



REGLAMENTO TENTATIVO
CIRCUITO NACIONAL DE BEACH TENNIS
Asociación Argentina de Tenis

INTRODUCCIÓN

El Circuito Nacional de BT (CNBT) fue reglamentado siguiendo los lineamientos de la Federación Internacional de Tenis (ITF) creando un Circuito de Competiciones para la elaboración de una clasificación y ranking nacional. El presente documento se encuentra en “Revisión” atendiendo a los cambios de la actividad deportiva y su reciente incorporación en los calendarios de la AAT. Se tendrá como referencia lo establecido en las normativas y reglamentos ya existentes que afectan al tenis, al Beach Tennis Internacional (ITF Beach Tennis) y al deporte en general, por ese orden. Las dudas serán resueltas por el Juez Arbitro de la competición o podrán ser elevadas a la Comisión Nacional de Beach Tennis.

CAPITULO I GENERALES

Artículo 1: DEFINICION – OBJETIVOS Y FINES

- a) El Circuito Nacional de Beach Tennis, en adelante CNBT, es la competencia de Beach Tennis (Tenis Playa), organizada anualmente por la Asociación Argentina de Tenis, en adelante AAT.
- b) En concordancia con el Art 2 del Estatuto de la AAT, el Beach Tennis tiene como fin la promoción, fomento, desarrollo, intercambio y camaradería como medio para favorecer a la cultura física, intelectual y promoción de valores.

Artículo 2: PARTICIPANTES, JURIDICION, INFRAESTRUCTURA

- a) Podrán participar los clubes socios de la AAT con categoría de pleno o adherente y los espacios públicos y privados que cuenten con canchas de arena.
- b) Las Federaciones del Interior podrán solicitar fechas para el desarrollo del Beach Tennis.
- c) Al solicitar la admisión a un torneo que forma parte del CNBT, el jugador acepta cumplir los reglamentos y sus normas modificatorias que determine la AAT y las Instituciones antes mencionadas.
- d) Al presentar una solicitud de torneo, los organizadores del mismo aceptan cumplir con todas las obligaciones resultantes de estas reglas y reglamentos anteriormente citados.
- e) Se entiende por canchas reglamentarias, las que tengan las siguientes medidas: La pista será un rectángulo de 16 m de largo por 8 m de ancho. Estará dividida en su mitad por una red suspendida de una cuerda o cable metálico de un diámetro máximo de 0.8 cm. Cuyos extremos estarán fijados o pasarán sobre la parte superior de dos postes, los cuales no tendrán más de 15 cm². o 15 cm. de diámetro. El centro de cada poste estará a 0.25 m. por fuera de la línea lateral y la altura de éstos será tal que la parte superior de la cuerda o cable metálico, esté a 1.70 m y para categorías Damas, Caballeros Amateur y Mixto y a 1.80 m para Caballeros Pro y A. La altura total de cada poste deberá

ser tal que no exceda más de 2,5 cm. por encima de la parte superior del cable de la red. Cada línea de fondo estará dividida en dos por una marca central.

En las pruebas de single el ancho de la cancha se reducirá a 4,5 metros, quedando el resto de las medidas igual que en las pruebas de dobles.

- f) El terreno estará compuesto de arena nivelada, lo más plano y uniforme posible de forma tal que no represente un peligro para los jugadores.
- g) El CNBT se disputará con pelotas de baja presión punto naranja. Stage 2
- h) La AAT podrá eventualmente relevar el estado y condiciones de las sedes y canchas propuestas.
- i) Los/as jugadores/as deberán tener la MEMBRESÍA al día y suscribir la declaración jurada de salud vigente en la página de la AAT. www.aat.com.ar, o en sus respectivas Federaciones.
La falta de presentación de documentos fehacientes de identidad dará derecho a que se reclame la inhabilitación para participar del jugador comprendido en esa situación. Los únicos documentos habilitados para demostrar la identidad del jugador son: Libreta Cívica, Libreta de Enrolamiento, DNI, Cedula de identidad vigente y pasaporte para el caso de extranjeros.
- j) Los jugadores en ningún caso podrán jugar con el torso descubierto.

Artículo 3: COMPETENCIA

- a) Los partidos se regirán por las reglas de juego aprobadas por la ITF — Federación Internacional de Tenis, y por este Reglamento.
- b) Cierre de inscripción, será de 72 horas antes de la competencia, la cual deberá ser publicada y difundida en redes sociales y web de la AAT.
- c) La programación de partidos estará a disposición de los jugadores y de la AAT hasta 48 horas antes de la competencia.
- d) El sorteo será público en la sede.

e) PROGRAMACION

Los Torneos del CNBT serán programados los días Sábado y Domingo. Solo en aquellos casos donde se programen fechas en Fines de Semana Largo o donde la organización fundamente los motivos para necesitar más días, se podrá realizar en otros días o en más cantidad de días.

En los torneos ITF se podrán disponer de más días, según necesidad del torneo y requisitos de dicha institución.

k) SISTEMA DE COMPETENCIA-FORMATO:

- I. Todos los eventos se desarrollarán con formato de Round Robin en zonas de 3 parejas, asegurándose un mínimo de 2 (dos) partidos. Cuando la cantidad de parejas no sean múltiplos de 3, se harán zonas de 4 parejas.
 1. En casos en los que haya de 3-5 parejas en la lista de aceptación final, sólo existirá una zona o un grupo.
 2. En casos en los que haya 6 parejas, se harán 2 zonas de 3 parejas y pasaran a la final los primeros de cada zona.
 3. En casos en los que haya 7 parejas, se harán 2 zonas, una de 3 y una de 4 parejas respectivamente, y pasaran a la final los primeros de cada zona.
 4. En casos en los que haya 8 parejas, se harán 2 zonas de 4 parejas y pasaran a la final los primeros de cada zona.
 5. En casos en los que haya 9 parejas, se harán 3 zonas de 3 parejas y pasaran los primeros de cada zona a jugar semifinal y se completara el cuadro con el mejor segundo.
 6. En casos en los que haya 10 parejas, se harán 2 zonas de 3 y una de 4 parejas, y los primeros de cada zona pasan a jugar la semifinal y se completara el cuadro con el mejor segundo de la zona de 4.
 7. En casos en los que haya 11 parejas, se harán dos zonas de 4 y una de 3 parejas, y pasaran a semifinal los 3 primeros de cada zona y el mejor segundo de las dos zonas de 4.
 8. En casos en los que haya 12 parejas, se harán 4 zonas de 3 parejas, y pasaran a semifinal los primeros de cada zona.
 9. A partir de las 15 parejas, se comenzará el cuadro desde 4tos de final, clasificando los primeros de cada zona y los mejores segundo según corresponda.
 10. El tope máximo de parejas a disputarse, serán de 36 parejas para todas las categorías, pasando los primeros de cada zona y los mejores 4 segundos a octavos de final.
- II. Los encuentros de modalidad Damas y Caballeros en todos sus niveles se disputarán al mejor de tres (3) Set. Dos (2) Set a seis (6) games. En caso de seis (6) iguales tiebrek a siete (7) con diferencia de dos puntos y un tercer set a SUPER TIE-BREAK DECISIVO. Este sustituye al último set. La Pareja que llegue primero a diez (10) puntos ganará el súper tie-break y el partido, siempre que haya un margen de dos puntos sobre el oponente (s).
- III. En los encuentros de modalidad Mixto se jugarán a un set de nueve (9) games (8 iguales, tiebrek a 7 con diferencia de dos puntos)
- IV. CATEGORIA SUB 18: La categoría SUB 18 se jugará en grupos (Round Robin). Se jugará al mejor de 3 sets. En caso de empate en los sets 1-1, el tercer set se jugará en un partido desempate hasta 10 puntos.
- V. CATEGORIA SUB 12 Y SUB 14: Las categorías SUB 12 y sub 14 se jugará en grupos (Round Robin). Se jugará al mejor de 3 sets. En caso de empate en los sets 1-1, el tercer set se jugará en un partido desempate hasta 10 puntos.
- VI. SINGLE: La modalidad single debe ser disputada en una llave de eliminación si el número de inscriptos es mayor a 7. Se jugará un set a 6 juegos, si hay un empate en 5-5, el juego pasa a 7. Y en el caso de 6x6 se define en tie-break a 7 puntos.

f) PUNTUACIÓN EN UN JUEGO

- El sistema de puntuación que se utilizará regularmente será el sistema de puntuación sin ventaja (NO-AD), con Tie-Break en caso de empate a 6 (seis) juegos, salvo que se decida utilizar otro sistema de puntuación y se anuncie antes del comienzo de la competición.
- Sistema de puntuación sin ventaja (No-Ad). Si una pareja gana el primer punto, se cantará un tanteo de 15 para esa pareja; al ganar su segundo punto, se cantará un tanteo de 30 para esa pareja; al ganar su tercer punto, se cantará un tanteo de 40 y al cuarto punto ganado por la pareja se cantará juego para esa pareja excepto en el caso de que ambas parejas hayan ganado tres puntos, pues se cantará un tanteo de “iguales” y se jugará un punto. La Pareja que gane el punto decisivo se llevará el juego.
- Tie-Break. Durante un Tie-Break los puntos se suceden como 0, 1, 2,3, etc. La primera pareja que consigue ganar 7 puntos gana el “juego” y el “set”, con la salvedad de que debe ganar con dos puntos de diferencia sobre sus adversarios. De esta forma a partir del 6 iguales, deberán disputarse tantos puntos sean necesarios hasta que una de las dos parejas consiga una diferencia de dos puntos. El jugador que comenzó sirviendo en el primer juego del set será el que servirá en el primer punto del tie-break. Los siguientes dos puntos serán servidos por el jugador de la pareja contraria que comenzó sirviendo en el set y así sucesivamente.

Métodos de Puntuación Alternativos (Solo su aplicación en caso de fuerza mayor)

- PRO-SET: Se jugará un único set. La primera pareja que gane seis juegos gana el set y el partido, siempre que le lleve dos juegos de ventaja como mínimo a su oponente. Si se alcanza un tanteo de seis juegos iguales, se jugará un tie-break de desempate.
- SETS “CORTOS”: La primera pareja que gane cuatro juegos gana el set, siempre que le lleve dos juegos de ventaja como mínimo a su oponente. Si se alcanza un tanteo de cuatro juegos iguales, se jugará un tiebreak de desempate.

g) **PUNTUALIDAD**

Los jugadores, haya o no haya canchas disponibles, deben estar listos para entrar a la cancha en el horario indicado en la programación, pasados los 15 minutos del horario del partido se aplicará W:O. En caso de mayor demora solo el Árbitro u Organizador podrá decidir la NO aplicación del W.O. si, a su criterio, las circunstancias fueran justificadas.

h) **REGLAS DE JUEGO (VER APENDICE 1)**

i) CATEGORIAS

En los torneos del CNBT se podrán disputar las siguientes modalidades:

✓ FEMENINA

- a. DUPLA FEMENINA PROFESIONAL
- b. DUPLA FEMENINA A
- c. DUPLA FEMENINA B
- d. DUPLA FEMENINA C
- e. SINGLE FEMENINO PROFESIONAL
- f. SINGLE FEMENINO A
- g. SINGLE FEMENINO B
- h. SINGLE FEMENINO C
- i. DUPLA FEMENINA SUB 12
- j. DUPLA FEMENINA SUB 14
- k. DUPLA FEMENINA SUB 18
- l. SINGLE FEMENINA SUB 18

✓ MASCULINO

- a. DUPLA MASCULINA PROFESIONAL
- b. DUPLA MASCULINA A
- c. DUPLA MASCULINA B
- d. DUPLA MASCULINA C
- e. SINGLE MASCULINO PROFESIONAL
- f. SINGLE MASCULINO A
- g. SINGLE MASCULINO B
- h. SINGLE MASCULINO C
- i. DUPLA MASCULINA SUB 12
- j. DUPLA MASCULINA SUB 14
- k. DUPLA MASCULINA SUB 18
- l. SINGLE MASCULINO SUB 18

✓ MIXTO

- a. DOBLES MIXTO PROFESIONAL
- b. DOBLES MIXTO A
- c. DOBLES MIXTO B
- d. DOBLES MIXTO C
- e. DOBLES MIXTO SUB 12
- f. DOBLES MIXTO SUB 14
- g. DOBLES MIXTO SUB 18

Artículo 4 INSCRIPCIÓN — CALENDARIO ANUAL - PUNTOS

- a) La AAT publicará anualmente los aranceles correspondientes a derechos de afiliación anual.
(VER ANEXO ARANCELES)
- b) La AAT fijará los valores de inscripción de las pruebas con puntaje para el ranking nacional.
(VER ANEXOS ARANCELES)

c) **PUNTOS A OTORGAR COMPETENCIA NACIONAL**

Se confeccionará el Ranking Nacional. Formarán parte de este Ranking los jugadores de todo el país que participen del CNBT.

Existirán diferentes tipos de Ranking:

- **Profesional:**
 - DOBLE DAMAS
 - DOBLE CABALLEROS
 - DOBLE MIXTO
- **Amateur:**
 - DOBLE DAMAS A, B, C
 - DOBLE CABALLEROS A, B, C
 - DOBLE MIXTO A, B, C
- **Menores**
 - I. **Damas:**
 - SUB 12
 - SUB 14
 - SUB 18
 - II. **Caballeros:**
 - SUB 12
 - SUB 14
 - SUB 18
 - III. **Mixtos:**
 - SUB 12
 - SUB 14
 - SUB 18
- **Single:** (única categoría)
 - Damas
 - Caballeros

Dichos rankings serán Individuales y anuales, y para su elaboración se computarán los torneos del CNBT.

EL RANKING COMENZARÁ EL DIA 1 DE ENERO HASTA EL 31 DE DICIEMBRE DEL MISMO AÑO, Y NO SE APLICARÁ LA METODOLOGIA DE DEFENSA SEMANAL DE PUNTOS.

Para la realización del primer torneo del año, se utilizará la información del Ranking finalizado el 31 de diciembre del año anterior.

A fin de año se realizará un **MASTER con los 12 (doce) mejores jugadores** del ranking Nacional de cada categoría.

TABLA DE PUNTOS

Profesional

Instancia	Nacional	ITF + Nacional
Campeón	1000	2000
Finalista	600	1200
Perdedor en Semifinal	360	720
Perdedor en Cuartos de Final	180	360
Perdedor en Octavos de Final	90	180

Categoría Amateur A

Instancia	Nacional	ITF + Nacional
Campeón	500	1000
Finalista	300	600
Perdedor en Semifinal	180	360
Perdedor en Cuartos de Final	90	180
Perdedor en Octavos de Final	45	90

Categoría Amateur B

Instancia	Nacional	ITF + Nacional
Campeón	250	500
Finalista	150	300
Perdedor en Semifinal	90	180
Perdedor en Cuartos de Final	45	90
Perdedor en Octavos de Final	20	40

Categoría Amateur C

Instancia	Nacional	ITF + Nacional
Campeón	125	250
Finalista	75	150
Perdedor en Semifinal	45	90
Perdedor en Cuartos de Final	25	50
Perdedor en Octavos de Final	10	20

Los jugadores obtendrán los puntos según la ronda que alcancen en el cuadro, **INCLUSO SI NO GANAN NINGUN PARTIDO EN SU ZONA.**

NO se computarán los puntos obtenidos en el cuadro si no se ha disputado, al menos, un partido.

El cómputo de Puntos se obtendrá por la disputa de TORNEOS NACIONALES DEL CNBT y TORNEOS ITF (Disputados en Argentina).

La incomparecencia no justificada por una razón ineludible de una pareja en una competición será objeto de penalización y, en cualquier caso, supondrá la pérdida de los derechos a premios y/o puntos en el cuadro. Se considerará una causa justificada, razones médicas debidamente acreditadas ante el árbitro de la competición.

d) **Incompatibilidades-Ranking Profesional:**

Los/as jugadores/as que se encuentran entre los primeros 300 puestos en el Ranking ITF serán considerados como profesionales y NO podrán inscribirse en las categorías AMATEUR.

- f) En los torneos que integran el CNBT, cualquiera sea su nivel, el jugador, NO podrá inscribirse en más de 2 (dos) pruebas en un mismo torneo. Excepcionalmente, el Organizador podrá hacer participar a un jugador en más de 2 pruebas si así lo considera necesario.
- g) Aquella pareja que resulte campeona en su categoría en 2 torneos durante el año calendario, será Promovida a la categoría superior.
- h) **Retiros (durante el desarrollo del torneo):** El retiro de una prueba durante el desarrollo del torneo debe siempre notificarse al árbitro general en ese mismo momento. Si es por lesión o enfermedad, ésta debe ser avalada por el médico/trainer del torneo, o incluso por el mismo árbitro, para que de esta forma pueda notificarlo en su informe al término del torneo justificando así el motivo del retiro. Si el jugador se retira sin avisarle al árbitro, aún si es por lesión, no tiene justificación válida. La presentación de un certificado médico posteriormente al retiro, si no ha sido debidamente notificado, no tiene justificación válida y por lo tanto implica una penalización.
- i) El CNBT se compone por un Calendario Anual de competencias y un Master final. A los fines del cómputo de actuaciones, representación nacional y clasificación para el master final se tomarán en cuenta las 8 mejores actuaciones del año.

Artículo 5: PUNTUACION CONTROL SCORING – SANCIONES, CUNDUCTAS DEPORTIVAS – CODIGO DE CONDUCTA

- a) Todo jugador que registre sanción vigente por infracción al código de conducta aplicada por cualquiera de las áreas de la AAT (Seniors, Menores, Desarrollo, Amateur, Profesionales, Silla de ruedas, etc.), no podrá disputar partidos del CNBT.
- b) Sin perjuicio de lo establecido en el Código de Conducta vigente en este Reglamento y normas concordantes de la Federación Internacional de Tenis; serán de aplicación las normas referidas sancionar actitudes que afecten el espíritu de nuestro deporte que involucren a jugadores, capitanes, organizadores, árbitros o se correspondan con la responsabilidad de la sede.

Tabla de Puntos de Penalización

Se impondrán puntos de penalización a un jugador de acuerdo con lo siguiente:

	Violación al Código de Conducta	Puntos
A	Cancelación de un torneo con notificación después de la fecha límite.	10
B	No presentación en un torneo sin notificación.	30
C	Retiro de un partido y abandono de cancha sin autorización del árbitro.	10
D	Advertencia por retraso injustificado.	2
E	Advertencia por obscenidad audible	2
F	Advertencia por abuso verbal.	2
G	Advertencia por obscenidad visible.	2
H	Advertencia por abuso de pelota	2
I	Advertencia por abuso de paleta o equipo.	2
J	Conducta antideportiva - Violación de tiempo: pausa para ir al baño.	3
K	Descalificación por el árbitro debido a un insulto verbal.	30
L	Descalificación por el árbitro debido a un abuso físico.	50
M	Descalificación por el árbitro debido a una violación al código.	30
N	Conducta antideportiva en el recinto de un torneo (excluyendo la cancha).	30

Artículo 9: RECLAMOS ANTE LA AAT

- a) Todo incumplimiento a las normas establecidas en este reglamento, o información respecto del Circuito que quiera ser puesta en conocimiento de la AAT, deberá ser realizada por escrito vía correo electrónico

- b) Se deja expresamente aclarado que cualquier situación que se presentase y no estuviese contemplada en este Reglamento, será resuelta en su oportunidad por la Comisión de BT de la AAT, o en su defecto por el Consejo Directivo, y la decisión se tomará como inapelable e incorporada al presente Reglamento.

- c) La excepción a este reglamento queda exclusivamente librada a criterio de la AAT, a través de la Comisión de BT que evaluará el caso en forma particular y de ser necesario remitirá el tema para su tratamiento disciplinario.

ANEXO 1: REGLAS DE JUEGO

Regla 1. CANCHAS

Se entiende por canchas reglamentarias, las que tengan las siguientes medidas: La pista será un rectángulo de 16 m de largo por 8 m de ancho. Estará dividida en su mitad por una red suspendida de una cuerda o cable metálico de un diámetro máximo de 0.8 cm. Cuyos extremos estarán fijados o pasarán sobre la parte superior de dos postes, los cuales no tendrán más de 15 cm². o 15 cm. de diámetro. El centro de cada poste estará a 0.25 m. por fuera de la línea lateral y la altura de éstos será tal que la parte superior de la cuerda o cable metálico, esté a 1.70 m por encima del suelo para las mujeres y mixtos y a 1.80 m para los hombres de la categoría Pro y A. La altura total de cada poste deberá ser tal que no exceda más de 2,5 cm. por encima de la parte superior del cable de la red. Cada línea de fondo estará dividida en dos por una marca central. En las pruebas de Single el ancho de la cancha se reducirá a 4,5 m, quedando el resto de medidas igual que en las pruebas de dobles.

El terreno estará compuesto de arena nivelada, lo más plano y uniforme posible de forma tal que no represente un peligro para los jugadores.

Regla 2. PELOTAS

Se disputará con pelotas de baja presión punto naranja. Stage 2

Regla 3. LA PALETA

La paleta de Beach Tennis debe cumplir con todos los requisitos a continuación:

A. La superficie de golpe, definida como el área plana de la cabeza de la paleta delimitada por el borde interior del borde o los orificios de más de 13 mm de diámetro, el que sea menor, no debe exceder los 30 cm de largo y 26 cm de ancho.

B. La paleta no debe superar los 50 cm de longitud desde la culata del mango hasta la punta de la paleta.

La cabeza de la paleta no debe superar los 26 cm de ancho.

C. La distancia del perfil entre las dos superficies de impacto (espesor) debe ser constante y debe no exceder los 38 mm.

D. Los agujeros de más de 13 mm de diámetro no deben extenderse más de 40 mm desde el borde de la paleta, a excepción de los orificios que forman parte de la garganta.

E. La paleta debe estar libre de cualquier dispositivo que pueda proporcionar comunicación, consejo o instrucción de cualquier tipo, audible o visible, para un jugador durante un partido.

Puede un jugador utilizar más de una raqueta en cualquier momento durante el juego?

Decisión: No.

Regla 4. ELECCIÓN DE EXTREMOS Y SERVICIO

La elección del lado de la cancha y la elección de ser servidor o receptor en el primer juego se decidirá por sorteo antes de que comience el calentamiento. El jugador / dupla que gane el sorteo puede elegir:

A) Ser servidor o receptor en el primer juego del partido, en cuyo caso el oponente (s) deberá elegir el lado de la cancha para el primer juego del partido; o

B) El lado de la cancha para el primer juego del partido, en cuyo caso los oponentes elegirán ser servidor o receptor para el primer juego del partido; o

C) Para exigir al oponente (s) que haga una de las elecciones anteriores.

Regla 5. SERVIDOR Y RECEPTOR

El jugador / dupla se colocará en lados opuestos de la red. El servidor es el jugador que pone la pelota en juego por el primer punto. El jugador / dupla que está listo para devolver la pelota servida por el servidor será el (los) receptor (es).

Antes del inicio de cada punto, los receptores tomarán primero sus posiciones, seguidos de allí en adelante por el servidor que luego servirá. Los receptores no pueden alterar significativamente sus posiciones en relación

con entre sí y el servidor una vez que el servidor ha elegido su posición hasta que la pelota esté en juego. La regla de la zona de devolución de servicio prohibida debe aplicarse en todos los partidos (ver Regla 16), por lo que el o los receptores no tocarán ninguna parte de la cancha dentro de la zona prohibida hasta que la pelota esté en juego.

Caso 1: ¿Se permite que los miembros del equipo de dobles receptor permanezcan fuera de las líneas de la cancha?

Decisión: sí. Los miembros del equipo de dobles receptor pueden ocupar cualquier posición dentro o fuera las líneas en el lado receptor de la red.

Caso 2: ¿Puede el compañero del jugador que sirve pararse en una posición que obstaculice la visión del jugador miembros del equipo de dobles devolviendo el servicio?

Decisión: sí. El compañero del jugador que sirve puede tomar cualquier posición dentro o fuera de las líneas en el lado de servicio de la red.

Caso 3: ¿Un jugador perderá el punto si cruza la línea imaginaria en la extensión de la red? antes o después de golpear la pelota?

Decisión. No. Un jugador solo perderá el punto si toca el área de juego del equipo contrario mientras la pelota está en juego.

Caso 4: ¿Se permite que un miembro de un equipo de dobles juegue solo contra los oponentes?

Decisión: No.

Caso 5: ¿Puede un receptor moverse frente a su compañero y devolver el servicio?

Decisión: sí. Una vez que la pelota está en juego (el servidor ha golpeado la pelota), los receptores pueden moverse en cualquier dirección y cualquier jugador puede devolver el servicio.

Caso 6: ¿Puede un receptor correr hacia adelante para bloquear un servicio?

Decisión: sí. Siempre que a) el movimiento del jugador no se considere una distracción para el opositor (obstáculo), b) la pelota ha cruzado la red antes de que el receptor la golpee, y c) el receptor no toca ninguna parte de la cancha dentro de la zona de devolución de servicio prohibida hasta que la pelota esté en juego.

Regla 6. CAMBIO DE EXTREMOS

El jugador / dupla cambiará de lado al final del primer, tercer y todos los siguientes juegos impares de cada juego. El jugador / dupla también cambiará de lado al final de cada set, a menos que el número total de juegos en ese set sea par, en cuyo caso el cambio de jugador / dupla termina al final del primer juego de el siguiente conjunto.

Durante un juego de desempate (tie breck), un jugador / dupla cambiará de lado después del primer punto y luego cada cuatro puntos.

Regla 7. PELOTA EN JUEGO

A menos que se pida una falta o un let, la pelota está en juego desde el momento en que el servidor golpea la pelota, y permanece en juego hasta que se decida el punto.

Regla 8. LA PELOTA TOCA UNA LINEA

Si una pelota toca una línea, se considera que toca la cancha delimitada por esa línea. En caso de cambio en la posición de cualquier línea, antes del comienzo de un punto, un jugador / dupla puede solicitar al juez de silla para tensar la línea (esto puede hacerlo un jugador en el caso de un partido sin juez de silla), pero dicho ajuste no afectará el resultado de ningún punto anterior.

Regla 9. LA PELOTA TOCA UN DISPOSITIVO PERMANENTE O POSTE DE RED

Si la pelota en juego toca un elemento fijo o el poste de la red antes de tocar el suelo, el jugador quien golpea la pelota pierde el punto.

Regla 10. ORDEN DE SERVICIO

Al final de cada juego estándar, el (los) receptor (es) se convertirán en el (los) servidor (es) y el (los) servidor (es) conviértase en receptor (es) para el próximo juego.

En dobles, el equipo que debe servir en el primer juego de cada set decidirá qué miembro de ese equipo de dobles servirá para ese juego. De manera similar, antes de que comience el segundo juego, sus oponentes decidirá qué jugador servirá para ese juego. El compañero del jugador que sirvió en el primer juego servirá en el tercer juego y el compañero del jugador que sirvió en el segundo juego servirá en el cuarto juego. Esta rotación continuará hasta el final del set.

Regla 11. ORDEN DE RECIBIR EN DOBLES

La pelota servida por el servidor puede ser devuelta por cualquier jugador (receptor) en el lado opuesto de la red.

Regla 12. SERVICIO

Al servir, el servidor puede pararse en cualquier lugar detrás de la cancha.

El servicio pasará por la red antes de que un receptor lo devuelva.

No habrá segundo servicio.

En el evento de Dobles Mixtos, los jugadores masculinos deberán servir bajo el brazo.

Regla 13. FALTA DEL PIE

Durante el movimiento de servicio, el servidor no deberá tocar la línea de fondo.

Regla 14. FALLA DE SERVICIO

El servicio es un error si:

A. El servidor infringe las reglas, 12 o 13; o

B. El servidor falla la pelota cuando intenta golpearla; o

C. La pelota servida toca un elemento fijo o poste de la red; o

D. La pelota servida toca al servidor o al compañero del servidor, o cualquier cosa que estos usen, vistan o porten.

Caso 1: Después de lanzar una pelota para servir, el servidor decide no golpearla y la atrapa. Esto es una falta?

Decisión: No. Un jugador, que lanza la pelota y luego decide no golpearla, puede atrapar la pelota con la mano o la paleta, o dejarlo caer al suelo.

Regla 15. CUANDO SERVIR Y RECIBIR

El servidor no servirá hasta que los receptores estén listos. Sin embargo, el (los) receptor (es) jugarán al ritmo razonable del servidor y estará listo para recibir dentro de un tiempo razonable del servidor estar listo.

Regla 16. TOQUE DE RED DURANTE UN SERVICIO

Una pelota servida que toca la red o la banda y pasa sobre la red está en juego (regla de pelota viva).

Regla 17. EL LET

En todos los casos en que se pida un let, se repetirá el punto.

Caso 1: Si la pelota se rompe durante el juego de un punto, ¿se debe pedir un let?

Decisión: sí.

Caso 2: Si, durante el juego de un punto, una de las líneas en el área de juego se rompe o se vuela ¿debería llamarse un let?

Decisión: sí.

Regla 18. JUGADOR / EQUIPO PIERDE PUNTO

El punto está perdido si:

A. El servidor erra el saque.

B. La pelota golpea el suelo dentro del área de la cancha en su lado de la red.

C. Un jugador / dupla devuelve la pelota fuera de los límites de la cancha.

D. Un jugador / dupla de dobles devuelve la pelota y antes de que toque el suelo, golpea un elemento fijo o el poste de la red

- E. Un jugador / dupla de dobles carga o atrapa deliberadamente la pelota en juego en la paleta o lo toca deliberadamente con la paleta más de una vez.
- F. Un jugador / dupla de dobles o la paleta, ya sea en la mano de un jugador o no, o cualquier cosa que lleva puesto o lleva ese jugador toca la red, los postes de la red, el cordón o el cable o la banda de metal, o la cancha del oponente en cualquier momento mientras la pelota está en juego.
- G. Un jugador / dupla de dobles golpea la pelota antes de que pase la red.
- H. La pelota en juego toca a un jugador / dupla de dobles o cualquier cosa que ese jugador tenga puesto, excepto la paleta.
- I. La pelota en juego toca una paleta cuando un jugador no la sostiene.
- J. Ambos miembros de un equipo de dobles tocan la pelota al devolverlo.
- k. Un jugador del equipo que recibe o saca toca cualquier parte de la cancha dentro del área Prohibida o Zona de devolución del servicio antes de que la pelota esté en juego.

Regla 19. MEDIDAS OBLIGATORIAS DE LA CANCHA

Zona de devolución de servicio prohibida

La zona de retorno de servicio prohibido ("zona prohibida") es el área entre la red y una imaginaria línea paralela y a tres (3,0) metros de la red y que se extiende indefinidamente más allá de las líneas laterales. La intersección de la línea imaginaria y cada línea lateral se indicará claramente mediante un marcador colocado en o inmediatamente fuera de la línea lateral. No se colocarán líneas o marcadores adicionales dentro del área de la cancha. Ningún jugador (s) del equipo que saca o recibe tocará ninguna parte de la cancha dentro de la zona prohibida hasta que la pelota esté en juego.

Regla 20. OBLIGATORIEDAD DE JUEGO

- a) Juego Continuo: Por principio, el juego deberá 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 las siguientes normas de acuerdo a la reglamentación de ITF:
 - 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 impar, se permite un descanso máximo de noventa (90) segundos. Sin embargo, después del primer game 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.
 - 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, o equipo necesario, excluyendo paleta se rompe o necesita reemplazarse, se concederá un tiempo adicional de hasta 60 segundos al jugador para que rectifique el problema.
 - Cuando un jugador padezca una condición médica tratable, se podrá permitir un tiempo muerto de 5 (cinco) minutos para tratar dicha condición médica. Pasado ese tiempo deberá decidir continuar el partido con los tiempos establecidos o desistir de continuar jugando.
 - Entre el segundo y tercer set se permitirá un período de descanso de un máximo de diez (10) minutos, cuando los vestuarios se encuentren en un radio de 50 metros y de 15 minutos cuando la distancia sea mayor.
- b) El tiempo de calentamiento o peloteo será de un máximo de cinco (5) minutos
- c) En condiciones climáticas extremas, será decisión exclusiva de las autoridades del torneo (director + árbitro general) determinar cualquier modificación que consideren necesaria en la programación del torneo. En caso de suspender un partido temporalmente, debe tomar todas las decisiones sobre el aplazamiento de un partido hasta el día siguiente. Hasta tanto se adopte esa decisión, los jugadores

deben permanecer preparados para reanudar el partido. Ante la suspensión de un partido, el Organizador del torneo o Arbitro deberá registrar la hora, punto, juego y puntuación del set, y el nombre del servidor, el lado en que cada jugador estaba situado y recogerá las pelotas que se estaban utilizando en el partido. Si la suspensión se debiera a falta de luz, la decisión se adoptará después de que se hayan jugado un número par de games del set ya comenzado o al final del mismo. En caso de que se suspenda o postergue de cero a 30 minutos de suspensión, no hay calentamiento.

- d) En caso de que no pudiera concluirse, se le otorgarán al jugador los puntos correspondientes a la ronda a la que hubiera llegado, siempre y cuando dicha ronda hubiera sido disputada en su totalidad, es decir, que hubieran finalizado todos los partidos de la misma.

RECOMENDACIONES REGLAS DE ETIQUETA

- a) **No critique a su compañero, ofrézcale estímulo.**
- b) **Marque su lado de la cancha y permita que su oponente escuche sus marcaciones.**
- c) **Siempre respete las marcaciones de su contrincante.**
- d) **Si hubiera una discrepancia, haga prevalecer el espíritu de juego.**
- e) **Celular APAGADO o en modo Vibrador dentro del Bolso.**
- f) **Reciba aliento y no indicaciones de juego. El Coaching NO esta permitido.**
- g) **Reconozca las buenas jugadas de su adversario.**
- h) **El Tenis Playa es un juego de camaradería, en los cambios de lados manifieste su satisfacción por compartir el juego con su oponente.**
- i) **Respete los fallos del Árbitro.**

ANEXO 2: ARANCELES

MEMBRESÍA AAT:

- 1) \$500 por mes durante 12 meses, para aquellos jugadores que jueguen más de 3 torneos, O
- 2) pagando un extra de inscripción de \$500 para aquellos jugadores que participen en menos de 3 torneos.

INSCRIPCIÓN ÚNICA TORNEOS CNBT

CON REMERA:

1) UNA SOLA CATEGORÍA	TOPE MÁXIMO	\$2500
2) DOS CATEGORÍAS	TOPE MÁXIMO	\$3000

SIN REMERA

1) UNA SOLA CATEGORÍA	TOPE MÁXIMO	\$1500
2) DOS CATEGORÍAS	TOPE MÁXIMO	\$2000

Los valores de inscripción serán revisados y actualizados por la Comisión de BT de acuerdo a la variación de costos y del panorama económico del país.

En proceso de revisión. Agosto 2021.