugador sustituido estuviese exento en primera ronda.
- Estar listo para jugar en un plazo de 5 minutos desde que es llamado a sustituir a un jugador.

Los partidos deberán comenzar sin retraso tras la selección del LL.

En caso de ser llamado un LL y no estar listo para jugar, el siguiente LL será llamado. En tal caso, el anterior perderá la elegibilidad para entrar en el cuadro durante lo que reste de jornada.

Un LL que no haya firmado un día en la lista de LL lo podrá hacer en días sucesivos.

En caso de no haber LL disponibles se declarará vencedor al jugador presente por W.O.

Una vez producida la sustitución, el Juez Árbitro deberá inscribir el nombre del sustituto en lugar del jugador sustituido.

Los puntos anteriores se aplicarán análogamente a la firma de jugadores alternativos.

## 2. Criterios de Clasificación.

Para cada prueba de un Torneo, el Juez Árbitro deberá realizar una lista de aceptación, en la cual colocará a los Jugadores inscritos en orden, de tal manera que queden determinados los Jugadores que participarán en la Fase Final, los que lo harán en la Fase Previa y aquéllos que quedarán como Jugadores Alternativos según las anteriores definiciones.

Se recomienda encarecidamente que existan al menos dos días (48 horas) de margen entre el cierre de inscripción y la realización del primer sorteo, de manera que la Lista de Aceptación sea publicada inmediatamente tras el cierre de inscripciones y así poder resolver cuantas cuestiones se puedan suscitar referentes a posibles errores en las inscripciones u otros problemas. En dichos dos días de margen no se podrán inscribir más jugadores.

Los criterios a seguir para crear la lista de aceptación serán los siguientes:

- Criterio 1. Clasificación Nacional de la RFET

La Clasificación Nacional de la RFET vigente, publicada y actualizada por la RFET será la que ordene a los jugadores en la lista de aceptación. La Clasificación empleada para la aceptación será aquella disponible en la Plataforma de Gestión de Torneos de la RFET en el momento de la confección de la lista de aceptación.

- Criterio 2. Clasificaciones Internacionales

Para el caso de Jugadores sin Clasificación Nacional de la RFET, pero con clasificación internacional Touchtennis, se convertirán sus puntos internacionales en puntos RFET utilizando los mismos coeficientes de conversión que contemple el Reglamento de Clasificación de la RFET para el Tenis convencional.

Con los puntos obtenidos mediante este cálculo, se ordenará al jugador en el lugar que le corresponda entre aquellos con Clasificación Nacional de la RFET (Criterio 1). A igualdad de puntos, tendrá prioridad el jugador con Clasificación Nacional de la RFET.

Para realizar el cómputo anterior, se utilizarán los puntos que figuren en la misma clasificación Touchtennis empleada para la confección de la Clasificación Nacional RFET vigente.

Bajo ningún concepto se sumarán los puntos de los apartados 1 y 2 anteriores, ya que la Clasificación Nacional de la RFET ya contempla los puntos internacionales.

- Criterio 3. Clasificaciones Nacionales Extranjeras

Un Jugador que únicamente posea clasificación nacional de cualquier país extranjero, estará por debajo de cualquier Jugador con Clasificación Nacional de la RFET, pero por encima de cualquier Jugador sin clasificación nacional del país que sea.

Para acreditar dicha clasificación, el Jugador implicado deberá aportar la documentación necesaria de su Federación Nacional.

- Criterio 4. Jugadores sin clasificación

Todos aquellos jugadores sin clasificación nacional ni internacional Touchtennis serán considerados como jugadores sin clasificar.

### **3. Lista de aceptación para las pruebas individuales.**

Todo Jugador que, en el momento de cerrar la inscripción, no esté en posesión de licencia federativa en vigor, no podrá ser tenido en cuenta a la hora de realizar la lista de aceptación y, por ello, no podrá disputar la competición.

Para realizar la lista de aceptación, se ordenarán los Jugadores teniendo en cuenta las siguientes prioridades:

- 1ª prioridad: Jugadores inscritos usando los criterios 1 y 2.  
Empates dentro de cada criterio se desharán por sorteo.  
En caso de empate entre criterios 1 y 2, prevalecerá el criterio 1.
- 2ª prioridad: Jugadores inscritos usando el criterio 3.  
Se ordenarán por sorteo.
- 3ª prioridad: Jugadores inscritos usando el criterio 4.  
Se ordenarán por sorteo.
- 4ª prioridad: Jugadores alternativos in-situ usando criterios 1 y 2.  
Empates dentro de cada criterio se desharán por sorteo. En caso de empate entre criterios 1 y 2, prevalecerá el 1.
- 5ª prioridad: Jugadores alternativos in-situ usando el criterio 3.  
Se ordenarán por sorteo.
- 6ª prioridad: Jugadores alternativos in-situ usando el criterio 4.  
Se ordenarán por sorteo.

## **D. LA COMPETICIÓN**

### **1. Sistemas de Juego**

Existen tres sistemas de juego aceptados:

- Sistema de Eliminatorias

En un sorteo previo se elabora un cuadro de juego en el que se empareja a todos los jugadores. El vencedor de un emparejamiento se enfrenta al vencedor

de otro y así sucesivamente hasta que quedan sólo dos jugadores, de cuyo enfrentamiento final resultará el ganador de la prueba. Los emparejamientos iniciales y sucesivos se determinarán confeccionando un cuadro por sorteo según lo especificado en los apartados correspondientes.

- Sistema de Liguilla

Cada jugador o pareja juega contra todos los demás. Se puede disputar a una o doble vuelta. Al final de la liga se contabilizarán los puntos obtenidos por jugador y se proclamará al ganador.

- Liguilla y eliminatoria combinadas (Round Robin)

Los jugadores disputarán primero una liga por grupos y los que queden en cabeza del grupo pasarán a disputar un cuadro por sistema de eliminatorias.

En todas las liguillas, se desempatará mediante el siguiente orden:

- 1º. Confrontaciones directas entre los Jugadores implicados.
- 2º. Mayor diferencia (partidos ganados - partidos perdidos) entre los Jugadores que empaten.
- 3º. Mayor diferencia (sets ganados - sets perdidos) entre los Jugadores que empaten.
- 4º. Mayor diferencia (juegos ganados - juegos perdidos) entre los Jugadores que empaten.
- 5º. Mayor diferencia (partidos ganados - partidos perdidos) global.
- 6º. Mayor diferencia (sets ganados - sets perdidos) global.
- 7º. Mayor diferencia (juegos ganados - juegos perdidos) global.

Para poder realizar dichos cálculos, todo partido con resultado de W.O. se contará como 4/0 4/0 y a todo partido empezado pero inacabado por algún tipo de abandono se le añadirán el resto de juegos al Jugador vencedor hasta completar el resultado. Por ejemplo 5/3 2/1 y abandono se contará como 5/3 4/1.

Este último párrafo solo se tendrá en cuenta a la hora de realizar los desempates, mientras que los resultados finales que se envíen a la Federación Territorial correspondiente para su posterior envío a la RFET deberán contener los resultados reales, es decir los W.O. y/o abandonos.

A efectos de desempate, el tie-break se contabilizará como un juego mientras que el Match Tie-break (Tie-break de desempate), equivaldrá a un set al calcular el número de sets y a un juego al computar el número de juegos.

Sería recomendable que cada partido ganado en una liguilla sumara tres (3) puntos para partidos ganados por dos sets a cero, dos (2) puntos para partidos ganados en el Match Tie-break, los perdidos en el Match Tie-break un (1) punto, los perdidos en dos sets cero (0) puntos, y todos los W.O. y abandonos injustificados restaran cinco (5) puntos para potenciar la competición.

## 2. Fases de un Torneo

Una competición disputada por eliminatorias podrá constar de una sola fase (Fase Final), o dos fases (Fase Previa y Fase Final).

A discreción del comité organizador se podrá organizar una fase pre-previa para otorgar plazas de invitado en la fase previa y también una fase de consolación para aquellos jugadores que pierdan en la primera ronda de la fase final de una prueba.

Con objeto de potenciar la competición en los niveles más bajos, se podrán organizar competiciones por sistema de cuadros progresivos y/o divisiones.

Todas las fases disputadas deberán ajustarse a lo dispuesto en el presente Reglamento.

### 3. Sorteo

El Comité Organizador anunciará en las Bases del Torneo, la fecha, hora y lugar del sorteo de todas las pruebas a disputar. Asimismo, en dichas Bases, se deberá informar de que manera y donde se publicarán los cuadros y órdenes de juego oficiales. El sorteo de una prueba nunca podrá ser más tarde de las 19 horas del día anterior al inicio de dicha prueba.

En el caso de haber firma en una prueba, el sorteo de dicha prueba se efectuará inmediatamente después de terminada la firma.

Para la prueba de dobles, el sorteo se tendría que efectuar en el lugar y hora indicados por el Juez Árbitro una vez finalizada la firma y, al menos, una hora antes del inicio de dicha prueba. Todos los sorteos tendrán que ser públicos y deberán ofrecer la participación en el mismo a jugadores participantes que se encuentren presente en el momento de su realización, que actuarán en representación del resto de jugadores, o en su defecto, personas ajenas a la organización del evento y al Juez Árbitro.

El cuadro se expondrá al público inmediatamente después del sorteo.

### 4. Cuadros y Lista de Jugadores

La composición de los cuadros deberá ser determinada y anunciada por el Comité Organizador antes de abrirse la inscripción de acuerdo con las tablas mostradas a continuación.

#### • Cuadro de la Fase Previa

La fase previa puede ser abierta o de acuerdo a cualquiera de los tamaños de cuadro que aparecen en la siguiente tabla.

FASE PREVIA							
Tamaño del cuadro	8	16	24	32	48	64	128
Invitados	0 a 2	0 a 2	0 a 4	0 a 6	0 a 6	0 a 8	0 a 16
Clasificados F. Pre-Previa	4 ó 2	8 ó 4	8 ó 4	8 ó 4	16 ó 8	16 ó 8	16
Aceptados Directamente	4 a 8	6 a 12	12 a 20	18 a 28	26 a 40	40 a 56	96 a 122

En caso de ser abierta, el número de plazas para invitados serán las que correspondan al tamaño de cuadro inmediatamente inferior al número de jugadores inscritos.

El cuadro de la fase previa se confecciona por secciones, habiendo tantas como jugadores se clasifiquen. Al ganador de cada sección se le dará una plaza en el cuadro final.

Para incentivar la participación, es recomendable que se finalicen las fases previas y pre-previas y se disponga de trofeos y/o premios para campeones y finalistas.

#### • Cuadro de la Fase Final

Los tamaños y jugadores del cuadro final tienen que corresponder a los mostrados en la siguiente tabla.

FASE FINAL							
Tamaño del cuadro	8	16	24	32	48	64	128
Invitados	0 a 2	0 a 2	0 a 4	0 a 6	0 a 6	0 a 8	No permitido
Clasificados F. Pre-Previa	4 ó 2	8 ó 4	8 ó 4	8 ó 4	16 ó 8	16 ó 8	
Aceptados Directamente	4 a 8	6 a 12	12 a 20	18 a 28	26 a 40	40 a 56	

Los siguientes tamaños de cuadro también son aceptados: 12, 14, 28, 30, 56, 60 ó 62, de forma que, tanto los clasificados como los invitados correspondan con el tamaño de cuadro inmediatamente inferior. El cuadro de 4 no podrá convocarse como tal, si bien se aceptará para aquellas competiciones con menos de 8 inscripciones.

En caso de no disputarse una fase previa, las plazas reservadas para los clasificados de la fase previa (Q) pasan automáticamente a ser ocupadas por aceptados directos (DA).

El cuadro Final de todos los Torneos que otorguen más de 6.000 € en total no podrá ser mayor de 32 Jugadores.

Como se indicó anteriormente, el Juez Árbitro deberá elaborar la lista de aceptación con los jugadores participantes, distribuyéndolos según corresponda en función de los criterios expuestos. Dicha lista deberá ser publicada tras el cierre de inscripción.

La lista de aceptación deberá incluir los siguientes datos de cada Jugador:

- Nombre y Apellidos.
- Licencia.
- Clasificación.

Además, se deberán especificar los jugadores invitados (WC), aunque estos pueden ser nominados hasta el momento de realizar el cuadro.

También se deberá informar sobre la Clasificación Nacional RFET utilizada indicando su fecha.

#### 5. Cabezas de Serie

Para escoger los cabezas de serie se utilizará el mismo método que se utilizó para confeccionar la lista de aceptación, empleando la clasificación disponible en la Plataforma de Gestión de Torneos de la RFET en el momento de realizar el sorteo de la primera de las fases del torneo.

Un jugador sin ranking no podrá ser cabeza de serie.

• **Cabezas de Serie en Fase Previa.**

El Cuadro de la Fase Previa contará con tantas secciones como Jugadores se clasifiquen para el Cuadro Final. Cada sección tendrá dos cabezas de serie, de manera que el número de cabezas de serie será el doble del número de jugadores que se clasifiquen para la fase final.

El cabeza de serie número 1 ocupará la primera línea de la primera sección, el número 2 la primera línea de la segunda sección y así sucesivamente hasta que todas las secciones tengan un cabeza de serie en su línea superior.

El resto de cabezas de serie se sortearán en grupo, situando al primer sorteado en la última línea de la primera sección, al segundo sorteado en la última línea de la segunda sección y así sucesivamente hasta que haya dos cabezas de serie por sección. En el caso que no haya suficientes cabezas de serie para completar todas las secciones, aquellas cuyo cabeza de serie tenga mayor ranking quedarán sin un segundo cabeza de serie.

• **Cabezas de Serie en Fase Final**

El número de cabezas de serie vendrá determinado por la tabla mostrada a continuación.

	Número de Jugadores participantes en el Cuadro Final						
	4 o 5	de 6 a 8	de 9 a 16	de 17 a 23	de 24 a 32	de 33 a 47	de 48 a 64
Nº de cabezas de serie	2	4	4	4	8	8	16

El cabeza de serie número 1 se colocará en la línea 1 del cuadro. El cabeza de serie número 2 se colocará en la última línea del cuadro, independientemente del tamaño.

Para determinar la colocación de los restantes cabezas de serie, se tendrán que sortear por parejas los cabezas de serie 3 y 4, y por grupos de 4 los cabezas de serie del 5 al 8, del 9 al 12 y del 13 al 16, en su caso, colocándose por orden de aparición de arriba hacia abajo en el cuadro, en el número de línea que muestran las siguientes tablas:

Número de línea en el cuadro
------------------------------

Cabezas de serie 3 y 4						
Primer sorteado	3	5	9	9	17	17
Segundo sorteado	6	12	24	24	48	48

Cabezas de serie 5, 6, 7 y 8						
Primer sorteado				8	16	16
Segundo sorteado				16	32	32
Tercer sorteado				17	33	33
Cuarto sorteado				25	49	49

Cabezas de serie 9, 10, 11 y 12						
Primer sorteado						9
Segundo sorteado						25
Tercer sorteado						40
Cuarto sorteado						56

Cabezas de serie 13, 14, 15 y 16						
Primer sorteado						8
Segundo sorteado						24
Tercer sorteado						41
Cuarto sorteado						57

## 6. Exentos (Byes)

Si no hay suficientes jugadores para rellenar el cuadro, una vez se hayan colocado los cabezas de serie, el número requerido de byes (la diferencia entre el tamaño del cuadro y el número de jugadores) serán adjudicados a los cabezas de serie en orden creciente como primera prioridad. Si todavía quedaran byes por colocar, se ubicarán por sorteo de manera que queden distribuidos en el cuadro lo más equitativamente posible a través de sus secciones.

Por ejemplo, en un cuadro con 4 secciones si, tras la colocación de los byes a los cabezas de serie, quedaran por colocar 4 byes, iría uno a cada sección, si quedaran 3, se sortearían de manera que quedaran tres secciones con uno de dichos byes y una sección sin él y así de manera similar teniendo en consideración el número de byes y secciones del cuadro.

## 7. Jugadores Restantes

Una vez colocados los cabezas de serie y los byes, se colocarán por sorteo el resto de jugadores.

No podrá existir una designación previa que haga que a una determinada sección de la Fase Previa le corresponda un determinado lugar en el Cuadro Final.

Por ello, si al realizar el sorteo la Fase Previa no hubiese terminado, los nombres correspondientes a los Jugadores clasificados de la Fase Previa serán

reemplazados por una Q y se sortearán y colocarán como parte del resto de jugadores arriba indicado.

## 8. Vacantes y Sustituciones.

Una vez haya comenzado la Fase Previa, cualquier vacante creada en la lista de la Fase Final podrá ser ocupada únicamente por un Lucky Loser.

Si la Fase Previa no hubiera empezado, cualquier vacante del Cuadro Final será cubierta por el primer Jugador de la Fase Previa en la lista de aceptación, si existiera dicha Fase, o por el primer jugador Alternativo de la lista de aceptación, en caso contrario.

Cualquier vacante creada en la fase previa tendrá que ser ocupada por jugadores alternativos de acuerdo con la lista de aceptación.

## 9. Recolocación de jugadores.

En caso de producirse la baja de algún cabeza de serie en un cuadro antes de realizado el sorteo, el Juez Árbitro confeccionará una nueva lista de cabezas de serie añadiendo tantos jugadores como hiciesen falta de acuerdo con la lista de aceptación.

Si la baja es posterior a la realización del sorteo y anterior a la publicación del orden de juego, se tendrá en cuenta el principio de hacer el menor número de alteraciones posibles, es decir, si se produce la baja de un cabeza de serie, el siguiente jugador candidato a ser cabeza de serie (por ejemplo el 9 en caso de 8 cabezas de serie) pasará a ocupar directamente el hueco producido por dicha baja. Debiéndose rellenar este último hueco creado usando el punto 8 anterior según sea Cuadro Final o Fase Previa.

En el caso que el orden de juego ya esté publicado, la vacante ocasionada por el cabeza de serie será ocupada por un Lucky Loser o Jugador Alternativo, dependiendo si ha habido Fase Previa o no respectivamente, siguiendo lo establecido en la siguiente tabla:

BAJA DE CABEZAS DE SERIE	
Momento de la baja	Acción a realizar
Antes de realizar el sorteo	Realizar una nueva lista de cabezas de serie.
Entre el sorteo y la publicación del Orden de Juego	El siguiente candidato a ser cabeza de serie ocupará la vacante y se rellenará el hueco dejado por este último jugador siguiendo el punto 8.
Tras la publicación del Orden de Juego	Un <i>Lucky Loser</i> o Jugador Alternativo ocupará la vacante, en función de si se ha jugado fase previa o no, respectivamente.

## 10. Error en los cabezas de serie.

Si una vez realizado el cuadro de una Fase, se descubre que los cabezas de serie están mal colocados, se realizarán los movimientos oportunos para que dichos cabezas de serie estén en su posición correcta. Lo anterior solo podrá realizarse si ninguno de los partidos implicados en dichos movimientos ha empezado.

Si una vez realizado el cuadro de una Fase, existe uno o más jugadores que debieran ser cabezas de serie pero no lo son en el cuadro, se realizarán las siguientes acciones según sea la Fase:

- **Fase Final:** Si un Jugador debiera ser cabeza de serie y no lo es en el cuadro, se seguirá el siguiente ejemplo.

Si el cuadro tuviera 16 cabezas de serie y el jugador debiera ser el cabeza de serie número 1, lo colocaremos en la plaza del número 2, quien ocupará la del 4, quien a su vez ocupará la del 8, ocupando este último la del 12 y este finalmente la del 16. El último Jugador desplazado ocuparía el hueco dejado libre por el Jugador que motivo el cambio inicial.

Cualquier otro cambio debido a idéntico error pero con otro cabeza de serie se realizará de manera análoga, al haberse hecho el sorteo de cabezas de serie por grupos.

- **Fase Previa:** Si un Jugador debiera ser cabeza de serie y no lo es en el cuadro, se seguirá el siguiente ejemplo.

En un cuadro en el que se clasifican 4 jugadores, existen 8 cabezas de serie. Si el Jugador afectado debiera ser uno de los primeros 4 cabezas de serie (los de la parte alta de cada sección), pasará a ocupar el lugar del número 4, quien pasará a ocupar la posición del número 8, colocándose este último finalmente en el hueco creado por el movimiento del Jugador que motivó el cambio inicial.

Si el Jugador afectado debiera ser cabeza de serie entre el 5 y el 8 (los de la parte baja de cada sección), intercambiará su posición con el cabeza de serie número 8.

En ambos casos, solo se podrán realizar los movimientos especificados si no ha comenzado ningún partido de los Jugadores afectados en dichos cambios.

## 11. Olvidarse de un Jugador.

Se recomienda encarecidamente que existan al menos dos días (48 horas) de margen entre el cierre de inscripción y la realización del primer sorteo, de manera que la Lista de Aceptación sea publicada inmediatamente tras el cierre de inscripciones y así poder resolver cuantas cuestiones se puedan suscitar referentes a posibles errores en las inscripciones u otros problemas. En dichos dos días de margen no se podrán inscribir más jugadores.

En el caso que un jugador haya quedado fuera de un Torneo por un error de la organización y comprobemos que, efectivamente, tendría que estar inscrito, se deberá seguir el siguiente procedimiento:

- Si no se ha sorteado ninguna de las Fases, deberá remodelarse la lista de aceptación original incluyendo al Jugador afectado en dicha lista, respetando siempre la composición y tamaño de los cuadros en juego.
- Si el Torneo en cualquiera de sus Fases ha dado comienzo, no se podrá permitir jugar a dicho jugador.
- Si se ha sorteado la Fase Previa o un Cuadro Principal que no tenga Fase Previa:
  - Si hay byes en dicho cuadro, tanto en el caso que el orden de juego haya sido o no publicado:
    - Si el Jugador debiera ser cabeza de serie, se usará el punto 10 anterior para la recolocación del jugador. El Jugador desplazado debido a dicha recolocación pasará a ocupar la posición del último bye sorteado.
    - Si no debiera ser cabeza de serie, simplemente se colocará en la posición del último bye sorteado.
  - Si no hay byes en dicho cuadro:
    - Si el orden de juego ya ha sido publicado, el Jugador quedará como primer jugador alternativo.
    - Si el orden de juego no ha sido publicado:
      - Si el Jugador debiera ser cabeza de serie, se usará el punto 10 anterior para la recolocación del jugador. El Jugador desplazado (el último según la lista de aceptación) debido a dicha recolocación quedará como primer jugador alternativo.
      - Si no debiera ser cabeza de serie, simplemente se colocará en la posición del último jugador según la lista de aceptación, el cual quedará como primer jugador alternativo.

## **E. ORDEN DE JUEGO**

### **1. Confección del orden de juego**

El Juez Árbitro será el encargado de realizar el orden de juego para cada día de la competición. En todo orden de juego deben constar los siguientes datos:

- Día
- Lugar
- Horario de los partidos, o en su defecto, se indicarán los turnos mediante el término "a continuación" o "no antes de".
- Nombre de los jugadores.
- Pista en la que debe disputarse el partido (si no es por lista de espera).
- Firma del Juez Árbitro

El orden de juego en documento independiente podrá sustituirse por la colocación directa de los horarios de juego en los cuadros correspondientes.

El primer orden de juego de la fase previa deberá confeccionarse inmediatamente después de elaborado el sorteo de dicha fase.

El orden de juego se deberá confeccionar y hacer público con un mínimo de 12 horas de antelación al inicio de los partidos.

## **2. Publicación del orden de juego.**

El orden de juego debe hacerse público inmediatamente después de su confección. El Juez Árbitro y el Comité Organizador deben asegurarse de su adecuada difusión.

## **3. Cambios en el orden de juego.**

El Juez Árbitro podrá modificar el orden de juego cuando lo juzgue necesario para el buen desarrollo de la competición o por las causas que estime convenientes y necesarias.

Esta iniciativa se debe tomar siempre con gran discreción, asegurándose que el cambio es anunciado públicamente con la suficiente antelación y que los jugadores afectados por la modificación realizada sean informados.

## **4. Número máximo de partidos por día.**

El Juez Árbitro no deberá programar a un jugador más de dos partidos individuales y uno de dobles por día, a menos que se emplee el sistema de puntuación alternativo "**Por Tiempo**", o causas de necesidad extrema hagan necesario programarle a un Jugador más partidos en un día, los cuales nunca serán todos ellos individuales. Además, de un día a otro, deberá tener el Jugador 12 horas de intervalo entre la finalización de su último partido del día anterior y el inicio del siguiente.

Un partido reanudado y completado contará como un partido.

## **5. Prioridad de partidos.**

A efectos de orden de juego, los partidos individuales de un jugador siempre deben programarse y disputarse antes de sus partidos de dobles del mismo día, excepto en el caso de que dichos jugadores se muestren de acuerdo motu proprio.

## **6. Descanso entre partidos.**

Cuando sea necesario programar más de un partido en el mismo día a un mismo jugador, el Juez Árbitro deberá conceder un periodo de descanso al jugador afectado en función de la duración del partido que acaba de concluir, a menos que el Jugador acepte empezar antes.

### **Si el partido anterior ha durado menos de 15 minutos**

Cinco minutos de descanso

### **Si el partido anterior ha durado menos de 1/2 hora**

Quince minutos de descanso

**Si el partido anterior ha durado menos de 1 hora**

Media hora de descanso

**Si el partido anterior ha durado entre 1 y 1 hora y media**

Una hora de descanso

**Si el partido anterior ha durado más de 1 hora y media**

Una hora y media de descanso

En el caso que haya jugadores implicados en ambas finales (individuales y dobles) y éstas se disputen una a continuación de la otra, habrá un periodo máximo de 30 minutos de descanso, independientemente de la duración del primer partido.

## **7. Pista de juego**

El partido debe empezar, jugarse y finalizar en la pista señalada en el orden de juego.

El Juez Árbitro podrá cambiar a los jugadores de pista en el transcurso de un partido si existe, a su juicio, una causa justificada que así lo aconseje. Esta decisión se tomará con gran discreción y las causas que lo podrían justificar son:

- Inclemencias meteorológicas
- Falta de luz solar
- Deficiencias técnicas de la pista (superficie, medidas, luz, accesorios, etc.)
- Mejor desarrollo de la competición (retransmisiones de TV, publicidad, etc.)

Dicho cambio debería producirse al final del set o tras haberse disputado un número par de juegos en el set en desarrollo.

## **8. Cambio de superficie**

Todos los partidos de una misma prueba deberán disputarse sobre la misma superficie, que será la indicada por el Comité Organizador.

El Juez Árbitro podría programar partidos en otra superficie distinta de la original sólo si, por causas de fuerza mayor, considera que la competición no terminaría dentro de las fechas previstas sin dicho cambio.

## **9. Formato de los partidos**

Todos los partidos deberán utilizar cualquiera de los formatos recogidos en los sistemas de puntuación del presente Reglamento, siempre que sea anunciado en las Bases del Torneo. Todos los partidos de una fase deberán tener el mismo formato.

Si las Bases de un Torneo no recogen el método de puntuación a utilizar, se entenderá que se juega el mejor de tres sets reducidos, todos ellos con Fast Tie-break (Tie-break a cinco puntos con diferencia de dos puntos). **Ver lo establecido al respecto en el Artículo 6 del Capítulo VI.**

En Campeonatos de España y competiciones de ámbito internacional, se podrán programar partidos al mejor de cinco sets.

En caso de graves inclemencias meteorológicas que puedan comprometer la finalización de la competición en las fechas programadas, el Juez Árbitro podrá solicitar a la Federación autorizante la modificación del formato de los partidos, siempre que se escoja alguno de los recogidos en el presente Reglamento.

Dicha autorización deberá extenderse por escrito y tendrá en consideración el número de partidos retrasados, ronda, etc. La misma se adjuntará al informe final del torneo.

## **F. COMPETICIONES POR EQUIPOS**

Todo lo que a continuación se expone para las Competiciones por Equipos tiene por objeto servir como Reglamentación por defecto. De manera que todas las Reglamentaciones particulares de cada Competición por Equipos, si existen, estarán por encima de este contenido. Mientras que todos aquellos puntos que no estén reglamentados en dichas Reglamentaciones particulares deberán regirse por lo escrito a continuación dentro de este título.

1. La manera de formalizar la inscripción de los equipos, formato de la competición, fechas, sorteo, cabezas de serie y número, y todos aquellos temas relacionados directamente con la organización de este tipo de competiciones deberán venir reguladas por la entidad que administre la competición.

2. Todos los jugadores inscritos por un equipo deberán estar en posesión de licencia federativa por el equipo que van a jugar y no podrán haber disputado competiciones por equipos con anterioridad con otros clubes españoles en el mismo año. Quedan exentas de esta última norma aquellas competiciones inacabadas o aplazadas de años anteriores.

3. Los Capitanes, con la antelación establecida por el Comité Organizador con respecto al inicio de cada eliminatoria, entregarán al Juez Árbitro la formación de los individuales de sus respectivos equipos.

En caso de no haber Juez Árbitro, se intercambiarán por escrito dichas formaciones iniciales.

Igual procedimiento se seguirá para los dobles, tras quince minutos de finalizados todos los individuales.

Dichas formaciones no podrán ser alteradas excepto en el caso que se describe a continuación.

Una vez intercambiados los equipos iniciales, o los dobles en caso de haberse acabado los individuales, si la serie de individuales o de dobles no da comienzo debido a inclemencias meteorológicas u otros factores adversos y debe ser suspendida para jugarse otro día diferente, las designaciones iniciales de la serie no iniciada podrán ser cambiadas para el día en que se acuerde la reanudación.

Una vez iniciada la eliminatoria, si se descubre que el orden de los jugadores es incorrecto debido al error de uno de los Capitanes, su equipo perderá la eliminatoria.

Si el orden de los jugadores es correcto, pero éstos por error se enfrentan a un contrario diferente al establecido, se mantendrán los partidos como disputados. Si un equipo alinea a un jugador que no forme parte de la lista oficial o diferente a los de la formación entregada, perderá la eliminatoria.

A todos los efectos, un partido da comienzo cuando la primera pelota del primer punto es servida. Por añadidura, la serie de individuales se entenderá como empezada cuando cualquiera de los partidos de individuales haya empezado y por analogía, la serie de dobles se entenderá como empezada cuando cualquiera de los partidos de dobles haya empezado.

4. Ningún jugador podrá participar, en una misma eliminatoria, en más de un individual y un doble.

5. En primer lugar, se jugarán los partidos individuales y a continuación los dobles.

Los partidos de dobles no podrán dar inicio hasta que todos los individuales hayan finalizado, a no ser que la eliminatoria esté ya decidida, en cuyo caso, los Capitanes de ambos Clubes, de común acuerdo, podrán alterar esta norma.

Se recomienda que todos los partidos de individuales se disputen, aunque la eliminatoria esté ya decidida, a menos que condiciones meteorológicas hagan imposible la finalización de dichos partidos.

6. La composición de los equipos podrá variarse en cada eliminatoria, pero siempre siguiendo el orden de clasificación establecido.

En la composición de los dobles, el jugador, de entre los escogidos para jugar dichos partidos de dobles, que figure mejor clasificado en la lista deberá jugar obligatoriamente el primer doble.

Además, en caso de jugarse tres partidos de dobles, el jugador de entre los escogidos para jugar dichos partidos de dobles que figure como segundo mejor clasificado en la lista, solo podrá jugar en el primer o segundo doble, y si dicho jugador disputa el primer doble, el jugador de entre los escogidos para jugar dichos partidos de dobles que figure como tercer mejor clasificado en la lista deberá jugar el segundo doble.

No es necesario que los jugadores participantes en los dobles hayan jugado los individuales.

7. Por cada partido ganado por un jugador o pareja, su equipo se anotará un punto. El mayor número de puntos decidirá la victoria del encuentro.

8. No podrá aplicarse w.o. excepto en el/los último/s partido/s de individuales o dobles del equipo, considerando como último, no al orden de entrada en pista sino al orden de mérito.

Si un equipo se presenta a jugar con menos jugadores de los estipulados, deberá dejar vacante la/s última/s posición/es, colocando al resto de jugadores en los primeros lugares, según el orden de mérito.

En el caso de la incomparecencia de jugadores de ambos equipos que pudiera dar lugar a un resultado par, por ejemplo, que los dos Clubes se presenten con cuatro jugadores en una confrontación de cinco individuales y dos dobles, y

finalizados todos los partidos de individuales y dobles, la eliminatoria estuviese igualada a victorias, la eliminatoria se decidirá por sets ganados, y si persistiese el empate, por juegos ganados.

A este efecto, el "Tie-break" se contabilizará como un juego mientras que el Match Tie-break equivaldrá a un set al calcular el número de sets y a un juego al computar el número de juegos, y todo partido inacabado deberá ser completado de la siguiente forma, si se abandona en 5/3 1/3, se contará como 5/3 5/3 y si se abandona en 4/2, se contará como 4/2 4/0, y así para cualquier resultado, otorgando el resto de juegos por completar al ganador del partido.

Dicho resultado solo se completará a efectos de calcular el ganador de la eliminatoria, pero en el Acta deberá reflejarse el resultado real para que se compute correctamente en la Clasificación Nacional.

Si al contar los juegos se mantuviese dicho empate, el ganador de la eliminatoria sería aquel equipo que hubiese ganado un mayor número de partidos individuales, y si ello no fuera suficiente, se usaría el mismo procedimiento anterior sin tener en cuenta el partido de individuales jugado en la última posición.

En el caso que el formato de entrada en pista sea de mayor a menor, lo normal debería ser que todos los jugadores de individuales estuviesen presentes a la hora de dar los equipos, aunque no obligatorio, pero si una vez dada la composición del equipo y entrados los primeros jugadores en pista, por ejemplo los 3, 4 y 5 en caso de 5 individuales, uno o varios partidos finalizan de manera que deba entrar el 2 y/o el 1 y alguno de ellos no estuviese presente tras quince minutos después de que su rival estuviese cambiado para jugar y en la pista ya preparada, el equipo al que pertenece el infractor perdería el partido y todos aquellos por debajo de dicho w.o. aunque tales partidos ya hubiesen acabado.

En todos los casos en los que se registre un w.o. de un jugador de individuales, si dicho jugador no se presenta al Juez Árbitro antes de la finalización de la serie de individuales de la eliminatoria en disputa, el equipo al cual pertenece dicho jugador solo podrá usar para los dobles a aquellos jugadores que hayan jugado y finalizado sus individuales.

9. Por el mero hecho de inscribirse todos los jugadores entienden que estarán sujetos al Código de Conducta, tanto dentro como fuera de la pista. Todo jugador que lo incumpla podrá ser sancionado por el Juez Árbitro y/o el Comité de Disciplina de la entidad organizadora, Federación Territorial correspondiente y/o la RFET.

10. Al finalizar los encuentros se levantará Acta de todos los resultados, la cual deberá ser firmada por los dos capitanes.

El Club anfitrión se comprometerá a remitirla a la entidad organizadora a la mayor brevedad, la cual deberá estar disponible el primer día laborable después de la disputa de la eliminatoria, háyase finalizado o no.

Así mismo, se harán constar en ella todas las incidencias que se hubiesen producido.

Las Actas que no estén debidamente cumplimentadas, incluyendo los números de licencia de los jugadores participantes, podrán ser retornadas al Club anfitrión para su rectificación.

#### **G. INFRACCIONES**

La trasgresión de lo dispuesto en los artículos precedentes podrá ser objeto de sanción, según el Reglamento de Régimen Disciplinario de la RFET y/o del propio de la Federación Territorial correspondiente.

#### **H. APELACIONES**

Toda persona o ente objeto de sanción, podrá apelar la decisión de la RFET o la Federación Territorial correspondiente según lo dispuesto en el Reglamento de Régimen Disciplinario que haya sido aplicado.

# Capítulo IV

## JUECES Y AYUDANTES AUXILIARES

### A. JURISDICCIÓN

Este capítulo es aplicable a todos los jueces que actúen en las Competiciones bajo la tutela de este Reglamento Técnico.

### B. JUECES DE LA COMPETICIÓN

Los Jueces de la competición estarán debidamente titulados y serán designados de acuerdo con lo establecido anteriormente en el apartado II.H. del presente Reglamento.

Todos ellos deberán cumplir con sus obligaciones, las cuales están reflejadas en el libro "Deberes y Procedimientos" que la RFET publica anualmente.

Una misma persona no podrá actuar a la vez como Jugador y Juez en un mismo Torneo.

### C. JUEZ ÁRBITRO ADJUNTO

El Juez Árbitro adjunto estará debidamente titulado y designado de acuerdo con lo establecido en el apartado II.H. del presente Reglamento.

Deberá colaborar con el Juez Árbitro en todo lo que éste estime oportuno, además de las designaciones de los Jueces de Silla y Línea.

Podrá actuar como Juez de Silla o Línea si así lo estima oportuno el Juez Árbitro y actuará como Juez Árbitro en caso de ausencia del Juez Árbitro titular.

### D. RECOGEPELOTAS

Deberán ser instruidos con la suficiente antelación. La organización debería asignar a una persona encargada de dirigirlos. En su ausencia, debería ser el Jefe de Árbitros quien los dirigiera y finalmente, en su ausencia, el Juez Árbitro.

Una vez en pista, no deberían vestir colores claros y estarán dirigidos por el Juez de Silla. Entre sus obligaciones, las más importantes son:

- No recoger la pelota hasta que haya terminado el punto.
- No botar ni pasar las pelotas mientras se esté jugando un punto.
- Lanzar la pelota al jugador de forma suave y procurando que ésta dé un bote en el suelo antes de que el jugador la recoja.

## **E. CÓDIGO DE CONDUCTA PARA JUECES**

Del mismo modo que es requerida una buena y profesional conducta por parte de los Jugadores, la RFET requiere que aquellos Árbitros Nacionales titulados ofrezcan, a su vez, profesionalidad y buena conducta cuando trabajen en Torneos reconocidos por esta RFET.

Las obligaciones de los Árbitros están recogidas en el libro "Deberes y Procedimientos" que la RFET publica anualmente.

## **F. INFRACCIONES**

Se atenderán al Reglamento de Régimen Disciplinario de la RFET.

## **G. APELACIONES**

Se atenderán al Reglamento de Régimen Disciplinario de la RFET.

## **H. DESIGNACIONES**

La designación es una decisión técnica a través de la cual se asignan los jueces adecuados a las distintas responsabilidades arbitrales en base a criterios de titulación, experiencia, aptitud, actitud, ubicación, disponibilidad y proyección, entre otros.

El Juez Árbitro será designado por el Comité de Árbitros de la Federación competente para la autorización de la competición en cuestión, accediendo o no a la posible propuesta elevada por el Comité Organizador de la prueba.

El resto de árbitros de la competición serán designados por el Jefe de Árbitros, si lo hubiere, o por el Juez Árbitro, en coordinación con el Comité de Árbitros de la Federación autorizante.

Todos los jueces mencionados en el párrafo anterior deberán contar asimismo con la aprobación del Comité Español de Árbitros de Tenis (CEAT). Dicha aprobación se presumirá salvo que el CEAT haya comunicado lo contrario a los comités territoriales, lo que surtirá efectos durante el tiempo que el CEAT considere procedente y que cabrá fundamentar en cualquiera de los supuestos siguientes:

- Carecer de titulación, licencia en vigor y/o experiencia suficiente para desempeñar la función arbitral que corresponda a juicio del CEAT, o no encontrarse activo según condiciones.
- No superar los cursos de reciclaje correspondientes de acuerdo con las condiciones mínimas y plazos que a tal efecto establezca el CEAT.
- Realizar una actuación técnica con una calidad insuficiente a criterio del CEAT.

- Desarrollar una labor de forma negligente, fraudulenta, inapropiada o desleal de acuerdo con la valoración del CEAT; sin perjuicio de las sanciones que además pudieran corresponder en vía disciplinaria.
- Encontrarse efectivamente bajo sanción, suspensión y/o inhabilitación por decisión disciplinaria o de otro orden en el seno de un órgano español o internacional.

Convenientemente, en los casos anteriores el CEAT recabará informe del Comité de Árbitros de la Federación Territorial correspondiente.

Los resultados oficiales sólo podrán ser gestionados por árbitros debidamente aprobados y designados. Su incumplimiento podrá dar lugar a la revocación de las credenciales correspondientes en la Plataforma de Gestión de Torneos de la RFET.

La RFET y el CEAT articularán medidas para mejorar la calidad en la formación inicial y continua de los jueces como medio para prestar un mejor servicio a las competiciones y al deporte.

## **I. POTESTAD INSPECTORA**

### **1. Introducción y propósito**

Corresponde a los comités de árbitros de la Real Federación Española de Tenis y de las Federaciones Territoriales el ejercicio de la potestad inspectora sobre todas las competiciones sometidas al ámbito de aplicación del presente Reglamento Técnico.

La potestad inspectora que se desarrolla en este artículo constituye una herramienta de control al servicio de dichos entes federativos al objeto de mejorar la calidad de las competiciones y arbitrajes, así como proteger los derechos de los jugadores.

Al amparo de este artículo, los comités de árbitros de la RFET o las FTTT podrán nombrar un Juez Inspector que se presente de forma inesperada en un torneo y compruebe el cumplimiento, por parte del Juez Árbitro, Juez de Eliminatoria, Jueces Adjuntos y/o miembros de la organización, de las obligaciones reglamentarias, elaborándose un Acta de Inspección que gozará de presunción de veracidad salvo prueba en contrario conforme a Derecho.

### **2. Titulación**

A los efectos del presente Reglamento se considerarán las siguientes titulaciones arbitrales (citadas en orden de mayor a menor rango), tanto en lo referente al Juez Inspector como al Juez Árbitro o Juez de Eliminatoria de la competición inspeccionada:

- Chapa Roja (árbitros que han superado el Curso CFI de Juez Árbitro Nacional de la RFET habiendo cursado el bloque teórico en el año 2017 o posterior, así como árbitros que hayan superado el Curso CFP de Reciclaje del Juez Árbitro Nacional de la RFET en el año 2017 o posteriores).
- Nacional (resto de árbitros nacionales que no posean la Chapa Roja).

### **3. Designación del Juez Inspector.**

El nombramiento de un Juez Inspector se plasmará en una Resolución de Inspección. Tendrán capacidad para emitirla las siguientes personas u organismos:

- El Comité de Árbitros de la Federación Territorial en la que tenga lugar la competición inspeccionada y, en su nombre, el Presidente del Comité, Responsable Arbitral o persona designada por el Comité y/o la FT.
- El Comité Español de Árbitros de Tenis de la RFET y, en su nombre, el Presidente del CEAT, el Coordinador de Delegados del CEAT y/o el Delegado del CEAT a cuya zona pertenezca la Federación Territorial en la que tenga lugar la competición inspeccionada.

La Resolución de Inspección se plasmará en un correo electrónico que será remitido al Juez Inspector y a [ceat@rfet.es](mailto:ceat@rfet.es). En ningún caso se avisará de dicha inspección al club organizador o al Juez Árbitro de la competición inspeccionada.

La Resolución de Inspección incluirá la siguiente información:

- Competición inspeccionada.
- Jornada en la que se producirá la inspección.
- Juez Árbitro o Juez de Eliminatoria de la competición objeto de inspección, así como titulación.
- Juez Inspector designado, así como titulación. El Juez Inspector deberá tener al menos la misma titulación como Juez Árbitro (de acuerdo con lo señalado en el apartado precedente) que el propio Juez Árbitro o Juez de Eliminatoria a cargo de la competición inspeccionada.

La Resolución no deberá justificar razón alguna para la selección de la competición inspeccionada. Se recomienda que la misma sea escogida bien aleatoriamente o bien cuando el comité correspondiente cuente con información o sospechas que aconsejen la inspección.

### **4. Actuación del Juez Inspector**

El Juez Inspector se personará en las instalaciones de la competición a supervisar:

- Se recomienda presenciar la competición desde primera hora de la jornada, si bien no será obligatorio (razones de discreción o de otra índole podrían aconsejar llegar en otro momento).
- Se recomienda no identificarse como Juez Inspector con el fin de que la competición transcurra con naturalidad desconociendo que se está produciendo dicha inspección. No obstante, el Juez Inspector podrá presentarse como tal cuando lo considere conveniente y/o si no hubiera alternativa para poder acceder a la instalación.

- El Club Organizador en ningún caso podrá impedir el acceso del Juez Inspector.

El Juez Inspector no podrá asumir las funciones del Juez Árbitro o Juez de Eliminatoria, ni tendrá capacidad para destituirlos ni para darles órdenes. No obstante, levantará testimonio de todo cuanto presencie, redactando un acta que podrá fundamentar la adopción de medidas disciplinarias contra los árbitros y/o responsables de las competiciones inspeccionadas.

En caso de que el Juez Inspector presencie la comisión de una infracción, podrá decidir según su criterio entre recomendar su rectificación o limitarse a levantar acta (entre otros motivos, podría ser aconsejable para no revelar que se está produciendo una inspección o para poder realizar un informe completo de la actuación de las personas inspeccionadas).

El silencio del Juez Inspector no se considerará atenuante; ahora bien, la no observancia de la recomendación del Juez Inspector podrá considerarse agravante a juicio de los órganos disciplinarios correspondientes.

## **5. Costas**

El informe o acta de inspección deberá remitirse al comité que ordenó la inspección, así como a [ceat@rfet.es](mailto:ceat@rfet.es). Una vez recibida, el comité ordenante asumirá los honorarios y gastos del Juez Inspector.

Los honorarios brutos por jornada del Juez Inspector serán función de su titulación de conformidad con lo señalado en apartados anteriores:

- Chapa Roja: 80 euros
- Nacional: 60 euros

A las cantidades brutas expresadas se aplicará la normativa tributaria vigente (por ejemplo, añadiendo el IVA y reteniendo IRPF).

Así mismo, se deberán reembolsar todos los gastos de acuerdo con lo previsto en el Reglamento o Norma de Tarifas del CEAT.

# Capítulo V

## JUGADORES

### A. JURISDICCIÓN

Este artículo es aplicable a todos los/as jugadores/as que participen en cualquier competición oficial autorizada de Touchtennis.

### B. GENERAL

Todo jugador deberá comportarse de manera correcta durante la total duración de la competición, tanto en pista, como en las instalaciones del Club organizador, el hotel oficial y en todos aquellos lugares relacionados con la competición.

En caso de incumplimiento deberá atenerse a las sanciones establecidas por el Código de Conducta en pista y por el régimen disciplinario de la RFET.

El Juez Árbitro de la competición es la autoridad deportiva única, inapelable y final en el orden técnico, correspondiéndole la competencia única, exclusiva y definitiva en la interpretación de este Reglamento Técnico, el Código de Conducta y las Reglas del Tenis en todos aquellos aspectos que requieran una resolución inmediata durante el Torneo.

En el libro "Deberes y Procedimientos" que la RFET publica anualmente, vienen recogidas las formas de actuar, tanto para Jueces como para Jugadores, en aquellos partidos disputados sin Juez de Silla.

### C. CÓDIGO DE CONDUCTA

Será de aplicación, en toda su extensión, el Código de conducta establecido por la RFET en su Reglamento Técnicos para el Tenis convencional y en el libro "Deberes y Procedimientos" para árbitros en activo, con las siguientes adaptaciones para Touchtennis:

#### c. Abandono de la pista.

Está permitido que los jugadores pidan permiso para abandonar la pista por un tiempo razonable para cambiar su indumentaria en Torneos Femeninos o para ir al baño. Las interrupciones para ir al baño solo deberían ser realizadas en los descansos entre sets y no pueden ser utilizadas para ningún otro propósito.

Las interrupciones por cambio de indumentaria (Torneos Femeninos) deben ser realizadas en los descansos entre sets. En partidos Individuales Femeninos, cada jugadora dispone, en total, de una (1) interrupción por partido, salvo aquellas competiciones que se disputen al mejor de cinco (5) sets, en cuyo caso, dispondrán, en total, de dos (2) interrupciones por partido.

En partidos Individuales Masculinos, cada jugador dispone de una (1) interrupción para ir al baño, salvo en partidos al mejor de cinco (5) sets, en cuyo caso dispondrán de dos (2) interrupciones por partido.

Tanto en categorías femeninas, como en categorías masculinas, en partidos por límite de tiempo, cuya duración sea igual o inferior a 20 minutos, no se permitirán interrupciones.

En todos los partidos de Dobles, cada pareja dispone de un total de una (1) interrupción, tanto si los componentes de una misma pareja abandonan la pista a la vez, como si únicamente abandona la pista uno de los componentes de la pareja.

Siempre que un jugador abandone la pista para ir al baño, contará como una interrupción de las que dispone, sin importar si el jugador o la pareja contraria está en ese momento utilizando las interrupciones de que disponen.

Cualquier interrupción para ir al baño utilizada una vez el periodo de calentamiento haya iniciado será considerada como una de las que el Jugador o Pareja disponen.

Interrupciones adicionales serán autorizadas, pero estarán sujetas al Código de Conducta si el Jugador o Pareja no están preparados para jugar en el tiempo que marcan las Reglas del Touchtennis.

#### **g. Retrasos injustificados**

Los jugadores deberán comenzar a jugar tras la orden del Juez de Silla después del tiempo de calentamiento. El juego deberá ser continuo, no pudiendo ningún jugador retrasar deliberadamente el partido por ninguna causa, incluyendo la pérdida natural de condición física. Los lapsos de tiempo autorizados son los siguientes:

- Un máximo de 20 segundos entre puntos, desde el momento en que la pelota queda fuera de juego al finalizar un punto hasta el momento en que se golpea la pelota al ejecutar el servicio del siguiente punto. El restador deberá jugar al ritmo razonable del sacador y deberá estar preparado para restar cuando el sacador esté preparado para sacar.
- Un máximo de 90 segundos al efectuar el cambio de lado, desde el momento en que acaba el juego hasta el momento en que se golpea la pelota al ejecutar el primer servicio del juego siguiente.

Sin embargo, después del primer juego de cada set y durante un Tie-break, el juego deberá ser continuo y los jugadores deberán cambiar de lado sin el periodo de descanso.

- Al final de cada set, sea cual sea el resultado de dicho set, deberá haber un descanso de 120 segundos como máximo, desde el momento en que acaba el último juego del set hasta el momento en que se golpea la pelota al ejecutar el primer servicio del primer juego del set siguiente.

Si un set termina en un número par de juegos no habrá cambio de lado hasta después del primer juego del set siguiente.

- Al final del tercer set, en partidos disputados al mejor de cinco (5) sets, sea cual sea el resultado de los sets anteriores, deberá haber un descanso de 5 minutos como máximo, desde el momento en que acaba el último juego del set hasta el momento en que se golpea la pelota al ejecutar el primer servicio del primer juego del set siguiente.

Si un set termina en un número par de juegos no habrá cambio de lado hasta después del primer juego del set siguiente.

- La primera infracción de esta sección se penalizará con una advertencia y cada una de las infracciones siguientes se penalizará con un punto (Infracción de Tiempo). Sin embargo, cuando las infracciones a esta regla se produzcan como resultado de la pérdida natural de condición física, lesión o renuncia a jugar tras ser ordenado a hacerlo por el Juez de Silla, las penalizaciones se realizarán de acuerdo con el sistema de penalización del Código de Conducta.

#### **i. Aconsejar. Entrenadores.**

Los jugadores no podrán recibir asesoramiento técnico durante sus partidos, incluido el calentamiento, a excepción de lo reglamentado en las competiciones por equipos, o en aquellas competiciones que especifiquen en sus bases o Reglamentos que se permite dicho asesoramiento, en cuyo caso, se podrá efectuar al término de cada set, sin exceder los tiempos reglamentarios de descanso.

Cualquier tipo de comunicación, audible o visible, entre el Jugador y el entrenador, en competiciones que no permitan el asesoramiento será considerado como tal, y se aplicará el Código de Conducta.

Además, el Jugador deberá prohibir a sus entrenadores o a cualquier otra persona allegada, realizar cualquiera de las siguientes acciones dentro del recinto del Torneo:

- Obscenidades audibles.
- Gestos obscenos.
- Abusar verbalmente de algún Juez, oponente del jugador, espectador o cualquier otra persona.
- Abusar físicamente de algún Juez, oponente del jugador, espectador o cualquier otra persona.
- Realizar o autorizar cualquier conducta perjudicial para la buena marcha o imagen del Torneo.

Si dicha acción fuese realizada durante un partido, el jugador sería penalizado en concordancia con el sistema de penalización del Código de Conducta.

En circunstancias flagrantes, particularmente ofensivas y singularmente notorias contrarias a la buena marcha de un Torneo, el Juez Árbitro podrá ordenar la expulsión del entrenador o persona allegada infractora, del partido o del Club organizador. Si dicha persona se niega a cumplir con dicha orden, el Juez Árbitro podrá declarar la descalificación del jugador.

#### **k. Abuso de pelota**

Los jugadores no deberán golpear con violencia, peligrosidad y/o enojo la pelota durante la disputa de sus partidos, incluyendo el calentamiento, excepto

en la razonable discurrir de un punto del partido. Infracciones a esta sección serán penalizadas en concordancia con el sistema de penalización del Código de Conducta.

Para el propósito de esta regla, se entiende como abuso de pelota, el golpeo intencionado de la pelota fuera de los límites de la pista, el golpeo peligroso o temerario de una pelota dentro de la pista o el golpeo negligente de la pelota sin tener en cuenta las consecuencias que dicha acción pueda acarrear consigo.

#### **I. Abuso de raquetas o equipamiento**

Los jugadores no deberán golpear o lanzar la raqueta o cualquier otra parte de su equipamiento, violenta o peligrosamente durante la disputa de sus partidos, incluyendo el calentamiento. Infracciones a esta sección serán penalizadas en concordancia con el sistema de penalización del Código de Conducta.

Para el propósito de esta regla, se entiende como abuso de raqueta o equipamiento, la intencionada o violenta destrucción o daño de la raqueta o equipo o bien el intencionado o violento golpeo de la red, pista, silla de arbitraje u otro objeto durante la disputa de un partido.

En aquellos casos en los que el jugador cause daño a los equipamientos de las instalaciones, el Juez Árbitro deberá declarar la descalificación del jugador, sin perjuicio de que se proceda al requerimiento de los gastos correspondientes a los equipamientos dañados.

#### **m. Abuso de pista**

Los jugadores no dañarán ninguna de las pistas (ni ninguna otra instalación) de la competición, ni escupirán en las mismas.

En aquellos casos en los que el jugador cause daños a la pista, el Juez Árbitro deberá declarar la descalificación del jugador, sin perjuicio de que se proceda al requerimiento de los gastos correspondientes a los daños causados.

#### **p. Conducta antideportiva.**

Los jugadores deberán comportarse de manera deportiva, respetando la autoridad de los Jueces y los derechos de sus oponentes, espectadores y otras personas. Infracciones a esta sección serán penalizadas en concordancia con el sistema de penalización del Código de Conducta.

Para el propósito de esta regla, se entiende como conducta antideportiva, aquel comportamiento por parte de un jugador que sea claramente abusivo o que esté en detrimento del deporte, que no sea abarcado por ninguna sección anteriormente descrita. Además, la conducta antideportiva también incluirá aquellas acciones que menoscaben el buen desarrollo del Torneo.

#### **q. Procedimiento para la aplicación del Sistema de Penalización del Código de Conducta**

El Código de Conducta deberá ser aplicado por el Juez de Silla. En caso de que este no lo hiciera, el Juez Árbitro tiene potestad para reforzarlo y ordenar así su aplicación.

En los partidos donde no haya Juez de Silla, el Juez Árbitro será el responsable directo de su aplicación.

1ª ofensa: AMONESTACIÓN

2ª ofensa: PÉRDIDA DE UN PUNTO

3ª y sucesivas ofensas: PÉRDIDA DE UN JUEGO

A partir de la tercera ofensa, el Juez Árbitro podrá determinar si cualquier ofensa subsiguiente puede ser sancionada con la descalificación del Jugador infractor.

#### **r. Descalificación**

El Juez Árbitro podrá declarar la descalificación de un jugador por una única infracción del Código de Conducta, en caso de ser especialmente grave, o en virtud del sistema de penalización del Código de Conducta.

La descalificación únicamente podrá ser decidida por el Juez Árbitro a solicitud del Juez de Silla, si lo hubiere. En todo caso, la decisión del Juez Árbitro será inapelable.

Todo jugador que sea descalificado por lo aquí expuesto perderá todos los puntos y los derechos al cobro del premio en metálico al que se hubiera hecho acreedor durante el Torneo, si lo hubiere, estando además a expensas de otras acciones disciplinarias.

Por añadidura, todo jugador que sea descalificado por lo aquí expuesto, podrá ser descalificado del resto de pruebas del Torneo en cuestión en las que todavía participe, excepto cuando la infracción se deba a Puntualidad, Vestimenta o cuando su pareja de dobles sea quien causó la descalificación.

#### **s. Penalización en Dobles**

Las penalizaciones y/o descalificación se aplicarán a la pareja en conjunto, en cambio, las sanciones serán individuales (solo el infractor).

### **D. INFRACCIONES**

Aquellas acciones que por su gravedad así lo estimen, se deberán de atener al Reglamento de Régimen Disciplinario de la RFET.

### **E. APELACIONES**

Se aplicará lo establecido en el Reglamento de Régimen Disciplinario de la RFET.

# CAPÍTULO VI

## REGLAS DEL TOUCHTENNIS

### 1. LA PISTA.

La pista o cancha será un rectángulo de 12 m de largo por 5 m de ancho. Para los partidos de dobles la pista será de 6 m de ancho.

La pista estará dividida en su mitad por una red homologada para la modalidad, que estará fijada a los postes laterales mediante una sujeción, con objeto de mantener la tensión de la banda superior que recubrirá la cuerda interior o cable.

Los postes de la red no excederán los 15 cm de diámetro.

La red estará totalmente extendida de manera que llene completamente el espacio entre los dos postes de la red, y su malla debe ser de un entramado lo suficientemente pequeño para que no pase la pelota de Touchtennis. La banda será blanca por todas partes.

La altura en el centro de la red será de 0.80 m, y estará sostenida a la fijación inferior mediante un velcro o sujeción estable. La altura máxima de los postes de la red será de 0.90 m.

Las líneas que limitan los extremos de la pista se denominan líneas de fondo y las líneas que limitan los costados de la pista se denominan líneas laterales.

A cada lado de la red y paralela a ella, se trazarán dos líneas entre las líneas laterales a una distancia de 3 m a partir de la red. Estas líneas se llaman líneas de saque o de servicio. A cada lado de la red, el área entre la línea de servicio y la red será dividida por una línea central de servicio en dos partes iguales llamadas cuadros de servicio. La línea central de servicio se trazará paralelamente a las líneas laterales de individuales y equidistante a ellas.

Cada línea de fondo será dividida en dos por una marca central de entre 5 y 10 cm de largo, que se trazará dentro de la pista y será paralela a las líneas laterales de individuales.

La línea central de servicio y la marca central serán de 5 cm de ancho.

Las otras líneas de la pista serán de entre 2.5 cm y 5 cm de ancho, excepto las líneas de fondo que podrán ser de hasta 10 cm de ancho.

Todas las medidas de la pista se tomarán por la parte exterior de las líneas. Todas las líneas de la pista serán del mismo color para que contrasten claramente con el color de la superficie.

No habrá publicidad alguna sobre la pista, sobre la red, si bien la banda podrá llevar publicidad cuya ocupación no supere el 50% de la anchura de la misma.

Las vallas o delimitaciones de los fondos estarán situadas con al menos 150 cm de separación, con respecto a la línea de fondo. Para Campeonatos de España o con premios en metálico la separación será de al menos 200 cm.

## **2. ACCESORIOS FIJOS PERMANENTES.**

Los accesorios fijos de la pista incluirán los obstáculos del fondo y a los costados, los espectadores, los palcos y asientos de los espectadores, todos los otros objetos fijos alrededor y sobre la pista, además del juez de silla, los jueces de línea, el juez de red y los recogepelotas cuando estén en sus respectivos lugares.

## **3. LA PELOTA.**

Las pelotas que deben ajustarse a las especificaciones estipuladas a continuación:

Para Campeonatos de España y competiciones con premios en metálico se utilizará la pelota oficial Touchtennis internacional.

Para competiciones sin premios en metálico, con deportistas mayores de 12 años, se podrán utilizar, como alternativa, las pelotas de espuma "Red Foam" homologadas por la RFET.

Para competiciones sin premios en metálico, con deportistas menores de 12 años, se podrán utilizar, como alternativa, las pelotas de espuma ligera "Soft Foam" homologadas por la RFET.

La RFET decidirá cuestiones sobre si una pelota o prototipo se ajusta a las especificaciones anteriormente especificadas o si se aprueba o no para utilizarla en el juego. Dicha resolución puede ser tomada por su iniciativa propia o siguiendo la solicitud de una parte que tenga un interés genuino en el juego, incluidos un jugador, un fabricante de equipo de tenis o una federación autonómica o cualquiera de sus miembros. Tales resoluciones y solicitudes serán hechas de acuerdo con los Procedimientos de Revisión y Consideración de la RFET que sean aplicables.

En cualquier caso, todas las pelotas deberán cumplir los siguientes requisitos mínimos:

- PESO: Entre 25,0 y 43,0 gramos.
- TAMAÑO: Entre 8,00 y 9,00 cm.
- REBOTE: Entre 85 y 105 cm.
- COLOR: Blanco o amarillo (excepcionalmente se admitirán otros colores siempre que se aprecie un claro contraste con el color de la pista y/o líneas de juego).

Los organizadores de una competición deben anunciar por adelantado lo siguiente:

- b. El número de pelotas a utilizarse en el juego (1 para partidos sin recogepelotas o 3 para partidos con recogepelotas).
- b. La política de cambio de pelotas, si la hubiese.

Los cambios de pelotas, si los hubiese, se pueden hacer:

- Después de un número determinado impar de juegos, en cuyo caso, el primer cambio de pelota del partido se realizará dos juegos antes que en el resto del partido, teniendo en cuenta el calentamiento (ej. 13-15, 15-17...).

Un juego de tie-break cuenta como un juego para el cambio de pelota. No se hará un cambio de pelota al principio del juego de un tie-break. En dicho caso, el cambio de pelota se retrasará hasta el comienzo del segundo juego del set siguiente; o

- Al principio de un set.

Si una pelota se rompe durante el juego se repetirá el punto. Para determinar si una pelota está rota, se deberá apreciar visiblemente un claro agrietamiento o fisura de su superficie (un orificio de menos de 0,5 cm de diámetro y/o profundidad no se considerará rotura).

Toda pelota que se vaya a usar en un torneo y se utilice conforme a las Reglas del Touchtennis debe estar incluida en la lista oficial de pelotas aprobadas por la RFET, si éste es de ámbito nacional, o por las FFTT, si las competiciones son de ámbito autonómico, en cuyo caso, deberán observar los requisitos de peso, tamaño, rebote y color detallados anteriormente.

#### **4. LA RAQUETA**

Las raquetas habilitadas para competir serán de aluminio, de 21 pulgadas (entre 80 y 100 cm de longitud), y de entre 180 y 200 gramos de peso.

La RFET decidirá cuestiones sobre si una raqueta o prototipo se ajusta a las especificaciones del apéndice II o si se aprueba o no para utilizarla en el juego. Dicha resolución puede ser tomada por su iniciativa propia o siguiendo la solicitud de una parte que tenga un interés genuino en el juego, incluidos un jugador, un fabricante de equipo de tenis o una federación autonómica o cualquiera de sus miembros. Tales resoluciones y solicitudes serán hechas de acuerdo con los Procedimientos de Revisión y Consideración de la RFET que sean aplicable.

#### **5. PUNTUACIÓN EN UN JUEGO**

##### **MÉTODO DE PUNTUACIÓN "SIN VENTAJA"**

Un juego "Sin Ventaja" se cuenta de la siguiente manera, anunciando en primer lugar la puntuación de quien saca.

Ningún punto - "Cero"

Primer punto - "15"

Segundo punto - "30"

Tercer punto - "40"

Cuarto punto - "Juego"

Si cada jugador/ equipo gana tres puntos, la puntuación es "Iguales" ("Deuce") y se jugará un punto decisivo. Quien(es) recibe(n) elegirá(n) recibir el servicio desde la mitad izquierda, o la mitad derecha de la pista.

En dobles, los jugadores del equipo que recibe no pueden cambiar posiciones para recibir el punto decisivo. El jugador/ equipo que gane el punto decisivo ganará el juego.

En dobles mixto, el jugador del mismo género que el servidor recibirá el punto decisivo. Los jugadores del equipo que recibe no pueden cambiar posiciones para recibir el punto decisivo.

## **6. PUNTUACIÓN EN UN SET**

El primer jugador/ equipo: que gane cuatro juegos gana el set, siempre y cuando haya un margen de dos juegos sobre el adversario. Si la puntuación llega a cuatro juegos para cada uno/pareja, se jugará un juego con muerte súbita tipo Fast Tie-break con diferencia de dos puntos.

En el Fast Tie-break, el primer jugador o equipo que obtenga cinco puntos gana el "juego" y el "set", siempre que haya un margen de dos puntos por encima del contrario. Si es necesario, el juego de Tie-break continuará hasta que se consiga ese margen.

El orden y el número de servicios será determinado por el organismo sancionador.

Los jugadores/ equipos cambiarán de lado cada cuatro puntos.

Durante el juego de tie-break, se cantan los puntos "cero", "1", "2", "3", etc.

El jugador al que le toque sacar será el servidor del primer punto del juego de Tie-break. Los dos puntos siguientes los servirá el contrario o contrarios (en dobles, el jugador del equipo contrario al que le toque servir después).

Después de esto, cada jugador o equipo servirá alternativamente dos puntos consecutivos hasta el final del juego de tie-break (en dobles, la rotación del servicio dentro de cada equipo continuará en el mismo orden mantenido durante el set).

El jugador o equipo al que le toque servir primero en el juego de Tie-break será el restador en el primer juego del set siguiente.

## **7. PUNTUACIÓN EN UN PARTIDO**

Se puede jugar un partido al mejor de tres sets (un jugador o equipo necesita ganar dos sets para hacerse con el partido) o al mejor de cinco sets (un jugador o equipo necesita ganar tres sets para hacerse con el partido).

Se pueden encontrar otros métodos de puntuación permitidos en el apéndice V.

## **8. SERVIDOR Y RESTADOR**

Los jugadores o equipos se situarán en lados opuestos de la red. El servidor es el jugador que pone la pelota en juego en primer lugar. El restador es el jugador que está listo para devolver la pelota sacada por el servidor.

## **9. ELECCIÓN DE LADOS Y SERVICIO**

La elección de lados y el derecho a ser servidor o restador en el primer juego se decidirán por sorteo antes de que comience el calentamiento. El jugador o equipo que gane el sorteo puede elegir:

- Ser el servidor o el restador en el primer juego del partido, en cuyo caso el oponente elegirá el lado de la pista para el primer juego del partido; o
- El lado de la pista para el primer juego del partido, en cuyo caso el oponente elegirá si desea ser servidor o restador para el primer juego del partido; o
- Que sea su oponente quien haga una de las elecciones anteriores.

## **10. CAMBIO DE LADOS**

Los jugadores cambiarán de lado al final del primer, tercer y siguientes juegos impares de cada set. Los jugadores también cambiarán de lado al final de cada set a menos que el número total de juegos en ese set sea par, en cuyo caso los jugadores cambiarán de lado al final del primer juego del set siguiente.

Durante el juego de tie-break los jugadores cambiarán de lado después de cada cuatro puntos.

## **11. LA PELOTA EN JUEGO**

A menos que se cante una falta, la pelota está en juego desde el momento en que el servidor realiza el saque, y permanece en juego hasta que se decida el punto.

## **12. LA PELOTA TOCA UNA LÍNEA**

Si una pelota toca una línea, se considera que cae dentro del campo de juego limitado por esa línea.

## **13. LA PELOTA TOCA UN ACCESORIO FIJO PERMANENTE**

Si la pelota en juego toca un accesorio fijo permanente después de haber caído en el cuadro correcto de la pista, el jugador que lanzó la pelota gana el punto.

Si la pelota en juego toca un accesorio fijo permanente antes de tocar el suelo, el jugador que golpeó la pelota pierde el punto.

## **14. ORDEN DEL SERVICIO O SAQUE**

Al término de cada juego, el restador se transformará en servidor y el servidor se convertirá en el restador del juego siguiente.

En el juego de dobles, el equipo al que le toque servir en el primer juego de cada set decidirá cuál de los dos jugadores lo hará en ese juego. De manera similar, antes de que comience el segundo juego, sus oponentes decidirán qué jugador realizará el servicio en ese juego.

El compañero del jugador que sirvió en el primer juego efectuará el saque en el tercer juego y el compañero del jugador que sirvió en el segundo juego lo hará en el cuarto. Esta rotación continuará hasta el final del set.

## **15. ORDEN DE LA RECEPCIÓN EN DOBLES**

El equipo al que le toque ser restador en el primer juego de un set decidirá qué jugador recibirá el primer punto del juego. De manera similar, antes de que comience el segundo juego, sus oponentes decidirán qué jugador recibirá el primer punto de ese juego. El jugador que fue el compañero del restador en el primer punto del juego recibirá el segundo punto y esta rotación continuará hasta el final del juego y del set.

Después de que el restador haya devuelto la pelota, cualquiera de los jugadores de un equipo puede golpearla.

## **16. EL SERVICIO O SAQUE**

Inmediatamente antes de comenzar el saque, el servidor se pondrá con ambos pies situados detrás de la línea de fondo (es decir, lo más alejados de la red) y dentro de las prolongaciones imaginarias de la marca central y la línea lateral.

Entonces, el servidor lanzará la pelota al aire con la mano en cualquier dirección y la golpeará con la raqueta antes de que toque el suelo. Se considerará que se ha ejecutado el servicio en el momento en que el jugador trata de golpear la pelota, lo mismo si toca la pelota como si falla al intentarlo. Un jugador que solamente usa un brazo puede utilizar la raqueta para lanzar la pelota.

En Campeonatos de España y competiciones internacionales o con premios en metálico, el servicio se golpeará por encima del hombro.

En competiciones de promoción, sin premios en metálico, de ámbito autonómico, se podrá permitir el golpeo por debajo de la altura de la cintura. En este caso, el sacador deberá botar la pelota antes de su golpeo. Esta circunstancia deberá quedar claramente reflejada en las bases o reglamento de la competición.

## **17. EJECUCIÓN DEL SERVICIO**

Al ejecutar el servicio en un juego normal, el servidor se situará alternativamente detrás de la mitad derecha e izquierda de la pista, comenzando por la mitad derecha en cada juego.

En el juego de Tie-break, el saque se efectuará alternativamente desde detrás de la mitad derecha e izquierda de la pista y el primer servicio se efectuará desde la mitad derecha de la pista.

La pelota servida deberá pasar por encima de la red y aterrizará dentro del recuadro de servicio que esté diagonalmente opuesto, antes de que el restador la devuelva.

## **18. FALTA DE PIE**

Durante la ejecución del saque, el servidor no podrá:

- Cambia su posición andando o corriendo, aunque se permitirán leves movimientos de los pies; ni b. tocará con ninguno de los pies la línea de fondo o la pista.
- Tocar con ninguno de los pies el área fuera de la extensión imaginaria de la línea lateral.
- Tocar con ninguno de los pies la extensión imaginaria de la marca central. Si el servidor infringe esta regla entonces cometerá una "falta de pie".

## **19. FALTA EN EL SERVICIO**

El servicio es una falta si:

- El servidor infringe las reglas 16, 17, o 18.
- El servidor no golpea la pelota al intentar hacerlo.
- La pelota servida toca un accesorio fijo permanente o el poste de la red antes de que caer sobre el terreno.
- La pelota servida toca al servidor o al compañero del servidor o cualquier cosa que ellos (el servidor y su compañero) lleven puesto o tengan en la mano.
- El servidor golpea la pelota por debajo del hombro en competiciones que no permitan el servicio con bote previo (en competiciones que permitan el servicio con bote previo también se admitirá el servicio por encima del hombro).

## **20. SEGUNDO SERVICIO**

En Touchtennis existe un único servicio, si bien, en aquellas competiciones de promoción sin premios en metálico, que se disputen con la variedad de servicio con bote previo, se podrá permitir segundo servicio. Esta circunstancia deberá quedar claramente reflejada en las bases o reglamento de la competición.

En estos supuestos, si el primer servicio es una falta, el servidor realizará el saque de nuevo sin demorarse desde la misma mitad de la pista desde la cual se cometió la falta, a menos que el servicio haya sido efectuado desde la mitad incorrecta.

## **21. CUÁNDO HAY QUE SERVIR Y RECIBIR**

El servidor no efectuará el saque hasta que el restador no esté preparado. No obstante, el restador debe jugar al ritmo razonable del servidor y estará listo para recibir el servicio cuando el servidor lo esté para efectuarlo.

Se considerará que un restador está listo para el juego si intenta devolver el servicio.

Si se demuestra que el restador no está preparado, entonces no se puede cantar que el servicio es una falta.

## **22. EL LET O REPETICIÓN EN EL SERVICIO**

El servicio es un let o repetición si la pelota se sirve cuando el restador no está preparado.

En el caso de que haya un let en el servicio, esa jugada no contará y el servidor efectuará el saque de nuevo, volviéndose a disputar el punto.

## **24. UN JUGADOR PIERDE EL PUNTO**

Un jugador pierde el punto si:

El jugador comete falta al servir (en partidos disputados con dos servicios con bote previo, si comete dos faltas consecutivas al servir).

El jugador no devuelve la pelota en juego antes de que pegue dos botes consecutivos (salvo en partidos de Touchtennis en silla de ruedas).

El jugador devuelve la pelota de tal manera que toca el suelo o un objeto, antes de que bote fuera del campo de juego correcto.

El jugador devuelve la pelota en juego de tal manera que antes de que bote, toca un accesorio fijo permanente.

El restador devuelve el servicio antes de que bote.

El jugador para o retiene deliberadamente la pelota en juego sobre su raqueta o la toca deliberadamente con su raqueta más de una vez.

Si el jugador o su raqueta, ya esté en su mano o no, o cualquier cosa que él lleve puesto o use toca la red, los postes de la red, los palos de individuales, la cuerda o el cable metálico, la banda o el campo de juego del contrario en cualquier momento mientras la pelota está en juego.

El jugador vuela la pelota antes de que ella haya pasado sobre la red.

La pelota en juego toca al jugador o cualquier cosa que él lleve puesto o en la mano, excepto la raqueta.

En dobles, ambos jugadores tocan la pelota al devolverla.

A diferencia con el Tenis convencional, sí se permite que la pelota en juego toque la raqueta cuando el jugador no la tenga en la mano, debiendo continuar el juego en caso de que la pelota entre en la zona válida de juego.

## **25. UNA DEVOLUCIÓN BUENA**

Una devolución es buena si:

La pelota toca la red, los postes de la red, la cuerda, el cable metálico, la faja o la banda, con la condición de que pase por encima de cualquiera de ellos y toque el suelo dentro del campo de juego correspondiente; con las excepciones estipuladas en las reglas 2 y 24.

Después de que la pelota en juego ha tocado el suelo dentro del campo de juego correcto y retrocede al otro campo pasando por encima de la red y el jugador la alcanza por encima de la red y la golpea hacia el campo correcto, siempre que el jugador no infrinja la regla 24.

La pelota se devuelve por la parte externa de los postes de la red, ya sea por encima o por debajo del nivel superior de la red, aunque la pelota toque el poste de la red, con la condición de que toque el suelo dentro del campo de juego correspondiente, con la excepción de lo que se estipula en las reglas 2 y 24.

La raqueta del jugador pasa por encima de la red después de haber golpeado la pelota que estaba en su propio lado de la red y la pelota toca el suelo en el campo de juego correcto.

El jugador devuelve la pelota en juego y ésta golpea a otra pelota que está en el suelo del campo de juego correspondiente (para evitar esta circunstancia se recomienda encarecidamente que, para los partidos disputados sin recoge-pelotas, se utilice una única pelota).

## **26. MOLESTIA A UN JUGADOR**

Si al efectuar un golpe un jugador es obstaculizado o estorbado por un acto deliberado de su contrario, el jugador ganará el punto.

No obstante, se repetirá el punto si el golpe de un jugador es obstaculizado por un acto involuntario de su oponente u oponentes, o por cualquier obstáculo fuera del control del jugador (que no sea un accesorio fijo permanente), o procedente del exterior de la pista (una pelota de otra pista, un pájaro, etc.).

No será considerada una molestia involuntaria la provocada por objetos que ya estuviesen en el interior de la pista en el momento de dar comienzo la disputa del punto (ej. Una pelota cerca de la red).

## **27. CORRECCIÓN DE ERRORES**

En principio, cuando se descubra que se ha cometido un error con respecto a la aplicación de las Reglas del Tenis, todos los puntos jugados anteriormente serán válidos. Los errores que se descubran se corregirán del modo siguiente:

Durante un juego normal o un juego de Tie-break, si el jugador efectúa el servicio desde el lado equivocado de la pista, esto se corregirá tan pronto como se descubra el error y el servidor hará el saque desde el lado correcto de la pista conforme al tanteo. Cualquier falta que se cantase antes de descubrirse el error será válida.

Durante un juego normal o un juego de Tie-break, si los jugadores se hallan en los lados equivocados de la pista, el error se corregirá tan pronto como se descubra y el servidor efectuará el saque desde el lado correcto de la pista conforme al tanteo.

Si durante un juego normal un jugador efectúa el servicio cuando no es su turno, el jugador al que le correspondía originalmente realizar el servicio lo hará tan pronto como se descubra el error. Sin embargo, si cuando se descubre el error ya se ha finalizado un juego, el orden del servicio permanecerá cambiado.

En tal caso, cualquier cambio de pelotas posterior debería ser realizado un juego más tarde de lo originalmente acordado.

Cualquier falta que cometiese el contrario antes de descubrirse el error no será válida.

En el juego de dobles, si una pareja efectúa el servicio cuando no es su turno, cualquier falta que se cantase antes de descubrirse el error será válida (las faltas cometidas por un jugador se mantendrían para su compañero, pero no para otro jugador de la pareja rival).

Si durante un juego de Tie-break un jugador efectúa el servicio cuando no es su turno y el error se descubre después de haberse jugado un número par de puntos, se corregirá el error inmediatamente. Si el error se descubre después de que se haya jugado un número impar de puntos, el orden del servicio permanecerá alterado.

Cualquier falta que cometiese el contrario antes de descubrirse el error no será válida. En el juego de dobles, si una pareja efectúa el servicio cuando no es su turno, cualquier falta que se cantase antes de descubrirse el error será válida (las faltas cometidas por un jugador se mantendrían para su compañero, pero no para otro jugador de la pareja rival).

Si durante un juego normal o un juego de Tie-break en dobles, se comete un error en el orden de recepción del servicio, éste permanecerá alterado hasta el final del juego en el que se descubrió el error. Los componentes de la pareja reanudarán su orden original de recepción al juego siguiente de aquel set en el que ellos son restadores del servicio.

Si por error se comienza un juego normal al igualar a 4, se corregirá el error inmediatamente solamente si se ha jugado un punto. Si el error se descubre después de que se está jugando el segundo punto, entonces se continuará jugando como un "set de ventaja" hasta que el tanteo alcance los seis juegos para ambas partes (o un número par incluso más alto): En ese momento se jugará un Tie-break.

Si por error se comienza un set completo, cuando ya se había decidido anteriormente que el último set sería un Tie-break de desempate, se corregirá el error inmediatamente solamente si se ha jugado un punto. Si el error se descubre después del inicio del segundo punto, entonces se continuará jugando el set o hasta que un jugador o equipo gane dos juegos (y por lo tanto, el set) o hasta que el tanteo sea de un juego para ambas partes, cuando se jugará un Tie-break de desempate. Sin embargo, si el error se descubre después de que haya comenzado el segundo punto del tercer juego, entonces se continuará jugando como un set completo.

Si los cambios de pelota no se efectúan en el orden correcto, se corregirá el error cuando sea el siguiente turno de servicio del jugador o equipo al que le tocaba sacar con las pelotas nuevas originalmente. A partir de ese momento, se cambiarán las pelotas de modo que el número de juegos entre los cambios sea el acordado originalmente. No se cambiarán las pelotas en mitad de un juego.

## **28. FUNCIONES DE LOS JUECES EN LA PISTA**

Para los partidos en los que se designen jueces, véanse sus funciones y responsabilidades expuestas en el apéndice VI. de las Reglas del Tenis convencional.

## **29. JUEGO CONTINUO**

Por principio, el juego debería ser continuo, desde el momento en que se inicia el partido (cuando se efectúa el primer servicio) hasta que se acaba. Se debe tomar en consideración lo siguiente:

Entre el juego de un punto y otro se permite un descanso máximo de veinte (20) segundos. Cuando los jugadores cambian de lado al final de un juego se permite un descanso máximo de noventa (90) segundos. Sin embargo, después del primer juego de cada set y durante un juego de tie-break, el juego será continuo y los jugadores cambiarán de lado sin ningún descanso.

Al final de cada set habrá un descanso de un máximo de ciento veinte (120) segundos.

Al final del tercer set, en partidos disputados al mejor de cinco (5) sets, habrá un descanso de un máximo de cinco minutos.

El tiempo máximo comienza desde el momento en que acaba un punto y hasta que se inicia el servicio del siguiente.

Si por circunstancias ajenas a la voluntad del jugador, su ropa, calzado o equipo necesario (excluyendo la raqueta) se rompe o necesita reemplazarse, se concederá un tiempo adicional razonable al jugador para que rectifique el problema.

No se otorgará tiempo adicional para permitir que un jugador recupere sus fuerzas o condición física. No obstante, cuando un jugador padezca una condición médica tratable, se podrá permitir un tiempo muerto de tres minutos

para tratar dicha condición médica. Si se anuncia antes del comienzo del partido, también se podrá permitir un número limitado de descansos para ir al aseo o cambiarse de ropa.

Si se anuncia antes del comienzo de un torneo, sus organizadores pueden permitir un período de descanso de un máximo de diez (10) minutos. Este período de descanso se puede tomar después del tercer set en un partido al mejor de cinco, o después del segundo set en un partido al mejor de tres.

El tiempo de calentamiento será de un máximo de cinco (5) minutos, antes de la disputa del primer partido de la jornada para cada jugador. A menos que los organizadores del partido lo decidan de otra manera, no se permitirán más tiempos de calentamiento a un mismo jugador en una única jornada.

### **30. INSTRUCCIONES A LOS JUGADORES**

Se considera como instrucciones a un jugador, cualquier comunicación, consejos o recomendaciones de cualquier tipo y por cualquier medio.

En los torneos o competiciones por equipos cuando hay un capitán de equipo sentado en la pista, dicho capitán podrá dar instrucciones a los jugadores cuando éstos tengan un descanso después de un set y cuando se cambien de lado al final de un juego, pero no cuando los jugadores cambien de lado después del primer juego de cada set ni durante un juego de Tie-break.

En el resto de partidos, salvo que la competición se desarrolle por sistema de asistencia al término de cada set, y esto se refleje claramente en sus bases, no se permiten las instrucciones a los jugadores.

### **31. TECNOLOGÍA DE ANÁLISIS DE UN JUGADOR**

La tecnología de análisis de un jugador que se apruebe para utilizarla en el juego conforme a las Reglas del Tenis, debe ajustarse a las especificaciones estipuladas en el apéndice III de las Reglas del Tenis convencional.

La Real Federación Española de Tenis decidirá cuestiones sobre si dicho equipamiento se aprueba o no. Tal decisión la podrá tomar por iniciativa propia o en respuesta a una solicitud de una parte que tenga un interés genuino en el juego, incluidos un jugador, un fabricante de equipo, una federación autonómica o cualquiera de sus miembros. Dichas decisiones y solicitudes se harán en conformidad con los procedimientos de revisión y vistas de la RFET.

### **REGLAS DEL TOUCHTENNIS EN SILLA DE RUEDAS**

En el juego del tenis en silla de ruedas se aplican las Reglas del Touchtennis de la RFET, con las siguientes excepciones:

#### **La regla de los dos botes**

Al jugador en silla de ruedas se le permiten dos botes de la pelota. El jugador debe devolver la pelota antes del tercer bote. El segundo bote puede ser fuera o dentro de los límites de la pista.

### **La silla de ruedas**

La silla de ruedas se considera como una parte del cuerpo y todas las reglas que se aplican al cuerpo de un jugador también se aplicarán a la silla de ruedas.

### **El servicio**

El servicio se realizará de la siguiente manera:

- Inmediatamente antes de comenzar el saque, el servidor estará en posición estacionaria. Entonces se permitirá que él haga un esfuerzo para golpear la pelota.
- Durante la ejecución del saque el servidor no tocará con ninguna de las ruedas ninguna superficie que no esté situada detrás de la línea de fondo, entre las prolongaciones imaginarias de la marca central de servicio y las líneas laterales.
- Si los métodos convencionales de servicio resultan físicamente imposibles para un jugador tetrapléjico, entonces el jugador u otra persona puede dejar caer la pelota en su lugar y dejarla botar antes de que la golpee. En este caso, se debe utilizar el mismo método de saque durante todo el partido.

### **Pérdida de un punto**

Un jugador pierde un punto si:

- No devuelve la pelota antes de que bote por tercera vez.
- Utiliza cualquier parte de sus pies o extremidades inferiores contra el suelo o contra cualquiera de las ruedas cuando efectúa un servicio, golpea la pelota, se gira o se para mientras la pelota está en juego.
- No mantiene una de sus nalgas en contacto con el asiento de su silla de ruedas cuando golpea la pelota.

### **La silla de ruedas**

- Las sillas de ruedas que se utilicen en todas las competiciones que se jueguen conforme a las Reglas del Touchtennis en Silla de Ruedas deben ajustarse a las siguientes especificaciones:
- La silla de ruedas puede estar construida con cualquier material siempre que dicho material no sea reflectante y no suponga una distracción u obstáculo para el contrario.
- Las ruedas solamente han de tener un único aro propulsor. No se permiten cambios en la silla de ruedas que puedan proporcionar al jugador una ventaja mecánica, como por ejemplo palancas o marchas.

- En conformidad con la regla anterior, los jugadores solamente usarán las ruedas (incluidos los aros propulsores) para empujar la silla. No se permiten dispositivos de dirección, frenado, engranaje o ningún otro tipo de artefacto que pueda ayudar con el funcionamiento de la silla de ruedas, incluidos los sistemas de almacenamiento de energía.
- Durante el juego normal, las ruedas no dejarán marcas permanentes ni otros daños en la superficie de la pista.
- La altura del asiento (incluido el cojín) será fija y las nalgas de los jugadores permanecerán en contacto con el asiento durante el juego de un punto. Se pueden utilizar correas o cintas para afianzar al jugador a la silla de ruedas.
- Los jugadores que reúnen los requisitos de la regla 4.5 del Manual de Clasificación de la ITF pueden utilizar una silla de ruedas impulsada por motor o motores eléctricos (una "silla de ruedas motorizada"). Las sillas de ruedas con motor no deben exceder los 15 km/h de velocidad en ninguna dirección y únicamente serán controladas por su jugador.
- Se pueden hacer solicitudes para realizar modificaciones a una silla de ruedas por razones médicas justificadas. Todas esas solicitudes deben presentarse ante la Comisión de Medicina y Ciencias del Deporte de la ITF, o ante la RFET, para su aprobación como mínimo 60 días antes de que se vaya a utilizar en un evento sancionado por la ITF. Toda decisión que rechace una propuesta de modificación podrá apelarse conforme al Apéndice A del Reglamento del Tenis en Silla de Ruedas.

### **Impulsando la silla con el pie**

Si debido a la falta de capacidad, un jugador no puede impulsar la silla de ruedas con una de las ruedas, entonces él podrá impulsarla utilizando un pie.

- Si conforme a la regla e. i. anterior se permite que un jugador impulse la silla con un pie, no se permitirá que ninguna parte del pie del jugador esté en contacto con el suelo:
  - Durante el movimiento hacia delante del balanceo, incluso cuando la raqueta golpea la pelota.
  - Desde el momento en que se inicia el servicio hasta que la raqueta golpea la pelota.

Todo jugador que no obedezca esta regla perderá un punto.

### **Touchtennis en silla de ruedas Vs Touchtennis de personas no discapacitadas**

Cuando un jugador de tenis en silla de ruedas juegue con o contra una persona sin minusvalidez en individuales o dobles, se aplicarán las Reglas del Tenis en Silla de Ruedas para el jugador en silla de ruedas y las Reglas del Tenis para el jugador que no es discapacitado. En este caso, al jugador en silla de ruedas se le permiten dos botes mientras que al jugador capacitado solamente se le permitirá un bote.

Nota: Las siguientes son consideradas extremidades inferiores: los miembros inferiores inclusive las nalgas, la cadera, los muslos, las piernas, los tobillos y los pies.

## **ENMIENDA DE LAS REGLAS DEL TOUCHTENNIS**

El texto oficial y definitivo de las Reglas del Touchtennis España será siempre el escrito en la lengua española, sin perjuicio de que pueda ser traducido a cualquiera de las lenguas cooficiales en España.

No se hará ninguna alteración o interpretación de dichas reglas a no ser que se haga en una reunión de la Junta Directiva de la RFET. Toda alteración hecha de esta forma entrará en vigor a partir del primer día del mes de enero siguiente, a menos que la junta, por mayoría, lo decida de otra manera.

No obstante, la Junta Directiva de la RFET, o en su caso, la Comisión Delegada, tendrá el poder necesario para determinar todas las cuestiones de interpretación urgentes sujeto a que se confirmen durante la sesión anual general siguiente de la Junta Directiva.

Esta regla no podrá modificarse en ningún momento sin el consentimiento unánime de una Junta Directiva de la RFET.

## **APÉNDICE I CLASIFICACIÓN DE LA SUPERFICIE DE LA PISTA SEGÚN SU VELOCIDAD**

Se seguirá el procedimiento establecido para el Tenis convencional.

## **APÉNDICE II TECNOLOGÍA DE ANÁLISIS DE UN JUGADOR**

Se seguirá el procedimiento establecido para el Tenis convencional.

## **APÉNDICE III PUBLICIDAD**

Será de aplicación lo establecido al respecto en las Reglas del Tenis convencional.

## **APÉNDICE IV PROCEDIMIENTOS ALTERNATIVOS Y MÉTODOS DE PUNTUACIÓN**

### **1. SISTEMA DE PUNTUACIÓN FAST4**

Un set habrá finalizado cuando un jugador/ equipo alcance cuatro (4) juegos.

Se jugará un Tie-break FAST4 cuando el marcador sea de tres (3) juegos iguales.

En un Tie-break FAST4, el jugador/ equipo que primero gane cinco (5) puntos será el vencedor del set. Se jugará un punto decisivo con 4-4.

El jugador /equipo al que le toque servir al comienzo del Tie-break (Jugador A) servirá dos (2) puntos empezando en la mitad derecha de la pista.

El jugador/ equipo contrario (jugador B) servirá a continuación dos (2) puntos empezando en la mitad derecha de la pista.

El jugador A (C en dobles o dobles mixtos) servirá otros dos (2) puntos. El jugador B (D en dobles o dobles mixtos) servirá los siguientes dos (2) puntos.

Si el marcador llega a 4-4, el último jugador en servir, lo hará en el punto final del Tie-break pero será el restador el que elegirá recibir el servicio desde la mitad derecha o la mitad izquierda de la pista.

En dobles mixto, el jugador del mismo género que el servidor recibirá el punto decisivo. Los jugadores del equipo que recibe no pueden cambiar posiciones para recibir el punto decisivo

Los jugadores únicamente cambiarán de lado tras haber disputado los primeros cuatro (4) puntos.

### **2. MUERTE SÚBITA FAST TIE-BREAK PARA PARTIDO (5 PUNTOS)**

Cuando la puntuación en un partido es de un set iguales, o dos sets iguales en un partido al mejor de cinco sets, se jugará un juego con muerte súbita para definir el partido.

Este juego con muerte súbita reemplaza al set decisivo final.

El jugador/ equipo que gane los primeros cinco puntos ganará la muerte súbita y el partido. En caso de empate a cuatro puntos se disputará un punto decisivo. El jugador/equipos que gane ese punto ganará el set y el partido.

Quien(es) recibe(n) elegirá(n) recibir el servicio desde la mitad izquierda, o la mitad derecha de la pista.

En dobles, los jugadores del equipo que recibe no pueden cambiar posiciones para recibir el punto decisivo. El jugador/ equipo que gane el punto decisivo ganará el juego.

En dobles mixto, el jugador del mismo género que el servidor recibirá el punto decisivo. Los jugadores del equipo que recibe no pueden cambiar posiciones para recibir el punto decisivo.

### **3. MUERTE SÚBITA SÚPER TIE-BREAK PARA PARTIDO (10 PUNTOS)**

Cuando la puntuación en un partido es de un set iguales, o dos sets iguales en un partido al mejor de cinco sets, se jugará un juego con muerte súbita para definir el partido.

Este juego con muerte súbita reemplaza al tercer set decisivo.

El jugador/ equipo que gane los primeros diez puntos ganará la muerte súbita y el partido, siempre que la diferencia con el (los) adversario(s) sea de dos puntos.

Nota: Cuando se utiliza la muerte súbita para partido, en reemplazo del set final:

- El orden original del servicio continúa. (Reglas 5 y 14).
- En dobles, se puede alterar el orden del servicio y del resto, dentro del equipo, como en el inicio de cada set. (Reglas 14 y 15).
- Antes de empezar la muerte súbita para partido habrá un descuento de 120 segundos.
- No se cambiarán las pelotas antes del inicio de la muerte súbita para partido, aunque corresponda cambiarlas.

### **4. PARTIDOS AL MEJOR DE 5 TIE-BREAKS**

El jugador/ equipo que gane los primeros siete puntos ganará un Tie-break, siempre que la diferencia con el (los) adversario(s) sea de dos puntos.

El jugador/ equipo que gane los primeros 3 Tie-breaks a 7 puntos, ganará el partido.

Cuando la puntuación en un partido es de dos Tie-breaks iguales, se jugará un Súper Tie-break decisivo (a diez puntos), para definir el partido.

El jugador/ equipo que gane los primeros diez puntos ganará la muerte súbita y el partido, siempre que la diferencia con el (los) adversario(s) sea de dos puntos.

Nota: Cuando se utiliza este sistema de puntuación para el partido:

- El orden original del servicio continúa. (Reglas 5 y 14).
- En dobles, se puede alterar el orden del servicio y del resto, dentro del equipo, como en el inicio de cada Tie-break (set). (Reglas 14 y 15).
- Antes de empezar cada uno de los Tie-breaks habrá un descuento de 120 segundos.
- No existirán descansos en los cambios de campo.
- No se cambiarán las pelotas durante todo el partido.

## **5. PARTIDOS POR TIEMPO (ENTRE 10 Y 20 MINUTOS DE DURACIÓN)**

Se podrá utilizar cualquiera de los sistemas de puntuación existentes para la modalidad Touchtennis.

El jugador/ equipo que haya completado un mayor número de sets (o Tie-breaks en el sistema de partidos al mejor de 5 Tie-breaks) ganará el partido.

A igual número de sets (Tie-breaks, ganará el jugador/ equipo que haya ganado un mayor número de juegos.

A igual número de sets (Tie-breaks) y juegos, ganará el jugador/ equipo que haya ganado mayor número de puntos en el juego en curso.

A igual número de sets (Tie-breaks), juegos, y puntos, se disputará un punto decisivo. El jugador/ equipos al que correspondiese recibir el servicio, decidirán recibir desde la mitad izquierda, o la mitad derecha de la pista.

En dobles, los jugadores del equipo que recibe no pueden cambiar posiciones para recibir el punto decisivo. El jugador/ equipo que gane el punto decisivo ganará el juego.

En dobles mixto, el jugador del mismo género que el servidor recibirá el punto decisivo. Los jugadores del equipo que recibe no pueden cambiar posiciones para recibir el punto decisivo.

## **CAMBIO DE LADO (Regla 10)**

Durante un juego con muerte súbita, los jugadores cambiarán de lado después del primer punto, y a partir de entonces, cada cuatro puntos.

## **FUNCIONES DE LOS JUECES EN LA PISTA**

El juez árbitro es la autoridad final en todas las cuestiones de ley de tenis y su decisión será definitiva. En los partidos en los que se designe a un juez de silla, éste tendrá la autoridad definitiva sobre todas las cuestiones de hecho durante un partido.

Los jugadores tienen derecho a llamar al juez árbitro a la pista si ellos no están de acuerdo con la interpretación de una cuestión de ley de tenis del juez de silla.

En los partidos en los que se designen jueces de línea, ellos cantarán todas las faltas (incluso las faltas de pie) en lo que respecta a esa línea. El juez de silla

tiene derecho a corregir la decisión de un juez de línea si está seguro de que se ha cometido un claro error. El juez de silla es responsable de cantar cualquier falta de línea (incluso las de pie) cuando no se hayan designado jueces de línea.

Un juez de línea que no pueda tomar una decisión le hará una señal inmediatamente al juez de silla para que él lo haga. Si el juez de línea no puede tomar una decisión, o si no hay un juez de línea, y el juez de silla no puede tomar una decisión sobre una cuestión de hecho, se repetirá el punto.

En las competiciones por equipos donde el juez árbitro esté sentado en la pista, él también será la autoridad final en cuestiones de hecho.

El juez de silla puede parar o posponer el juego en cualquier momento si lo considera necesario o apropiado.

El juez árbitro también puede parar o posponer el juego debido a la oscuridad, a las condiciones climatológicas o las condiciones adversas de la pista.

Cuando se suspenda el juego por causa de la oscuridad debe hacerse al final de un set o después de un número par de juegos si ya se ha comenzado el set. En cualquier caso de suspensión del juego se mantendrán invariables la puntuación y la colocación de los jugadores en la pista cuando se reanude el juego.

El juez de silla o el juez árbitro tomarán cualquier decisión relacionada con las reglas de juego continuo e instrucciones de los entrenadores a los jugadores, conforme al código de conducta que se haya aprobado y se esté aplicando.

## **PROCEDIMIENTOS PARA INSPECCIONES DE MARCA**

1. Las inspecciones de las marcas efectuadas por las pelotas solamente se pueden hacer en pistas de tierra batida (o arcilla).

2. Una inspección de la marca reclamada por un jugador (o equipo) será autorizada solamente si el juez de silla no puede determinar el canto con certeza desde su silla tras un golpe definitivo o cuando un jugador (o equipo) para el juego al disputar un punto durante un peloteo (se permiten las devoluciones, pero entonces el jugador debe parar el punto inmediatamente).

3. Cuando el juez de silla ha decidido hacer una inspección de marca, él debe bajarse de la silla y hacer la inspección personalmente. Si no sabe dónde está la marca, puede pedir ayuda al juez de línea para localizarla, pero aun así la inspeccionará el juez de silla.

4. El canto o corrección prevalecerá siempre si el juez de línea y el juez de silla no puedan determinar la ubicación de la marca o si la marca es ilegible.

5. Una vez el juez de silla ha identificado y decidido sobre una marca, su decisión es final e inapelable.

6. En tenis sobre tierra batida (o arcilla), el juez de silla no debería precipitarse en anunciar el tanteo a menos que esté absolutamente seguro del canto. Si tuviera dudas, debe esperar a determinar si es necesaria una inspección de marca antes de anunciar el tanteo.

7. En dobles, el jugador que apela debe hacer su reclamación de tal manera que el juego se pare o el juez de silla pare el juego. Si se hace una reclamación al juez de silla entonces él debe determinar primero que se siguió el procedimiento correcto de la apelación. Si fue incorrecto o se realizó demasiado tarde, entonces el juez de silla puede determinar que el equipo contrario fue molestado deliberadamente.

8. Si un jugador borra la marca antes de que el juez de silla haya tomado una decisión final, él concede el canto.

9. Un jugador no puede cruzar la red para comprobar una marca sin someterse a las disposiciones de la regla de Conducta antideportiva del Código de Conducta.

## **PROCEDIMIENTOS PARA REVISIÓN ELECTRÓNICA**

En los torneos donde se utilice un sistema de revisión electrónica, los procedimientos siguientes se deben seguir para los partidos en las pistas donde se utiliza.

1. Se permitirá una petición para una revisión electrónica de un canto de un juez de línea o una corrección por parte de un jugador (o equipo) solamente tras un golpe definitivo o cuando un jugador (o equipo) pare el juego al disputar un punto durante un peloteo (se permiten las devoluciones, pero entonces el jugador debe parar el juego inmediatamente).

2. El juez de silla debería decidir utilizar la revisión electrónica cuando haya duda sobre la exactitud del canto del juez de línea o corrección. Sin embargo, el juez de silla puede rechazar la revisión electrónica si cree que la petición del jugador no es razonable o que fue hecha demasiado tarde.

3. En dobles, el jugador que apela debe hacer su reclamación de tal manera que el juego se pare o el juez de silla pare el juego. Si se hace una reclamación al juez de silla entonces él debe determinar primero que se siguió el procedimiento correcto de la apelación. Si fue incorrecto o se realizó demasiado tarde, entonces el juez de silla puede determinar que el equipo contrario fue molestado deliberadamente, en cuyo caso el jugador que apela pierde el punto.

4. El canto original o corrección prevalecerá siempre si la revisión electrónica no puede, por cualquier razón, tomar una decisión sobre ese canto de línea o corrección.

5. La decisión final del juez de silla será el resultado de la revisión electrónica y no es apelable. Si el sistema requiere una opción manual para revisar un impacto concreto de la pelota, una revisión oficial aprobada por el juez árbitro decidirá qué impacto de la pelota se revisa.

6. Se permite que cada jugador (o equipo) haga tres (2) reclamaciones fallidas por set, además de una (1) reclamación adicional en el Tie-break.

En los partidos al mejor de 5 sets, los jugadores (o equipos) dispondrán de un máximo de tres (3) reclamaciones fallidas.

En los partidos por sistema Fast4, al mejor de 5 Tie-breaks o por tiempo, cada jugador (o equipo) dispondrán de una (1) única reclamación.

En todos los casos, los jugadores (o equipos) tendrán un número ilimitado de reclamaciones con éxito.

## **APÉNDICE V COMPETICIÓN OFICIAL PARA 12 AÑOS Y MENORES**

### **Pistas:**

Las dimensiones de la pista serán las de la pista completa, especificadas en el Capítulo VI Artículo 1.

### **Pelotas:**

En las competiciones oficiales para 10 años y menores, podrá utilizarse la pelota Soft Foam.

### **Métodos de puntuación:**

En las competiciones de tenis para 12 años y menores donde se utilicen pelotas Soft Foam, se pueden utilizar los métodos de puntuación especificados en las Reglas del Touchtennis, además de los métodos de puntuación alternativos, especificados en el apéndice IV.

## **APÉNDICE VI PLANO DE LA PISTA**

Todas las mediciones de la pista deben hacerse hasta la parte exterior de las líneas.

## **APÉNDICE VII PROCEDIMIENTOS DE REVISIÓN Y VISTAS SOBRE LAS REGLAS DEL TENIS**

### **1. INTRODUCCIÓN**

1.1 Estos procedimientos serán sometidas a aprobación por parte de la Junta Directiva de la Real Federación Española de Tenis.

1.2 La Asamblea General podrá habilitar, si procediese, al Comité de Touchtennis España para ampliar, enmendar o variar estos procedimientos.

### **2. OBJETIVOS**

2.1 La Real Federación Española de Tenis es la guardiana de las Reglas del Touchtennis España y se compromete, a través de esta modalidad a:

Preservar el carácter tradicional y la integridad del juego del Tenis.

Preservar activamente la destreza tradicionalmente requerida para jugar al Tenis.

Promover toda mejora que mantenga el desafío del juego.

Asegurar una competición justa.

2.2 Para asegurar revisiones y vistas justas, consistentes y prontas en relación con las Reglas del Tenis, se aplicarán los procedimientos que se desarrollarán en un anexo al presente Reglamento, que deberán contar con el visto bueno de la Comisión Delegada de la RFET, y que constarán de al menos los siguientes conceptos:

- Ámbito.
- Estructura.
- Solicitudes.
- Nominación y composición del Comités de Competición.
- Decisiones propuestas por el Comité de Competición.
- Solicitud para resoluciones.
- Convocación del Comité de Competición.
- Procedimiento del Comité de Competición.
- Notificación
- Aplicación de las reglas del Touchtennis actuales.
- Nombramiento y composición del Comité de Apelación
- Solicitud de apelación
- Convocatoria del Comité de Apelación
- Procedimientos del Comité de Apelación
- General