

- B Benjamines
- A Alevines
- I Infantiles
- C Cadetes
- M Masculino
- F Femenino

Tenis



ADECUACIONES AL REGLAMENTO

MINI TENIS

1. DIMENSIONES DEL TERRENO DE JUEGO Y REDES.

1.1. Forma y dimensiones del terreno de juego.

El terreno de juego es un rectángulo de aproximadamente 12,8mts. de largo y 8,23mts de ancho.

Señalización básica

- Zona de área libre.- Tanto tras la línea de fondo como tras las líneas laterales se deben dejar 2mts. libres de juego.

1.2. Forma y dimensiones de la red.

La altura de la red depende de la edad de los practicantes. Oscila entre 70 y 80cmts. en el centro y entre 80 y 90 cmts. en su extremos.

2. TIPOS DE ENCUENTROS.

2.1. Encuentros individuales.

2.2. Encuentros de dobles.

3. DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS.

Se juegan 3 minisets de 21 tantos cada uno. Entre minisets un minuto y medio de descanso.

3.1. - Empate.

En caso de empate a 20 tantos se sigue jugando hasta que uno/una de los/las dos participantes logra una ventaja de 2 puntos.

4. MATERIAL.

4.1. La raqueta.

De largo entre 54 y 59cmts. y de peso entre 270 y 280grms. Puede ser de cualquier tipo (madera, plástico...) pero de tamaño mas reducido de lo normal y acorde a las características físicas de los jugadores.

4.2. - Pelotas.

De características y tamaño similar al tenis pero algo más ligeras y con menor bote. El diámetro entre 6,35 y 6,67cms. y el peso inferior a 56,7grms.

5. REGLAS TÉCNICAS.

5.1. Servicio.

Cada jugador/jugadora dispone de dos saques seguidos. Se podrá sacar por debajo siempre que la pelota no bote en el suelo.

Tenis



ADECUACIONES AL REGLAMENTO

TENIS

JUEGO DE SINGLES O INDIVIDUALES

1. DIMENSIONES DEL TERRENO DE JUEGO Y REDES.

1.1. Forma y dimensiones del terreno de juego.

El terreno de juego es un rectángulo de 23,77mts. de largo y 8,23mts. de ancho. Se divide por la mitad con una red suspendida de una cuerda o cable metálico de un diámetro máximo de 0,8cm. cuyos extremos están fijados a la parte superior de dos postes, los cuales no deben tener más de 15cms. de diámetro. La altura de estos postes no debe superar los 2,3cms. por encima de la parte superior de la cuerda de la red. Los centros de los postes están a 0,914mts. fuera de cada lado de la línea de dobles y su altura es tal que la parte superior de la cuerda o cable metálico esté a 1,07mts. del suelo.

Señalización básica (fig. 1)

En sentido transversal:

- *Línea de fondo.*- Son las líneas que limitan los extremos del campo. Se dividen en dos por una prolongación imaginaria de la línea central de saque de 10cms. de largo y 5cms. de ancho dentro de la pista llamada marca central, en ángulo recto y en contacto con las propias líneas de fondo.
- *Línea de centro.*- Divide el campo en dos mitades iguales y sobre ella se coloca la red.
- *Líneas de saque.*- A cada lado de la red, paralela a ella y a una distancia de 6,40m. (delimita el cuadro donde debe entrar el saque.).

En sentido longitudinal:

- *Línea central de saque.*- Divide el campo en dos mitades. Sólo se marca de la red a 6,40 de ella (delimita el cuadro donde debe entrar el saque). De una anchura de 5cms. siendo equidistante de las líneas laterales y paralela a ellas.
- *Líneas laterales.*- Son las líneas que limitan los costados del campo.

El color de las líneas debe ser uniforme, de no menos e 2,5cms. ni más de 5cms. de ancho, excepto la de fondo que puede llegar hasta los 10cms. Todas las medidas se toman por la parte exterior de las líneas.

- *Cuadro de saque.*- Está delimitado por las líneas central, lateral y de saque. Aquí es donde debe entrar el saque.
- *Zona de área libre.*- Tras la línea de fondo se aconseja dejar 5mts. libres de juego y tras las líneas laterales 3mts.
- *Accesorios fijos permanentes.*- Se consideran accesorio fijos la red, los postes, los palos de individuales, la cuerda o cable metálico, la banda y todo obstáculo situado en el fondo o los costados tales como las tarimas, asientos fijos o móviles y las sillas alrededor de la pista y sus ocupantes, los jueces de silla, de red, de falta de pie y de línea y los recoge pelotas.

1.2. Forma y dimensiones de la red. (fig. 2)

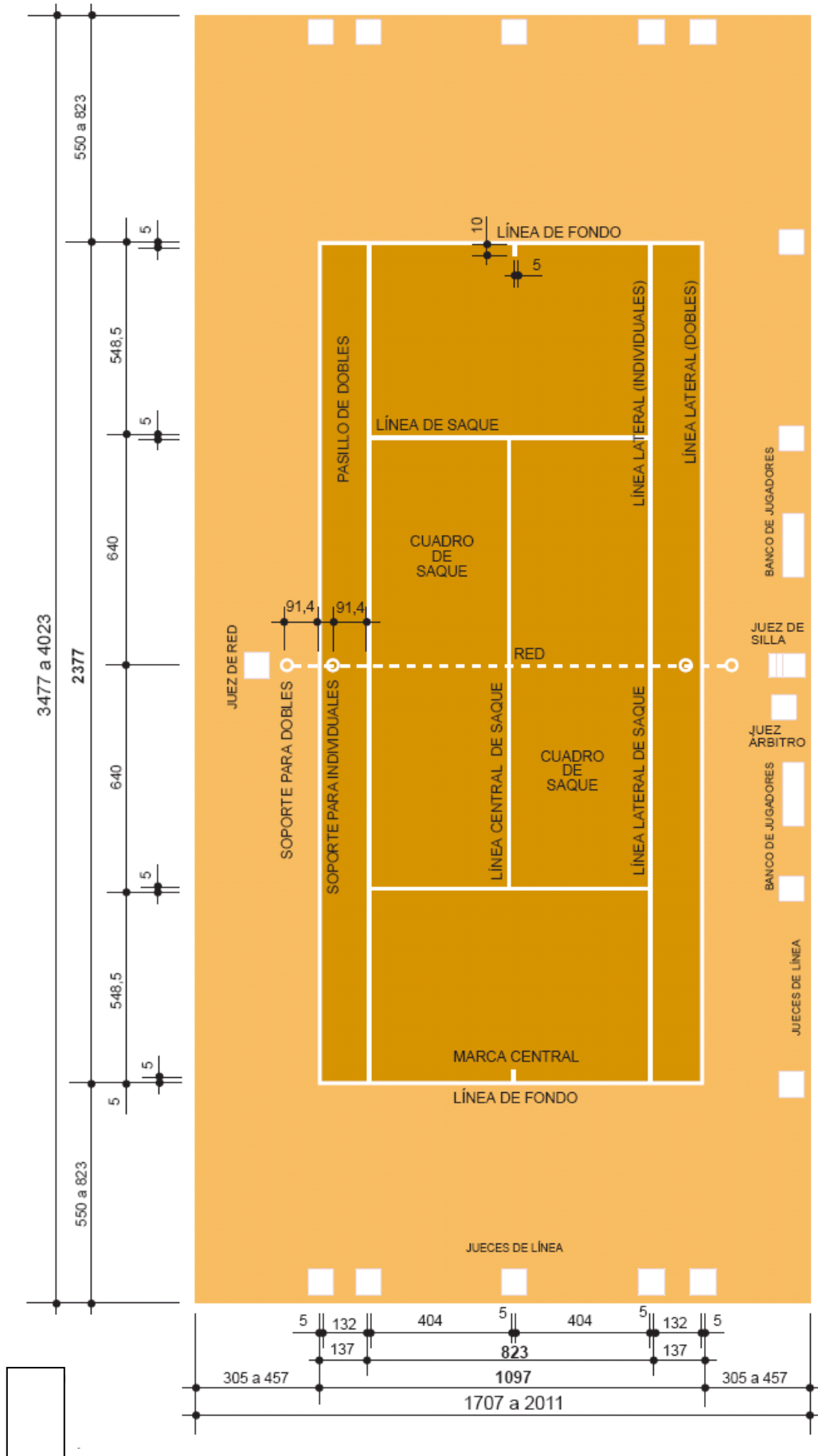
La red debe estar totalmente extendida llenando todo el espacio entre los postes. Su malla debe ser lo suficientemente pequeña como para impedir que la pelota pase a través de la misma. La altura en el centro de la red es de 0,914 m. donde debe haber una faja de no más de 5cms. de ancho y de color blanco que la sostenga. Debe haber una banda que cubra la cuerda o cable metálico y la parte superior de la red, de no menos de 5cms. ni más de 6,3cms. de anchura y de color blanco.

- B Benjamines
- A Alevines
- I Infantiles
- C Cadetes
- M Masculino
- F Femenino

Tenis



ADECUACIONES AL REGLAMENTO

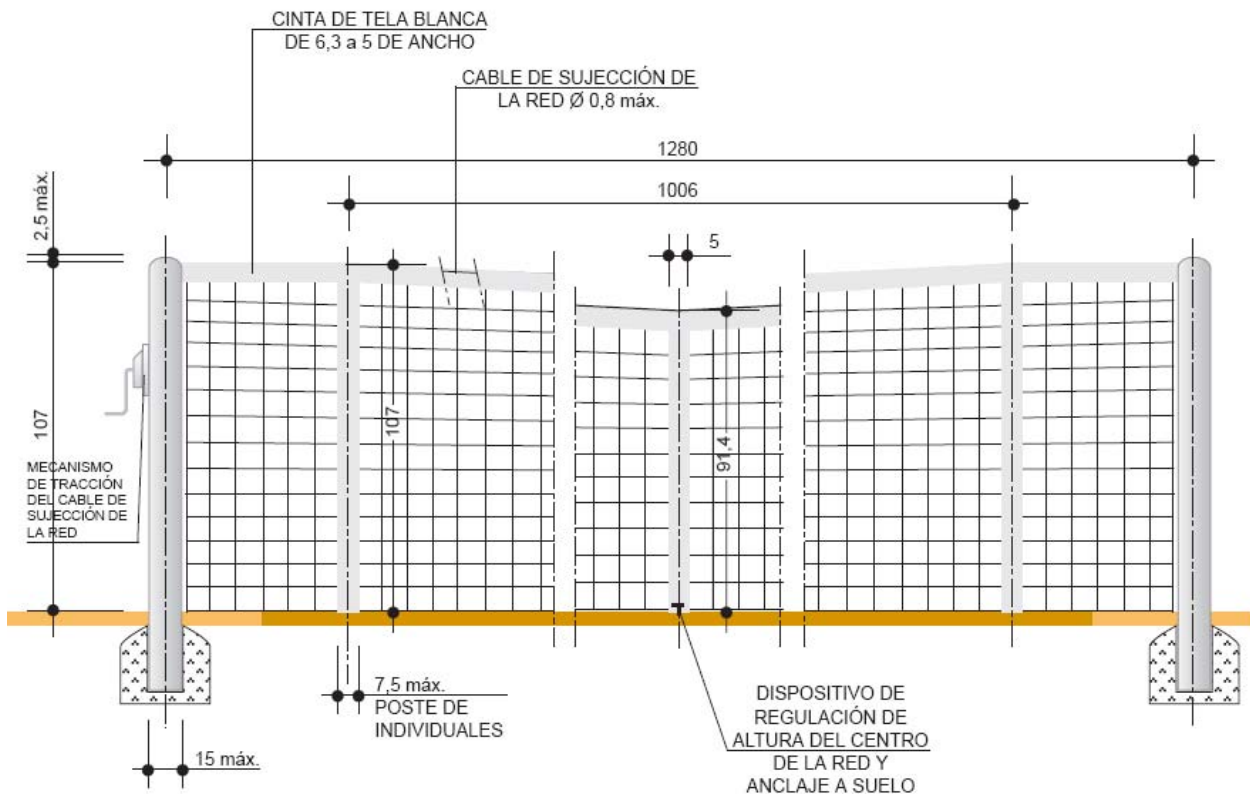


- B Benjamines
- A Alevines
- I Infantiles
- C Cadetes
- M Masculino
- F Femenino

Tenis



ADECUACIONES AL REGLAMENTO



2. JUGADORES Y OFICIALES.

SERVIDOR/SERVIDORA Y RESTADOR/RESTADORA.

Los jugadores se sitúan en los lados opuestos de la red y el/la que primero envía la pelota se denomina *servidor/servidora* y el/la otro/otra *restador/restadora*.

La elección de lado y el derecho a ser *servidor/servidora* o *restador/restadora* en el primer juego se decide por sorteo. Quien lo gana decide entre lado o saque.

OFICIALES EN PISTA.

- **Juez Arbitro.**- Tiene la decisión final.
- **Juez de Silla.**- Tiene la posibilidad de rectificar las decisiones auxiliares y decide en juego.
- **Jueces auxiliares.** Sus decisiones son finales sobre cuestiones de hecho:
 - *Jueces de línea*
 - *Jueces de red*
 - *Jueces de falta de pie*
- **Recoge pelotas**

3. DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS.

Se juega a 3 sets. Cada set consta de 6 juegos y para ganar uno siempre debe lograrse una diferencia de 2 juegos.

En caso de empate a 6 se juega un tie-break, o muerte súbita, a 7 puntos, siempre con 2 puntos de diferencia.

3.1.- Comienzo del encuentro.

Previo al inicio se disponen de 5 minutos de calentamiento en cancha.

Se sortea cancha y saque y quien gana elige.

3.2.- Descansos.

- Cada vez que cambian de campo un minuto.

- B Benjamines
- A Alevines
- I Infantiles
- C Cadetes
- M Masculino
- F Femenino

Tenis



ADECUACIONES AL REGLAMENTO

- Entre tanto y tanto disponen de 25 segundos como máximo para volver a poner la pelota en juego.
- Por lesión el juego se detiene como máximo 5 minutos.

4. MATERIAL.

4.1. La raqueta.

La superficie de golpeo de la raqueta ha de ser plana, tratándose de un encordado de cuerdas cruzadas conectadas a un marco y entrelazadas alternativamente donde se cruzan, debiendo ser uniforme y de igual densidad.

El marco de la raqueta, incluido el mango y las cuerdas, debe tener una longitud máxima de 81,28cms. y una anchura máxima de 31,75cms., debiendo estar libre de cualquier dispositivo que pueda cambiar su forma o su distribución del peso.

Las cuerdas de la raqueta miden 39,37cms. como máximo de largo y 29,21cms. de ancho.

4.2. - Las pelotas.

De superficie exterior uniforme, blancas o amarillas. Su diámetro oscila entre 6,35 y 6,67cms. y su peso entre 56,7 y 58,5grms.

El rebote de la pelota debe estar entre 135 y 147cms. al ser arrojada desde 254cms sobre una superficie dura.

Todas las pelotas deben pasar pruebas de rebote, tamaño y deformación para ser aceptadas para jugar.

5. REGLAS TÉCNICAS.

5.1. El Servicio.

El/la jugador/jugadora que va a proceder a servir se sitúa con ambos pies apoyados tras la línea de fondo y dentro de las prolongaciones imaginarias de la marca central y la línea lateral. Entonces lanza la pelota al aire y la golpea antes de que caiga al suelo. El servicio se considera efectuado en el momento en que la raqueta impacta con la pelota.

Al ejecutar el servicio el/la servidor/servidora se sitúa alternativamente detrás de la mitad izquierda y derecha de su campo, comenzando por la derecha en cada juego. Si se equivoca de lado el juego resultante de ese servicio es válido hasta que sea detectado el error, debiendo entonces corregirse inmediatamente la posición.

La pelota servida debe pasar por encima de la red y tocar el suelo dentro del cuadro de servicio diagonalmente opuesto. Valen las líneas que delimitan dicho cuadro.

El orden del servicio es tal que al término del primer juego el/la restador/restadora pasa a ser servidor/servidora y el servidor/servidora restador/restadora y así alternativamente en todos los juegos subsiguientes.

5.2. Cambio de lado.

Los jugadores cambian de lado al final del primero, del tercero y de los siguientes juegos impares de cada set y al final de cada set, a menos que el número total de juegos en ese set sea par, en cuyo caso no se realiza el cambio hasta el final del primer juego del set siguiente.

5.3. Perder un punto.

Un/una jugador/jugadora pierde un punto cuando:

- La pelota le da en el cuerpo.
- Hace doble falta de saque.
- Devuelve la pelota después de que ésta haya dado doble bote.
- Estando la pelota en juego toca la red, los postes o invade el campo contrario.
- Lanza la raqueta para golpear la pelota.
- Golpea la pelota de bolea estando todavía ésta en el campo contrario.

5.4. Ganar un punto.

El/la servidor/servidora gana un punto cuando:

- Consigue pasar la pelota al campo contrario de manera reglamentaria y el/la restador/restadora no logra devolvérsela.

- B Benjamines
- A Alevines
- I Infantiles
- C Cadetes
- M Masculino
- F Femenino

Tenis



ADECUACIONES AL REGLAMENTO

- El/la restador/restadora comete los fallos detallados en el punto anterior. El/la restador/restadora gana un punto cuando:
- El/la servidor/servidora comete dos faltas consecutivas de servicio.
- El/la servidor/servidora comete los fallos detallados en el punto anterior.

5.5. Devolución válida.

La devolución es buena si la pelota toca la red, postes, palos de individuales, cuerda o cable de metal, tirante o banda, con la condición de que pase por encima de cualquiera de ellos y toque el suelo de la pista sin que el/la que realiza el golpeo toque esos objetos, pudiendo su raqueta pasar por encima de la red después de haber llevado a cabo dicho golpeo.

5.6. Puntuación del JUEGO.

La puntuación en un partido de tenis, cuando no se prolonga por un empate, es una secuencia de cuatro puntos designados como 15, 30, 40 y juego, refiriéndose a la ausencia de puntos con el término 'nada' (*love*). Un empate a 40 se llama 'igualdad' (*deuce*) y el juego continúa hasta que un/una jugador/jugadora anote dos puntos seguidos. El/la jugador/jugadora que consiga el primero de estos dos puntos que rompen el empate, es decir, el/la jugador/jugadora que se pone en situación para ganar el juego con el siguiente punto, se dice que tiene ventaja.

5.7. Puntuación del SET.

Un/una jugador/jugadora logra ganar un set al llegar el primero a 6 juegos con una diferencia de 2 juegos.

El sistema de puntuación del tie-break puede ser adoptado como una alternativa del sistema del set de ventaja excepto para el tercero de un partido a 3 sets debiendo siempre anunciarse la decisión con antelación.

El *tie-break o muerte súbita* consiste en lograr 7 tantos con 2 de diferencia. El orden de los saques se hace de tal manera que el 1º en sacar dispone de un sólo saque. Después toma el turno el/la otro/otra jugador/jugadora y dispone de 2 saques seguidos y así sucesivamente.

5.8. Instrucciones en juego.

Un/una jugador/jugadora sólo puede recibir consejos de un/una capitán/a que esté sentado/a dentro de la pista durante el desarrollo de un partido de competición por equipos. Los consejos se admiten cuando los jugadores cambian de lado al finalizar un juego, y nunca cuando lo hacen durante un tie-break.

5.9. Faltas de juego.

- Faltas de saque:
 - El/la que sirve dispone de dos oportunidades para hacer el saque correctamente.
 - Si comete una falta dispone de un segundo servicio y si comete dos faltas, se considera doble falta, y el que resta gana un punto.
 - Net o repetición.- Cuando la pelota toca la red pero entra en el cuadro correspondiente o cuando se saca sin que el/la restador/restadora esté preparado/a. En estos casos el/la que saca vuelve a repetir el saque tantas veces como suceda ésta falta.
 - Falta de pie.- Consiste en pisar la línea de fondo al realizar el saque. Una vez haya golpeado la pelota ya puede entrar en el campo.
 - No golpear la pelota, al intentar hacerlo, en su recorrido descendente.
 - Sacar sin que el/la adversario/a esté preparado/a.
- Let o repetición.- Cuando un/una jugador/jugadora se ve obstaculizado en su juego por cualquier circunstancia ajena a éste e independiente de su voluntad. En esos casos se debe repetir el tanto.
- Conductas improcedentes: retrasos deliberados, falta de puntualidad, lenguaje obsceno, ser aconsejado, gestos incorrectos, maltratar las pelotas, la raqueta o el equipo, insultar, agredir, conductas antideportivas se penalizan de manera que a la 1ª infracción se avisa, a la segunda se da un punto al adversario y a la tercera se descalifica dándole el partido por perdido.

- B Benjamines
- A Alevines
- I Infantiles
- C Cadetes
- M Masculino
- F Femenino

Tenis

ADECUACIONES AL REGLAMENTO



TENIS

JUEGO DE DOBLES

1. DIMENSIONES DEL TERRENO DE JUEGO Y REDES.

1.1. Forma y dimensiones del terreno de juego.

El terreno de juego es un rectángulo de 23,77 mts. de largo y 10,97 mts. de ancho, es decir, 1,37 mas ancha en cada lado que la pista de individuales.

Señalización básica (fig. 1)

- **Líneas lateras de saque.**- Son aquellas fracciones de las líneas laterales de individuales comprendidas entre las dos líneas de saque.
- **Pasillo de dobles.**- De las líneas laterales a 1,37 mts. se trazan dos líneas paralelas que forman estos pasillos marcando el terreno de juego para dobles.

Las fracciones de las líneas laterales de individuales comprendidas entre la línea de fondo y la de servicio de cada lado de la red pueden omitirse, pero el resto de características del campo de individuales señaladas con anterioridad pueden aplicarse a las de esta modalidad.

1.2. Forma y dimensiones de la red. (fig. 2)

La red debe estar totalmente extendida llenando todo el espacio entre los postes. Su malla debe ser lo suficientemente pequeña como para impedir que la pelota pase a través de la misma. La altura en el centro de la red es de 0,914 m. donde debe haber una faja de no más de 5cms. de ancho y de color blanco que la sostenga. Debe haber una banda que cubra la cuerda o cable metálico y la parte superior de la red, de no menos de 5cms. ni más de 6,3cms. de anchura y de color blanco.

2. JUGADORES Y OFICIALES.

SERVIDOR/SERVIDORA Y RESTADOR/RESTADORA.

Los jugadores se sitúan en los lados opuestos de la red y el/la que primero envía la pelota se denomina *servidor/servidora* y el/la otro/otra *restador/restadora*.

La elección de lado y el derecho a ser *servidor/servidora* o *restador/restadora* en el primer juego se decide por sorteo. Quien lo gana decide entre lado o saque.

OFICIALES EN PISTA.

- **Juez Arbitro.**- Tiene la decisión final.
- **Juez de Silla.**- Tiene la posibilidad de rectificar las decisiones auxiliares y decide en juego.
- **Jueces auxiliares.** Sus decisiones son finales sobre cuestiones de hecho:
 - *Jueces de línea*
 - *Jueces de red*
 - *Jueces de falta de pie*
- **Recoge pelotas**

3. DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS.

Se juega a 3 sets. Cada set son 6 juegos y no hace falta ganar por dos juegos de diferencia aunque se puede llegar a un acuerdo y tener que jugarse los tie-breaks.

3.1.- *Comienzo del encuentro.*

Previo al inicio se disponen de 5 minutos de calentamiento en cancha.

Se sortea cancha y saque y quien gana elige.

3.2.- *Descansos.*

- Cada vez que cambian de campo un minuto.
- Entre tanto y tanto disponen de 25 segundos como máximo para volver a poner la pelota en juego.

- B Benjamines
- A Alevines
- I Infantiles
- C Cadetes
- M Masculino
- F Femenino

Tenis



ADECUACIONES AL REGLAMENTO

- Por lesión el juego se detiene como máximo 5 minutos.

4. MATERIAL.

4.1. La raqueta.

La superficie de golpeo de la raqueta ha de ser plana, tratándose de un encordado de cuerdas cruzadas conectadas a un marco y entrelazadas alternativamente donde se cruzan, debiendo ser uniforme y de igual densidad.

El marco de la raqueta, incluido el mango y las cuerdas, debe tener una longitud máxima de 81,28cms. y una anchura máxima de 31,75cms., debiendo estar libre de cualquier dispositivo que pueda cambiar su forma o su distribución del peso.

Las cuerdas de la raqueta miden 39,37cms. como máximo de largo y 29,21cms. de ancho.

4.2.- Las pelotas.

De superficie exterior uniforme, blancas o amarillas. Su diámetro oscila entre 6,35 y 6,67cms. y su peso entre 56,7 y 58,5grms.

El rebote de la pelota debe estar entre 135 y 147cms. al ser arrojada desde 254cms sobre una superficie dura.

Todas las pelotas deben pasar pruebas de rebote, tamaño y deformación para ser aceptadas para jugar.

5. REGLAS TÉCNICAS.

5.1. El Servicio.

Orden del Servicio.

El orden se decide al comienzo de cada set de manera que la pareja que tiene que servir en el primer juego de cada set decide cual de los dos jugadores lo hace primero y la pareja adversaria decide de manera similar para el segundo juego. El/la compañero/compañera del que sirve en el primer juego sirve en el tercero y el/la compañero/compañera del que sirve en el segundo lo hace en el cuarto y así sucesivamente en el mismo orden en todos los juegos subsiguientes de un set.

Si se comete un error en el turno del servicio lo jugado es válido hasta una vez detectado el error. Si un juego se completa antes de advertirse el error, el orden de servicio permanece alterado hasta el final del set.

Orden de la Recepción.

El orden se decide al comienzo de cada set de manera que la pareja que tiene que recibir el servicio en el primer juego decide cual de los dos jugadores recibe el primer servicio en cada juego par a lo largo del mismo set. Los componentes de la pareja reciben el servicio alternativamente a lo largo de cada juego.

Pelota en juego.

La pelota debe ser golpeada alternativamente por cada pareja de dobles y puede hacerlo cualquiera de los componentes de la pareja. No pueden tocar la pelota los dos a la vez, en cuyo caso es tanto para el adversario.

5.2. Cambio de lado.

Los jugadores cambian de lado al final del primero, del tercero y de los siguientes juegos impares de cada set y al final de cada set, a menos que el número total de juegos en ese set sea par, en cuyo caso no se realiza el cambio hasta el final del primer juego del set siguiente.

5.3. Perder un punto.

Una pareja pierde un punto cuando:

- La pelota le da a un/una miembro en el cuerpo.
- Hacen doble falta de saque.
- Devuelven la pelota después de que ésta haya dado doble bote.
- Estando la pelota en juego tocan la red, los postes o invaden el campo contrario.
- Lanzan la raqueta para golpear la pelota.
- Golpean la pelota de bolea estando todavía ésta en el campo contrario.

- B Benjamines
- A Alevines
- I Infantiles
- C Cadetes
- M Masculino
- F Femenino

Tenis



ADECUACIONES AL REGLAMENTO

5.4. Ganar un punto.

Los servidores ganan un punto cuando:

- Consiguen pasar la pelota al campo contrario de manera reglamentaria y los restadores no logran devolvérselas.
- Los restadores cometen los fallos detallados en el punto anterior. Los restadores ganan un punto cuando:
- Los servidores cometen dos faltas consecutivas de servicio.
- Los servidores cometen los fallos detallados en el punto anterior.

5.5. Devolución válida.

La devolución es buena si la pelota toca la red, postes, palos de dobles, cuerda o cable de metal, tirante o banda, con la condición de que pase por encima de cualquiera de ellos y toque el suelo de la pista sin que el/la que realiza el golpeo toque esos objetos, pudiendo su raqueta pasar por encima de la red después de haber llevado a cabo dicho golpeo.

5.6. Puntuación del JUEGO.

La puntuación en un partido de tenis, cuando no se prolonga por un empate, es una secuencia de cuatro puntos designados como 15, 30, 40 y juego, refiriéndose a la ausencia de puntos con el término 'nada' (*love*). Un empate a 40 se llama 'igualdad' (*deuce*) y el juego continúa hasta que una pareja anota dos puntos seguidos. La pareja que consiga el primero de estos dos puntos que rompen el empate, es decir, la pareja que se pone en situación para ganar el juego con el siguiente punto, se dice que tiene ventaja.

5.7. Puntuación del SET.

Unos jugadores logran ganar un set al llegar los primero a 6 juegos con una diferencia de 2 juegos.

El sistema de puntuación del tie-break puede ser adoptado como una alternativa del sistema del set de ventaja excepto para el tercero de un partido a 3 sets debiendo siempre anunciarse la decisión con antelación.

El *tie-break o muerte súbita* consiste en lograr 7 tantos con 2 de diferencia. El orden de los saques se hace de tal manera que los 1º en sacar disponen de un sólo saque. Después toman el turno los otros jugadores y disponen de 2 saques seguidos y así sucesivamente.

5.8. Instrucciones en juego.

Los jugadores sólo pueden recibir consejos de un/una capitán/a que esté sentado/a dentro de la pista durante el desarrollo de un partido de competición por equipos. Los consejos se admiten cuando los jugadores cambian de lado al finalizar un juego, y nunca cuando lo hacen durante un tie-break.

5.9. Faltas de juego.

- Faltas de saque:

Los que sirven disponen de dos oportunidades para hacer el saque correctamente.

Si cometen una falta disponen de un segundo servicio y si cometen dos faltas, se considera doble falta, y los que restan ganan un punto.

- Net o repetición.- Cuando la pelota toca la red pero entra en el cuadro correspondiente o cuando se saca sin que los restadores esté preparados. En estos casos los que sacan vuelven a repetir el saque tantas veces como suceda ésta falta.
- Falta de pie.- Consiste en pisar la línea de fondo al realizar el saque. Una vez haya golpeado la pelota ya puede entrar en el campo.
- No golpear la pelota, al intentar hacerlo, en su recorrido descendente.
- Sacar sin que los adversarios estén preparados.
- Let o repetición.- Cuando un/una jugador/jugadora se ve obstaculizado en su juego por cualquier circunstancia ajena a éste e independiente de su voluntad. En esos casos se debe repetir el tanto.
- Conductas impropiedades: retrasos deliberados, falta de puntualidad, lenguaje obsceno, ser aconsejado, gestos incorrectos, maltratar las pelotas, la raqueta o el equipo, insultar, agredir, conductas antideportivas se penalizan de manera que a la 1ª infracción se avisa, a la segunda se da un punto a los adversarios y a la tercera se descalifican dándoles el partido por perdido.