

The background features a stylized tennis court with a red and white grid pattern on the left and a blue and white geometric pattern on the right. A yellow tennis ball is positioned in the upper right corner.

**REGLAMENTO  
CIRCUITO  
NACIONAL ABIERTO  
2019**

FEDERACIÓN COLOMBIANA  
DE TENIS



## TABLA DE CONTENIDO

### Contenido

REGLAMENTO CIRCUITO NACIONAL ABIERTO 2019 .....	5
CATEGORÍA ABIERTA, + 14 AÑOS CUMPLIDOS.....	5
1. PARTICIPANTES .....	5
1.1. Edad .....	5
2. DEFINICIONES PARA EL INGRESO .....	5
2.1. Aceptación directa .....	5
2.2. Alternos en la sede.....	5
2.3. Dobles .....	5
3. INSCRIPCIONES.....	6
3.1. Torneos Nacionales: .....	6
3.2. Inscripción en torneos simultánea .....	6
3.3. Firma de planilla de dobles.....	6
4. RETIROS .....	7
5. EXCUSA MÉDICA .....	7
6. TORNEOS.....	7
6.9. Premios .....	10
6.10. Hoja de datos del torneo (Ficha Técnica/ <i>Fact Sheet</i> ).....	11
6.11. Pago de inscripción .....	12
7. CARACTERÍSTICAS ORGANIZATIVAS DE LOS TORNEOS.....	12
8. CONDICIONES DE JUEGO .....	12
8.1. Períodos de descanso .....	12
8.2. Suspensión y postergación.....	13
8.3. Pelotas .....	14
8.4. Regla de lesiones.....	14
8.5. Calentamiento.....	14
8.6. No Let.....	15
9. SISTEMA DE JUEGO.....	15



9.1. Sistema de desempates .....	15
9.2. Composición del <i>Round Robin</i> .....	16
<b>10. SISTEMA DE PUNTUACIÓN .....</b>	<b>18</b>
10.2. <i>Round Robin</i> .....	19
<b>11. RANKING NACIONAL ABIERTO .....</b>	<b>19</b>
<b>13. ORDEN DE MÉRITOS PARA LAS CABEZAS DE SERIE (siembras) .....</b>	<b>20</b>
13.1. Regla general para el orden de méritos para las cabezas de serie (siembras) .....	20
13.2. Número de cabezas de serie (siembras) .....	20
<b>14. REALIZACIÓN DEL SORTEO .....</b>	<b>20</b>
14.1. Haciendo el sorteo .....	20
14.2. Sorteo en el cuadro principal .....	20
14.3. Lugar para las siembras .....	20
14.4. <i>Byes</i> .....	21
14.5. Dobles .....	21
14.6. Siembras oficiales - Rehacer el cuadro .....	22
14.7. Renuncia a reclamos .....	22
<b>15. CÓDIGO DE CONDUCTA .....</b>	<b>22</b>
15.1. Propósito y aplicabilidad .....	22
15.2. Reportes .....	23
15.3. Retiros .....	23
15.4. Entrenadores, representantes y allegados de jugadores .....	23
15.5. Ofensas de los jugadores en el sitio del torneo .....	24
15.6. Uniforme y equipo .....	25
15.7. Evento de dobles .....	28
15.8. Abandonar el campo de juego .....	28
15.9. Mejor esfuerzo .....	28
15.10. No terminar un partido .....	28
15.11. Rueda de prensa .....	28
15.12. Retraso no razonable .....	28
<b>16. VIOLACIONES AL CÓDIGO .....</b>	<b>28</b>
16.1. Violación de tiempo / Demora de juego .....	29
16.2. Obscenidad audible .....	29



<b>16.3. Obscenidad visible.....</b>	<b>30</b>
<b>16.4. Abuso verbal .....</b>	<b>30</b>
<b>16.5. Abuso físico .....</b>	<b>31</b>
<b>16.6. Abuso de pelotas.....</b>	<b>31</b>
<b>16.7. Abuso de raqueta o equipo .....</b>	<b>31</b>
<b>16.8. Instrucciones “Coaching” .....</b>	<b>31</b>
<b>16.9. Conducta antideportiva.....</b>	<b>32</b>
<b>16.10. Advertencias .....</b>	<b>33</b>
<b>16.11. Sistema de penalidades.....</b>	<b>33</b>
<b>16.12. Descalificaciones .....</b>	<b>33</b>
<b>16.13. Penalidades por eventos de dobles.....</b>	<b>34</b>
<b>16.14. Determinaciones y penalizaciones.....</b>	<b>34</b>
<b>16.15. Puntos de suspensión.....</b>	<b>34</b>
<b>16.16. Regla de obstrucción .....</b>	<b>36</b>
<b>16.17. Salida al baño - Cambio de atuendo.....</b>	<b>36</b>
<b>16.18. Ofensas mayores del jugador .....</b>	<b>37</b>
<b>17. CONDICIONES MÉDICAS .....</b>	<b>37</b>
<b>17.1. Tiempo para atención médica (<i>Medical Time - Out</i>).....</b>	<b>37</b>
<b>17.2. Tratamiento médico .....</b>	<b>38</b>
<b>17.3. Procedimiento para la solicitud de atención médica (<i>Medical Time - Out</i>) .....</b>	<b>39</b>
<b>17.4. Penalización.....</b>	<b>40</b>
<b>17.5. Incapacidad física .....</b>	<b>40</b>
<b>18. COMPLEMENTARIEDAD DE ESTE REGLAMENTO.....</b>	<b>40</b>

FEDERACIÓN COLOMBIANA  
DE TENIS



# REGLAMENTO CIRCUITO NACIONAL ABIERTO 2019

## CATEGORÍA ABIERTA, + 14 AÑOS CUMPLIDOS

### 1. PARTICIPANTES

Los torneos organizados o avalados por la **FEDERACIÓN COLOMBIANA DE TENIS** (en adelante **FCT**), y válidos para el Ranking Nacional Abierto y el ranking nacional juvenil, están reservados para jugadores afiliados a la **FCT** mediante el **CARNÉ NACIONAL** virtual vigente.

#### 1.1. Edad

La edad mínima para participar en torneos profesionales de carácter nacional, es de catorce (14) años cumplidos en la semana en que se juega el torneo.

### 2. DEFINICIONES PARA EL INGRESO

#### 2.1. Aceptación directa

Jugadores aceptados directamente y que hayan realizado su inscripción al torneo a través de la página de la Federación

#### 2.2. Alternos en la sede

Jugadores que se presentan en el lugar del torneo bajo su propio riesgo, para llenar una posible vacante.

Estos jugadores deben presentarse personalmente ante el referee del torneo y firmar la lista de jugadores alternos en sede. Si se tiene un solo cupo de ingreso y han firmado más de dos (2) deportistas, se realizará un sorteo para determinar el ingreso.

#### 2.3. Dobles

Las parejas de dobles deben inscribirse oportunamente antes del cierre de inscripciones y con dichas parejas se realizará el sorteo.

Los jugadores no podrán cambiar de pareja de dobles después del cierre de inscripciones, salvo lo previsto en el siguiente párrafo.



Cuando por cualquier circunstancia, un jugador que conforme una pareja y que se retire después de cerradas las inscripciones, pero antes de la realización del sorteo, podrá ser sustituido por otro jugador que no haya sido aceptado inicialmente en el evento de dobles.

En ningún caso podrá ningún jugador cambiar su pareja después que el cuadro se ha realizado a menos que el cuadro sea realizado nuevamente por el retiro de equipos que son siembras. (Opción que puede tomar el Referee)

### 3. INSCRIPCIONES

#### 3.1. Torneos Nacionales:

Las inscripciones para los torneos del Circuito Nacional Abierto deberán hacerse a través de la página web de la FCT ([www.fedecoltenis.com](http://www.fedecoltenis.com)) y/o App de la FCT.

Las inscripciones las debe hacer personalmente cada jugador a través de su registro. Una vez realizado este proceso, la FCT, la Liga, el Club y el jugador recibirán una confirmación a través del sistema mediante un correo electrónico.

**Parágrafo:** El valor del Carné Nacional y la inscripción para los diferentes torneos del Circuito Nacional Juvenil para el año 2019, será el siguiente:

CARNÉ NACIONAL
\$ 110.000 (jugadores mayores de 10 años y hasta 18 años)
\$ 90.000 (jugadores mayores de 18 años y entrenadores)

#### 3.2. Inscripción en torneos simultánea

##### 3.2.1. Inscripción simultánea en torneos diferentes

Un jugador podrá competir en más de un (1) torneo avalado por la FCT en la misma semana, siempre y cuando no se vea afectada su participación en los torneos inscritos. De lo contrario, el jugador asumirá las sanciones pertinentes estipuladas en el Código de Conducta.

Si un jugador es aceptado en un torneo internacional y se encuentra inscrito en un torneo nacional al mismo tiempo, deberá realizar el retiro del torneo en el que no desea participar dentro del tiempo establecido.

#### 3.3. Firma de planilla de dobles

Será obligatoria la presencia de ambos jugadores en todos los torneos del Circuito Nacional



Abierto para la firma. El cierre de la firma de dobles será el primer día de competencia del cuadro principal y la hora de cierre será hasta las 14:00h, salvo que el referee del torneo la extienda.

Teniendo en cuenta que la modalidad de dobles es independiente de sencillos y constituye un torneo aparte bajo el sistema de cuadros abiertos, no existe en esta modalidad la figura de alternos y/o alternos en sede.

#### 4. RETIROS

Los jugadores aceptados en el cuadro principal o cuadro de clasificación tendrán plazo para retirarse hasta siete (7) días antes del lunes de la semana de realización del torneo, sin que ello implique una sanción. Luego de dicho día, el sistema les permitirá realizar el retiro con la advertencia que se le ha generado una sanción por retiro tardío.

Todos los retiros los debe realizar personalmente el jugador a través de la página *web* de la FCT ([www.fedecoltenis.com](http://www.fedecoltenis.com)) y/o App de la FCT.

En este evento, el jugador, la Liga, el Club (donde se encuentra afiliado) y la FCT recibirán en su correo electrónico la confirmación del retiro.

#### 5. EXCUSA MÉDICA

Un jugador puede retirarse debido a una lesión o enfermedad un máximo dos (2) veces por año calendario, sin que implique una penalización automática, siempre y cuando presente un certificado médico al Departamento Técnico de la FCT, el cual especifique que el jugador en cuestión no puede jugar el torneo debido a una lesión o enfermedad específica. En este caso no está obligado a realizar el pago de la inscripción del torneo.

Todos los certificados médicos deben ser recibidos por el Departamento Técnico de la FCT, con copia al referee, durante el desarrollo del torneo; de lo contrario, tendrá la sanción correspondiente. En caso de una apelación o disputa, la decisión final será tomada por el Departamento Técnico de la FCT.

#### 6. TORNEOS

Los campeonatos organizados por la FCT, o por personas naturales o jurídicas particulares que cumplan con los requisitos para que sea otorgado el aval, serán válidos para obtener puntaje en el Ranking Nacional Abierto, en las modalidades de sencillos y dobles.

TORNEO	CLASE A
TAMAÑO CUADROS	Menos o igual a 12 jugadores Round Robín. Mayor a 12 jugadores Cuadro abierto
SISTEMA DE COMPETENCIAS	Partidos al mejor de 3 sets todos con Tie-break
RAMAS	Masculino y femenino
MODALIDAD	Sencillos y Dobles
RESTRICCIONES	Mayores de 14 años
PREMIOS	A partir de 10 millones
DURACION	5 Días

TORNEO	CLASE B
TAMAÑO CUADROS	Menos o igual a 12 jugadores Round Robín. Mayor a 12 jugadores Cuadro abierto
SISTEMA DE COMPETENCIAS	Partidos al mejor de 3 sets todos con Tie-break
RAMAS	Masculino y femenino
MODALIDAD	Sencillos y Dobles
RESTRICCIONES	Mayores de 14 años
PREMIOS	A partir de 5 millones
DURACION	4 Días

TORNEO	CLASE C
TAMAÑO CUADROS	Menos o igual a 12 jugadores Round Robín. Mayor a 12 jugadores Cuadro abierto
SISTEMA DE COMPETENCIAS	Partidos al mejor de 3 sets todos con Tie-break
RAMAS	Masculino y femenino
MODALIDAD	Sencillos y Dobles
RESTRICCIONES	Mayores de 14 años
PREMIOS	A partir de 2 millones
DURACION	4 Días

## 6.2. Campos de juego

Todos los torneos se deben realizar teniendo en cuenta el siguiente número de campos de juego:

- Si se realiza en dos (2) categorías: ocho (8) campos de juego.
- Si se realiza en tres (3) categorías: doce (12) campos de juego.
- Si se realiza en cuatro (4) categorías: dieciséis (16) campos de juego.



La **FCT** podrá autorizar la realización de un torneo con un número inferior de campos disponibles, atendiendo las características del torneo, la iluminación de los campos, el sistema de juego, el número de inscritos o de partidos por disputarse.

Todos los campos de juego serán de la misma superficie en su categoría. No obstante, en caso de presentarse retrasos por mal tiempo, el juego puede ser trasladado a otra superficie cubierta o al aire libre. Se proporcionarán canchas de entrenamiento y serán, preferiblemente, de la misma superficie que los torneos.

Las canchas de práctica no necesariamente serán en la misma sede, caso en el cual deberá ser provisto el transporte. Todos los jugadores tendrán la oportunidad de reservar, de manera individual o colectiva, canchas para práctica y el referee se asegurará de ello.

Si se utiliza una sede alterna, esta debe reunir todas las condiciones previstas en el reglamento.

### **6.3. Profesional de la salud**

Todos los torneos nacionales, avalados por la **FCT**, deben contar con un profesional de la salud que esté presente en la sede del torneo desde el inicio del evento hasta su finalización (debe estar hasta el último partido del día).

Adicionalmente, se requiere de un fisioterapeuta desde el inicio del evento hasta su finalización.

### **6.4 Juzgamiento**

En todos los torneos del Circuito Nacional Juvenil habrá un (1) juez de silla para cada partido de semifinales y finales, tanto en sencillos como en dobles. En las rondas previas debe designarse un supervisor de campo (calificado) por cada cuatro (4) campos en los que se esté desarrollando el torneo; y un (1) supervisor adicional a partir de 12 campos en uso (teniendo en cuenta que cada supervisor debe cubrir 4 campos máximo).

### **6.5. Caddies**

El servicio de Caddie será opcional por la organización del torneo.

### **6.6 Programación**

La programación de la jornada siguiente será expuesta todas las tardes en el Club y/o sede del evento, y estará disponible para la consulta de jugadores, entrenadores y/o delegados.

Dentro de circunstancias normales, la programación de los torneos nacionales inicia a las



08:00h y no serán enviados partidos después de las 21:00h. En caso de modificar estos horarios, el cambio deberá ser autorizado por la **FCT** y difundido con tiempo razonable entre todos los participantes.

### 6.7. Rankings

Los últimos rankings nacionales de la **FCT** estarán expuestos al público general en la página web de la **FCT** ([www.fedecoltenis.com](http://www.fedecoltenis.com)) y/o App de la **FCT**. Los jugadores que no tengan afiliación activa no aparecerán en el Ranking Nacional Abierto. Los puntos ganados sin estar registrados en la **FCT** no serán tenidos en cuenta para el Ranking Nacional Abierto.

### 6.8. Instalaciones

Habrà una oficina de torneo que debe contar con todos los elementos necesarios (fotocopiadora, sonido, reloj, cartelera, teléfono, internet, impresora, etc.) para atender las necesidades que surjan. La oficina debe contar con personal en todo momento, en el que debe ser incluido el programador del torneo. Habrà baños, vestuarios y duchas adecuadas a disposición de los jugadores.

El torneo deberá contar con un lugar destinado para la Asistencia Médica, la cual debe prestarse durante todo el evento. También habrá un lugar para el Servicio de Encordados que debe tener precios razonables para el jugador.

### 6.9. Premios

Se manejarà una tabla de premiación para los torneos Nacionales Abiertos, donde toda la tabla está formulada de acuerdo al premio en dinero y la cantidad de jugadores. Se va tener en cuenta los siguientes ítems:

- El premio económico se va entregar de acuerdo a la cantidad de jugadores, eso nos dará un porcentaje en sencillos y dobles de cada rama (% consolidado por ramas)
- Para el caso de los hombres la bolsa total no va superar el 70% en premios pero si puede llegar a bajar en caso que las mujeres superen el número en participación.
- para el caso de las mujeres su bolsa de premio no va ser inferior al 30%, pero si puede llegar a ser superior el porcentaje en caso de acercarse al número de participantes de hombres.
- Si del 100% de la participación total hay menos del 30% en mujeres de la participación, el porcentaje no va a bajar (ejemplo: 50 hombres y 10 mujeres, le va corresponder el 70% a hombres y 30% a mujeres)

- Ejemplo: En el caso que la participación sea 50 hombres y 50 mujeres, el porcentaje en dinero se 50% para cada una de las ramas, ya que su participación en el evento es igual.
- Ejemplo: En caso que la participación sea 80 hombres y 40 mujeres les va corresponder de acuerdo a la bolsa de premios el 67% hombres y 33% en mujeres.

% CONSOLIDADO POR RAMAS			PARTICIPACIÓN			DINERO EN EFECTIVO		
<b>POR RAMA</b>	<b>MASCULINO</b>	<b>FEMENINO</b>	<b>HOMBRES</b>		80	<b>PREMIO \$</b>	<b>10.000.000,00</b>	
% SENCILLOS	47%	23%	<b>MUJERES</b>		40			
% DOBLES	20%	10%	<b>TOTAL PARTICIPANTES</b>		120			
<b>TOTAL</b>	<b>67%</b>	<b>33%</b>						
<b>DETALLE % CONSOLIDADO SENCILLOS</b>			<b>PROCENTUAL POR RONDA SENCILLOS</b>			<b>PREMIO \$ POR RONDA SENCILLOS</b>		
	<b>MASCULINO</b>	<b>FEMENINO</b>	<b>SENCILLOS</b>	<b>MASCULINO</b>	<b>FEMENINO</b>	<b>SENCILLOS</b>	<b>MASCULINO</b>	<b>FEMENINO</b>
Campeón	32,20%	32,20%	Campeón	21,47%	10,73%	Campeón	\$ 2.146.667	\$ 1.073.333
Finalista	15,40%	15,40%	Finalista	10,27%	5,13%	Finalista	\$ 1.026.667	\$ 513.333
Semis	5,60%	5,60%	Semis	3,73%	1,87%	Semis	\$ 373.333	\$ 186.667
Cuartos	2,80%	2,80%	Cuartos	1,87%	0,93%	Cuartos	\$ 186.667	\$ 93.333
<b>Total</b>	<b>70,00%</b>	<b>70,00%</b>	<b>Total</b>	<b>46,67%</b>	<b>23,33%</b>	<b>Total</b>	<b>\$ 4.666.667</b>	<b>\$ 2.333.333</b>
<b>DETALLE % CONSOLIDADO DOBLES</b>			<b>PROCENTUAL POR RONDA DOBLES</b>			<b>PREMIO \$ POR RONDA DOBLES</b>		
	<b>MASCULINO</b>	<b>FEMENINO</b>	<b>DOBLES</b>	<b>MASCULINO</b>	<b>FEMENINO</b>	<b>DOBLES</b>	<b>MASCULINO</b>	<b>FEMENINO</b>
Campeón	15,0%	15,0%	Campeón	10,00%	5,00%	Campeón	\$ 1.000.000	\$ 500.000
Finalista	9,0%	9,0%	Finalista	6,00%	3,00%	Finalista	\$ 600.000	\$ 300.000
Semis	3,0%	3,0%	Semis	2,00%	1,00%	Semis	\$ 200.000	\$ 100.000
<b>Total</b>	<b>30,0%</b>	<b>30,0%</b>	<b>Total</b>	<b>20,00%</b>	<b>10,00%</b>	<b>Total</b>	<b>\$ 2.000.000</b>	<b>\$ 1.000.000</b>

## 6.10. Hoja de datos del torneo (Ficha Técnica/Fact Sheet)

Toda la información pertinente a los preparativos de la competición deberá ser enviada a la **FCT** en el Formato de Aplicación para el Circuito Nacional Juvenil. La **FCT**, a su vez, la pondrá a disposición de los jugadores y las Ligas mediante publicación en la página *web* de la **FCT** ([www.fedecoltenis.com](http://www.fedecoltenis.com)) y/o App de la **FCT**.

Este Formato de Aplicación debe incluir:

- ✓ Nombre del torneo.
- ✓ Nombre, números de teléfono y email del director del torneo.
- ✓ Sede del torneo (dirección, número de teléfono, email del referee).
- ✓ Número y superficie de las canchas.
- ✓ Bola oficial.
- ✓ Información sobre el transporte.
- ✓ Fecha de inicio y fecha de finalización.
- ✓ Hora, lugar y día del sorteo (para asistencia del público interesado).
- ✓ Hotel Oficial.
- ✓ Referee (avalados por la **FCT**).
- ✓ Supervisores de campo (avalados por la **FCT**).
- ✓ Personal médico del torneo (email, número de teléfono).



- ✓ Otros detalles relevantes de interés, como por ejemplo, actividades sociales programadas, etc.

Este Formato de Aplicación debe ser enviado a la **FCT**, como mínimo, con sesenta (60) días de antelación antes de la fecha de inicio del torneo, y no antes de treinta (30) días se deben confirmar los datos faltantes, en caso de que los haya.

La Liga organizadora debe revisar la información publicada en la página *web* de la **FCT** ([www.fedecoltenis.com](http://www.fedecoltenis.com)) y/o App de la **FCT**, asumiendo la responsabilidad de lo que allí aparece.

### **6.11. Pago de inscripción**

El valor será fijado Por la organización de cada torneo y será publicado en la hoja de información del torneo.

El jugador que participa, únicamente, en la prueba de dobles, le corresponde pagar el valor total de la inscripción. El jugador inscrito e incluido en el cuadro de individuales o dobles de un torneo, que luego no se presenta sin justa causa de acuerdo con lo reglamentado, deberá igualmente cancelar el valor total de la inscripción. En caso contrario y, hasta tanto el jugador no regularice la situación, no será aceptado ni podrá jugar en otros torneos del Circuito Nacional Juvenil.

## **7. CARACTERÍSTICAS ORGANIZATIVAS DE LOS TORNEOS**

Podrán realizarse eventos que incluyan dos (2), tres (3) o cuatro (4) categorías, en los que se deben desarrollar las modalidades de sencillos y dobles en ambas ramas.

Los torneos Grado 4 y 5 del Circuito Nacional Juvenil podrán realizarse en una sola categoría y esta debe desarrollarse en ambas ramas y modalidades.

## **8. CONDICIONES DE JUEGO**

### **8.1. Períodos de descanso**

#### **8.1.1. Períodos de descanso durante el partido**

El juego será continuo de conformidad con la regla número 29 de las Reglas de Tenis de la **ITF**. Se permitirá un máximo de veinte (20) segundos entre punto y punto, excepto cuando se cambie de lado, en cuyo caso transcurrirá un máximo de noventa (90) segundos desde el momento en que la pelota queda fuera de juego en el último punto y hasta el instante en que la pelota se golpea para el primer punto del juego siguiente.

Al final de cada set habrá un descanso de un máximo de ciento veinte (120) segundos, a partir



del momento en que la pelota queda fuera de juego en el último punto y hasta el instante en que la pelota se golpea para el primer punto del juego siguiente.

En el tiebreak y supertiebreak no habrá descanso, salvo la hidratación sin sentarse en el cambio de lado cada seis (6) puntos.

### **8.1.2. Períodos de descanso entre un partido y otro**

Cuando sea necesario programar más de un (1) partido en el mismo día, se concederá a dicho jugador los siguientes periodos mínimos de descanso, a menos que juegue en la final de individuales y dobles, evento en el cual el referee podrá hacerlo de forma consecutiva:

- Si se ha jugado menos de una (1) hora; serán treinta (30) minutos de descanso mínimo.
- Si se ha jugado entre una (1) hora y una hora y media (1 1/2); una (1) hora de descanso mínimo.
- Si se ha jugado más de una hora y media (1 1/2); una hora y media (1 1/2) de descanso mínimo.

Los descansos de los jugadores en los torneos Grado 4 y 5 quedarán a criterio profesional del referee.

Si el juego ha sido interrumpido durante treinta (30) minutos o más, debido a la lluvia u otro retraso justificado, la duración del partido será calculada a partir del momento que reinicia el juego después del retraso.

Si se interrumpe el juego durante menos de treinta (30) minutos, el partido será considerado continuo desde el momento en que se jugó la primera pelota.

### **8.2. Suspensión y postergación**

El juez de silla o el referee pueden suspender un partido temporalmente debido a la falta de luz natural o artificial o a las condiciones del terreno o meteorológicas. Toda suspensión de tal naturaleza hecha por un juez de silla debe ser notificada inmediatamente al referee. No obstante, el referee debe tomar todas las decisiones sobre el aplazamiento de un partido hasta el día siguiente. A menos que un partido sea pospuesto por el referee, y hasta que lo sea, los jugadores y el juez de silla deben permanecer preparados para reanudar el partido.

Ante la suspensión de un partido, el juez de silla deberá registrar la hora, punto, juego, puntuación del set, 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 debe a la oscuridad, esta debe ser realizada después de que se haya jugado un número de juegos pares en el set ya iniciado, o al final de un set.



Habrán cinco (5) minutos de calentamiento antes de un partido. En caso de que un partido sea suspendido o postergado, el período de calentamiento será el siguiente:

- Menos de 15 minutos de suspensión, no hay período de calentamiento.
- Entre 15 y 30 minutos de suspensión, 3 minutos de período de calentamiento.
- Más de 30 minutos de suspensión, 5 minutos de período de calentamiento.

### **8.3. Pelotas**

Para los torneos del circuito nacional abierto el cambio de pelotas se realizará mínimo cada dos (2) partidos, razón por la cual no se jugarán más de dos (2) partidos con las mismas bolas.

En el evento de que la organización no haga entrega de bolas nuevas, cualquiera de los jugadores tendrá el derecho de proveerlas al inicio su partido, siempre y cuando, estas sean nuevas (tarro sellado) y de la misma marca y referencia de la bola Oficial del torneo. Su rival no se podrá oponer a que el partido se juegue con bolas nuevas.

En la ronda de semifinales y finales en sencillos, en todas las clases de torneos, se utilizará un tarro de pelotas nuevas por partido. En la modalidad de dobles el cambio será mínimo cada dos partidos.

### **8.4. Regla de lesiones**

En el evento que un jugador sufra una lesión accidental durante un partido, puede solicitar y recibir una suspensión de hasta tres (3) minutos por cada lesión accidental sufrida durante el encuentro. Los tres (3) minutos no comienzan sino hasta que el médico y/o referee haya arribado a la cancha y evaluado la lesión. Cada nueva lesión sufrida durante un partido será tratable en un tiempo para atención médica por cada lesión de hasta tres (3) minutos de duración.

Si un jugador se retira de un partido debido a una enfermedad o a una lesión, el referee tiene la autoridad, respaldado por el diagnóstico médico, de retirar al jugador del otro evento (sencillos o dobles). El jugador puede continuar participando en el otro torneo solamente si el médico certifica que la condición del jugador ha mejorado y que está en condiciones para su próximo partido, ya sea que el encuentro se juegue el mismo día o al día siguiente.

En caso de calambre muscular, un jugador puede recibir tratamiento solo durante el tiempo permitido por cambio de lado o al final de cada set. Los jugadores no podrán recibir los tres (3) minutos del tratamiento médico permitido para lesiones por pérdida de esta condición física.

### **8.5. Calentamiento**



El calentamiento no excederá los cinco (5) minutos, excepto en aquellas oportunidades en que el referee vea la necesidad de extenderlo debido a que, por condiciones climáticas, no se haya tenido la oportunidad de habilitar campos de entrenamiento.

### 8.6. No Let

En los torneos del Circuito Nacional Juvenil aplica el “NO LET”, es decir, si durante el servicio la pelota toca la red y entra al cuadro de servicio correspondiente, el juego debe continuar.

## 9. SISTEMA DE JUEGO

Los torneos del Circuito Nacional Abierto se jugarán al mejor de 3 sets con el sistema de ventajas y todos con Tie-break. La modalidad de dobles se jugará a dos (2) sets con el sistema de NO-AD y en caso de empate 1-1 en sets, se definirá con un Súper Tie-Break.

El Referee podrá cambiar el formato de juego sí lo considera necesario para poder terminar el evento, sí este se ha visto retrasado por el clima, la lluvia u otro aspecto que está fuera de su control.

En dobles no habrá clasificación. Los cuadros serán abiertos hasta treinta y dos (32) parejas en todos los grados de torneos.

Si la participación es de seis (6) o menos jugadores (es decir, tres (3) parejas de dobles), el evento de dobles será cancelado en esta categoría, salvo autorización de la **FCT**.

Cuando el número de inscritos sea inferior o igual a 12, el sistema de *Round Robín* los cuadros sean de tres (3) jugadores.

### 9.1. Sistema de desempates

Los resultados del *Round Robín* se determinarán de la siguiente manera:

- Si dos jugadores están empatados, se define a favor del ganador del encuentro frente a frente.
- Si tres jugadores están empatados, el desempate se define de acuerdo con los siguientes parámetros:
  - a) Porcentaje de sets ganados de los jugadores.
  - b) Si persiste el empate, porcentaje de games ganados de los jugadores.
  - c) Si persiste el empate, se realizará un sorteo.



Si hay tres (3) grupos en el *Round Robín*, se elegirá como mejor segundo al jugador que tenga mayor porcentaje de games ganados sobre los jugados. En caso de persistir el empate, se realizará un sorteo.

Una vez que se pasa a desempates entre tres (3) jugadores, no se regresa a desempates entre dos (2) jugadores. Se debe seguir con los respectivos parámetros establecidos para tres (3) jugadores.

Si un partido es interrumpido y no completado por razones de lesión, enfermedad o descalificación de un jugador, el marcador completo deberá ser registrado. Ejemplo: El jugador A va ganando sobre el jugador B por 6-1, 2-0 y este último se lastima y no puede continuar. El jugador A ganará por 6-1, 6-0 y, para efectos de desempate, contará en la aplicación del porcentaje de los games ganados sobre los jugados. Para determinar el marcador final, se tendrá en cuenta el número de games en el set que tenía el jugador retirado (por ejemplo, el jugador A va ganando sobre el jugador B por 6-1, 5-3 y este último se lastima y no puede continuar. El jugador A ganará por 6-1, 6-3).

Cualquier jugador que es expulsado por la aplicación del Código de Conducta durante la competencia de *Round Robín*, debe ser expulsado del torneo; excepto por las siguientes circunstancias:

- Pérdida de la condición física y/o por equipo inaceptable
- Si un partido termina con una penalización por retraso (violación del Código de Conducta por demora de juego) y la penalización por retraso fue causada por la pérdida de la condición física o por tratamiento médico, y esta fue la única violación de conducta durante el partido.

## 9.2. Composición del *Round Robín*

Se conformarán grupos de acuerdo con el número de jugadores participantes de la siguiente forma:

### **Sencillos:**

Doce (12) jugadores: cuatro (4) grupos de tres (3) jugadores cada uno.

Pasarán a la ronda final, bajo el sistema de eliminación sencilla, los cuatro (4) ganadores de cada grupo. Su posición en el cuadro de eliminación sencilla se establecerá de acuerdo con el Ranking Nacional Juvenil Combinado de cada jugador, sembrando a los dos (2) primeros.

Once (11) jugadores: dos (2) grupos de cuatro (4) jugadores cada uno y un (1) grupo de (3) jugadores.



Diez (10) jugadores: dos (2) grupos de tres (3) jugadores cada uno y un (1) grupo de cuatro (4) jugadores.

Nueve (9) jugadores: tres (3) grupos de tres (3) jugadores cada uno.

Pasarán a la ronda final, bajo el sistema de eliminación sencilla, los ganadores de cada grupo más el mejor segundo jugador de todo el *Round Robín*. Este último se escogerá por medio del mejor porcentaje de los games ganados sobre los jugados. Su posición en el cuadro de eliminación sencilla se establecerá de acuerdo con el Ranking Nacional Juvenil Combinado de cada jugador, sembrando a los dos (2) primeros.

Ocho (8) jugadores: dos (2) grupos de cuatro (4) jugadores cada uno.

Siete (7) jugadores: un (1) grupo de cuatro (4) jugadores y un (1) grupo de tres (3) jugadores.

Seis (6) jugadores: dos (2) grupos de tres (3) jugadores cada uno.

Pasarán a la ronda final, bajo el sistema de eliminación sencilla, los dos (2) primeros jugadores de cada grupo y su posición en el cuadro será cruzada, es decir, el ganador de un cuadro con el segundo del otro cuadro y viceversa.

El mínimo de jugadores permitidos para realizar una categoría será de cinco (5) jugadores, salvo autorización de la **FCT**.

### **Orden de programación del *Round Robín***

En los torneos Grado 1, 2, 3, 4 y 5, cuando se juegue por el sistema de *Round Robín*, el orden de la programación será de la siguiente forma:

- **Primera ronda:** 1 vs. 4 / 2 vs. 3
- **Segunda ronda:** Ganador vs. Perdedor / Ganador vs. Perdedor
- **Tercera ronda:** Partido restante

En el caso de que el grupo de *Round Robín* sea de tres (3) jugadores, el orden de la programación será:

- **Primera ronda:** 1 vs. 3
- **Segunda ronda:** 2 vs. 3
- **Tercera ronda:** 1 vs. 2

## Dobles

Se jugarán por el sistema de eliminación sencilla y con un mínimo de cuatro (4) parejas por categoría y rama, salvo autorización de la FCT. En este evento, los jugadores (parejas) que accedan a la ronda final tendrán derecho al puntaje correspondiente a la ronda alcanzada.

## 10. SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Los torneos organizados y avalados por la FCT, válidos para el Ranking Nacional Abierto, tendrán la siguiente puntuación y, para que el jugador pueda obtener los puntos de la ronda, deberá al menos haber ganado un (1) partido.

El jugador que gane un partido por WO, o como consecuencia de la descalificación de un jugador, recibirá el puntaje correspondiente a la ronda en disputa.

### SENCILLOS

#### SISTEMA DE PUNTUACION

PUESTO	CLASE A	CLASE B	CLASE C
Campeón	300	200	120
Subcampeón	210	140	80
Semifinal	125	85	50
Cuartos	65	45	25
Octavos	25	18	10
16avos	12	10	6
32avos	6	6	4
64avos	4	3	2

### DOBLES

#### SISTEMA DE PUNTUACION

PUESTO	CLASE A	CLASE B	CLASE C
Campeón	210	140	80
Subcampeón	125	85	50
Semifinal	65	45	25
Cuartos	25	18	10
Octavos	12	10	6
16avos	6	6	4
32avos	4	3	2

## 10.2. Round Robin

Cuando se utilice el sistema de *Round Robin*, se tomará como base el sistema de puntuación de eliminación sencilla y se tendrán en cuenta las siguientes disposiciones:

### 10.2.1. Puntuación de los jugadores que alcancen la ronda final

<b>Primer puesto:</b>	Puntos de campeón
<b>Segundo puesto:</b>	Puntos de finalista
<b>Semifinalistas:</b>	Puntos de semifinalista

### 10.2.2. Puntuación de los jugadores que no alcancen la ronda final

<b>Segundo puesto en el grupo:</b>	Puntos de cuartos de final
<b>Tercer puesto en el grupo:</b>	Puntos correspondientes a la ronda de <u>8vos</u> si ha ganado al menos un partido; en caso contrario, obtendrá los puntos de la ronda de 32avos
<b>Cuarto puesto en el grupo:</b>	Puntos correspondientes a la ronda de 32avos

### 10.2.3. Puntuación de los jugadores en caso de haber solo cinco (5) participantes

<b>Primer puesto:</b>	Puntos de campeón
<b>Segundo puesto:</b>	Puntos de finalista
<b>Tercer Puesto:</b>	Puntos de semifinalista
<b>Cuarto Puesto:</b>	Puntos de Cuartos de final
<b>Quinto Puesto:</b>	Puntos correspondientes a la ronda de <u>8vos</u> si ha ganado al menos un partido; caso contrario, obtendrá los puntos de la ronda de 32avo

## 11. RANKING NACIONAL ABIERTO

El ranking se establece por acumulación de puntos, considerando los ocho (8) mejores resultados.

Se utilizará el ranking rotativo o continuo, el cual calculará las últimas 52 semanas (12 meses). Los puntos se descargarán del ranking hasta el año siguiente de jugados.

El ranking se actualizará al día siguiente de la terminación de cada uno de los eventos organizados y/o avalados con puntaje válido para el ranking nacional y cada lunes de cada semana aparecerá el nuevo ranking.

En caso de suspensión de un torneo por fuerza mayor, los puntos se adjudicarán hasta la vuelta jugada, siempre que ésta haya sido completada.

## 13. ORDEN DE MÉRITOS PARA LAS CABEZAS DE SERIE (siembras)

### 13.1. Regla general para el orden de méritos para las cabezas de serie (siembras)

- Ranking ATP, WTA
- Ranking Profesional Colombiano

### 13.2. Número de cabezas de serie (siembras)

Para un cuadro de 128:	Dieciséis (16) siembras
Para un cuadro de 64:	Dieciséis (16) siembras
Para un cuadro de 48:	Dieciséis (16) siembras
Para un cuadro de 32:	Ocho (8) siembras
Para un cuadro de 24:	Ocho (8) siembras
Para un cuadro de 16:	Cuatro (4) siembras
Para un cuadro de 8:	Dos (2) siembras

## 14. REALIZACIÓN DEL SORTEO

### 14.1. Haciendo el sorteo

Todos los sorteos serán realizados en público con la presencia, al menos, de dos (2) jugadores participantes, uno de los cuales será de una Liga diferente a la anfitriona. Se aplicará el Ranking Nacional Abierto tanto para sencillos como para dobles.

### 14.2. Sorteo en el cuadro principal

El sorteo del cuadro principal de sencillos y dobles se realizara en la sede del torneo.

- La composición de los cuadros será abierta en caso de superar los 12 jugadores, de acuerdo al número de participantes inscritos.

### 14.3. Lugar para las siembras

Las siembras serán sorteadas de la siguiente manera:

La siembra 1 en la línea 1 y la siembra 2 en la línea 16 (cuadro de 16); línea 32 (cuadro de 24/32), línea (cuadro de 48/64) o en la línea 128 (cuadro de 96/128).

Para determinar el lugar de las siembras restantes, se seguirá el siguiente procedimiento:

Las siembras 3 y 4 se sortearán en una sola pareja; mientras que en un grupo de cuatro (siembras 5-8, 9-12 y 13-16) se sortearán y serán ubicadas de arriba hacia abajo del cuadro como sigue:

	CUADRO DE 16	CUADRO DE 24/32	CUADRO DE 48/64	CUADRO DE 96/128
	4 SIEMBRAS	8 SIEMBRAS	16 SIEMBRAS	16 SIEMBRAS
Siembras 3 - 4	5 12	9 24	17 48	33 96
Siembras 5 - 6 - 7 - 8		8 16 17 25	16 32 33 49	32 64 65 97
Siembras 9 - 10 - 11 - 12			9 25 40 56	17 49 80 112
Siembras 13 - 14 - 15 - 16			8 24 41 57	16 48 81 113

#### 14.4. Byes

En el caso que no haya suficiente número de jugadores participantes para completar el cuadro, después de colocar las siembras se otorgarán el número de *byes* requeridos. Primero a las siembras mejor clasificadas y, si el número de *byes* requeridos es mayor que el número de siembras, los *byes* serán sorteados de forma que se distribuyan tan uniformemente como sea posible en todas las secciones del cuadro.

#### 14.5. Dobles

##### 14.5.1. Haciendo el sorteo

La ubicación de las siembras, de los *byes* y el sorteo de las parejas se harán siguiendo los mismos principios que en el sorteo de sencillos.

Las siembras de los dobles se harán con base en la sumatoria del Ranking Nacional Juvenil Combinado de cada uno de los jugadores que integran la pareja. En caso de empate en dicha sumatoria, se preferirá a la pareja que tenga como integrante al jugador con mejor ranking combinado.

##### 14.5.2. Vacantes



Una pareja de dobles constituye una entrada en dobles. Por lo tanto, si cualquiera de los integrantes de la pareja de dobles no puede jugar, esa entrada de dobles está sujeta a ser retirada y sustituida. Sin embargo, si un jugador tiene que retirarse a causa de una lesión u otra circunstancia inevitable después del cierre de la inscripción, antes del sorteo su compañero podrá entrar nuevamente con otro jugador que no haya sido aceptado en el evento de dobles.

Excepto bajo esta circunstancia, los jugadores no podrán cambiar de compañero después del cierre de la inscripción de dobles. Un jugador no podrá cambiar de compañero después de realizado el sorteo, a menos que el sorteo sea hecho nuevamente debido al retiro de una o más parejas que eran siembra.

#### **14.6. Siembras oficiales – Rehacer el cuadro**

Las siembras no serán oficiales hasta que se realice el cuadro. El último Ranking Nacional Abierto disponible debe ser usado. Los rankings de las Ligas no serán usados para determinar siembras.

Cualquier vacante creada por el retiro de una siembra debe ser ocupada por el siguiente jugador de mejor ranking en el cuadro principal elegible para ser sembrado. La posición vacante creada por el jugador de mejor ranking debe entonces ser ocupada por el siguiente jugador del listado de aceptación original.

Cualquier vacante creada por el retiro de una siembra ocurrida después de publicar el orden de juego, debe ser ocupada por un jugador alterno.

#### **14.7. Renuncia a reclamos**

Todos los jugadores que se inscriben en torneos oficiales de la **FCT** aceptan, como una condición de su entrada, que por ellos mismos, sus administradores y representantes personales, no establecerán pleitos, incluyendo el pasado, presente y futuro, contra la **FCT**, Ligas, Clubes y Comités Organizadores de los torneos, con respecto a cualquier lesión sin importar cual haya sido su causa o cualquier pérdida que se tenga de objetos personales, durante el viaje hacia y desde o participando en cualquier torneo del Circuito de la **FCT**. Se recomienda que todos los jugadores tengan un adecuado seguro médico.

## **15. CÓDIGO DE CONDUCTA**

### **15.1. Propósito y aplicabilidad**

El objetivo de este Código es el de mantener estándares razonables de conducta seria y recta en la participación de los jugadores en todos y cada uno de los torneos especificados en el

presente reglamento.

## 15.2. Reportes

Para mantener un completo récord de todas las acciones que se tomen bajo este Código, el referee, árbitro general y/o supervisor de la **FCT** debe incluir en su reporte toda acción o recomendaciones bajo los siguientes encabezamientos:

- Penalidades impuestas.
- Puntos de suspensión.
- Retiros.
- Cualquier comportamiento no profesional.

## 15.3. Retiros

Cualquier retiro tardío de un jugador en un torneo, excepto por razones de salud o luto, debe ser automáticamente penalizado para ejecutar los puntos de suspensión como sigue: cuatro (4) puntos de suspensión serán otorgados al jugador que se retire por primera ocasión sin una razón justificable; cinco (5) puntos de suspensión por cada subsiguiente ocasión con notificación; y seis (6) puntos de suspensión por cada ocasión subsiguiente sin notificación.

Cualquier jugador que deje de reportarse en el campo de juego dentro de los quince (15) minutos a partir del momento en que su partido ha sido llamado, deberá ser considerado “no presente” y será excluido por el referee, y al mismo tiempo será penalizado bajo el Código de Conducta. En el caso que no haya llamado oficial, el tiempo comienza a la hora en que está programado su partido, siempre y cuando haya campo disponible.

Cualquier jugador puede retirarse dos veces al año calendario sin una penalización automática, presentando una excusa médica al Departamento Técnico de la **FCT** y en la que se exprese la incapacidad para jugar en el torneo debido a una lesión específica o enfermedad. Las certificaciones médicas deben ser recibidas por la **FCT** dentro de los días de desarrollo del torneo. (Ver excusa médica)

## 15.4. Entrenadores, representantes y allegados de jugadores

Los padres, entrenadores, representantes o allegados a un jugador no deben, en cualquier momento del torneo o evento dentro del cual el jugador ha sido aceptado, comportarse de forma que manifieste descortesía o irrespeto con la **FCT**, con los torneos, con cualquier jugador, acompañante, supervisor, juez, personal del torneo o con el juego de tenis.

En el caso que se presente dicha conducta, el jugador será directamente penalizado por el referee o supervisores del torneo y reportado a la **FCT** sobre el comportamiento de sus acompañantes. Por otra parte, el acompañante podrá ser retirado de la sede de acuerdo con la gravedad del hecho y la **FCT** podrá imponerle al jugador condiciones temporales para su participación en ese torneo o futuros torneos, como por ejemplo, prohibirle, so pena de



descalificación automática del jugador, que sea acompañado por una determinada persona en las instalaciones o sede en donde se desarrollan los partidos de un determinado torneo. Cualquier violación a este tipo de condiciones, implicará la expulsión del jugador del respectivo torneo, sin perjuicio de la aplicación de otras medidas del Código de Conducta.

Una conducta abusiva, incluyendo conducta directa hacia cualquier jugador, supervisor, juez del torneo en el campo o espectador, deberá ser considerada una violación de esta regla.

Las violaciones resultarán en la denegación de los privilegios o exclusión de cada persona de cualquier y todos los torneos del circuito; o cualquier otra sanción que la Comisión Técnica Nacional crea conveniente.

## **15.5. Ofensas de los jugadores en el sitio del torneo**

### **15.5.1. General**

Todo jugador debe, durante los partidos y en todo momento mientras esté en el sitio del torneo, comportarse de una manera respetuosa, ordenada y deportiva.

Las siguientes disposiciones deben aplicarse a la conducta de los jugadores mientras que estén dentro de los recintos del torneo.

### **15.5.2. Puntualidad**

Los partidos deben seguir el uno al otro sin retraso, de acuerdo con lo anunciado en el orden de juego.

El orden de juego debe ser colocado por el referee en un lugar visible dentro del área destinada a los jugadores. El orden de juego anunciado no puede ser cambiado sin la aprobación del referee.

La organización debe colocar un reloj en un lugar visible y este será el oficial del evento; en caso que no haya dicho reloj, el reloj de mano del referee será la hora oficial del evento.

Los partidos deben ser llamados de acuerdo con el orden de juego usando todos los medios disponibles y razonables.

Durante un torneo, en condiciones normales, un deportista deberá jugar durante el día como máximo dos (2) partidos de sencillos y un (1) partido de dobles, teniendo en cuenta los descansos reglamentarios. Esto podría generar que en torneos con baja participación se reduzcan los días de competencia.



Cualquier jugador que no esté listo para jugar dentro de los quince (15) minutos después de que su partido ha sido llamado, puede ser descalificado, a menos que el referee, a su discreción, después de considerar todas las circunstancias relevantes, decida no declarar la descalificación. Inconvenientes por congestión de tráfico, no son circunstancias relevantes.

## **15.6. Uniforme y equipo**

Todos los jugadores deben vestir y presentarse para jugar de forma apropiada, de acuerdo con el atuendo acostumbrado para este deporte y según las reglas especiales sobre vestuario.

### **15.6.1. Ropa inaceptable**

Durante un partido (incluyendo el calentamiento) no se podrá utilizar sudadera, pantalones de gimnasia, camisas de vestir, T-shirts u otra ropa inapropiada. Si un jugador tiene duda, debe consultar al referee quien podrá instruirlo sobre el atuendo a llevar.

### **15.6.2. Equipos de dobles**

No es obligatorio que los integrantes de un equipo de dobles conserven la uniformidad en los colores de la ropa deportiva. Sin embargo, la **FCT** recomienda a los equipos de dobles procurar presentarse uniformados con los mismos colores.

### **15.6.3 Identificación**

Solo se permitirá la identificación en la ropa o equipo de los jugadores en el campo durante un partido, en cualquier conferencia de prensa o ceremonia del torneo, de acuerdo con las especificaciones que más adelante se indican.

### **15.6.4. Camisetas, sacos o chaquetas**

#### **Mangas**

Una (1) identificación comercial (no de fabricante) en cada manga, ninguna de las cuales excederá cuatro (4) pulgadas cuadradas (26 cm<sup>2</sup>), más un logotipo estándar del fabricante, ninguno de los cuales excederá ocho (8) pulgadas cuadradas (52 cm<sup>2</sup>). Si hay escritura en dicho logo, esta no debe sobrepasar cuatro (4) pulgadas cuadradas (26 cm<sup>2</sup>) por manga.

#### **Manga sisa (sin mangas)**

Dos (2) identificaciones comerciales (no de fabricante), ninguna de las cuales excederá cuatro (4) pulgadas cuadradas (26 cm<sup>2</sup>) en el frente del atuendo.

#### **Frente, espalda y/o cuello:**

Un total de dos (2) logotipos estándar de fabricante, ninguno de los cuales excederá dos (2) pulgadas cuadradas (13 cm<sup>2</sup>) de tamaño que podrán estar ubicados en cualquier lugar (por ejemplo: dos en el frente o uno atrás y uno en el cuello, etc.) o uno (1) solo que no exceda cuatro (4) pulgadas cuadradas (26 cm<sup>2</sup>), que podrá ser ubicado en cualquiera de las partes mencionadas.

#### **15.6.5. Faldas y/o pantalonetas**

Dos (2) logotipos estándar de fabricante únicamente, ninguno de los cuales excederá dos (2) pulgadas cuadradas (13 cm<sup>2</sup>) de tamaño o un logotipo estándar de fabricante que no excederá cuatro (4) pulgadas cuadradas (26 cm<sup>2</sup>).

#### **15.6.6. Pantalones cortos de lycra**

Pueden tener un (1) logotipo estándar de fabricante, el cual no debe exceder dos (2) pulgadas cuadradas (13 cm<sup>2</sup>) de tamaño.

Para propósitos de la publicidad permitida en vestidos, tratar el atuendo es la combinación de camiseta más falda (dividiendo el vestido en la cintura).

#### **15.6.7. Medias y zapatillas**

Dos (2) logotipos estándar de fabricante en cada media y en cada zapatilla. Los logotipos de las medias están limitados a un máximo de dos (2) pulgadas cuadradas (13 cm<sup>2</sup>).

#### **15.6.8. Raquetas**

Logotipos estándar de fabricante; logotipo estándar de fabricante sobre las cuerdas.

#### **15.6.9. Gorra, balaca o muñequera**

Un logotipo estándar de fabricante, el cual puede contener escritura y no debe exceder dos (2) pulgadas cuadradas (13 cm<sup>2</sup>) de tamaño.

#### **15.6.10. Maletines, toallas u otros equipamientos o parafernalia**

Logotipos estándar de fabricante de artículos de tenis en cada uno de ellos más dos (2) identificaciones comerciales en el maletín (thermo bag), ninguno de los cuales debe ser mayor a cuatro (4) pulgadas cuadradas (26 cm<sup>2</sup>).

#### **15.6.11. Otro evento de tenis, deportivo o de entretenimiento**



No obstante, ninguna disposición diferente a las anteriormente descritas, permite a los jugadores utilizar nombres, emblemas, logotipos, marcas registradas, símbolos u otras descripciones de ningún circuito, serie o exhibición de torneos de tenis, cualquier otro deporte o evento de entretenimiento, a menos que algo diferente sea dispuesto por la **FCT**

En el caso que algún logotipo comercial llegara a violar alguna disposición gubernamental o algún interés publicitarios de la organización, entonces ese logotipo será prohibido.

#### **15.6.12. Definición de fabricante**

Para los propósitos de esta regla, el fabricante significa el productor (o el que elabora) la ropa o equipo en cuestión.

#### **15.6.13. Definición de distintivo comercial**

Para los propósitos de esta regla, el distintivo comercial significa patrocinador, nombre de la Liga, Club o Academia a la que pertenece.

#### **15.6.14. Determinación del tamaño del logotipo**

El tamaño límite de dos (2) pulgadas cuadradas (13 cm<sup>2</sup>), tres (3) pulgadas cuadradas (19.5 cm<sup>2</sup>), cuatro (4) pulgadas cuadradas (26 cm<sup>2</sup>) u ocho (8) pulgadas cuadradas (52 cm<sup>2</sup>), debe ser establecido determinando del área del parche real u otra adición a la ropa del jugador sin considerar el color del mismo. En la determinación del área (dependiendo de la forma del parche), un círculo, un triángulo o un rectángulo debe ser dibujado alrededor del mismo y su tamaño para el propósito de esta regla, debe ser el área dentro de la circunferencia del círculo o el perímetro del triángulo o del rectángulo en cuestión.

Cuando el color base del parche es el mismo que el de la ropa, entonces para determinar el área, el tamaño del parche será el tamaño del logotipo.

No se permitirá colocar esparadrapo o cinta sobre un logotipo con el ánimo de cubrirlo durante un partido.

#### **15.6.15. Ropa de calentamiento**

Los jugadores podrán usar ropa de calentamiento durante el tiempo establecido para ello y durante el partido, cumpliendo con las disposiciones anteriormente mencionadas y, adicionalmente, el jugador debe obtener la aprobación del referee antes de usar ropa de calentamiento durante el partido.

#### **15.6.16. Cambio de atuendo y omisión del cambio**

Cualquier jugador que quebrante esta norma puede ser ordenado por el juez o referee para



cambiar su atuendo inmediatamente, y en un plazo máximo de quince (15) minutos. Dejar de hacerlo causará la pérdida de su partido y la imposición de puntos de suspensión.

### **15.7. Evento de dobles**

Los puntos de suspensión impuestos por violaciones a esta sección relacionados con atuendo y equipo deberán ser asignados, únicamente, contra el integrante del equipo que está cometiendo la violación, a menos que ambos miembros del equipo la cometan.

### **15.8. Abandonar el campo de juego**

Un jugador no puede abandonar el campo de juego durante un partido (incluyendo el calentamiento) sin permiso del juez.

Un jugador que viole esta sección puede ser descalificado por el referee.

### **15.9. Mejor esfuerzo**

Un jugador debe emplear todo su esfuerzo para ganar un partido.

Un jugador que, en la opinión del referee y/o del juez no emplee o intente dar lo mejor de sí, puede ser descalificado.

### **15.10. No terminar un partido**

Un jugador debe terminar un partido en progreso a menos que se vea incapacitado para hacerlo.

Un jugador que viole esta sección podrá ser descalificado inmediatamente por el referee.

### **15.11. Rueda de prensa**

A menos que una lesión o incapacidad física le impida presentarse, un jugador o equipo debe atender la rueda de prensa después del partido, sin importar que el jugador o equipo haya sido el ganador o el perdedor.

### **15.12. Retraso no razonable**

Los jugadores que ingresen al campo hasta su tercer llamado obtendrán un *warning*, sin ser acumulativo con las penalizaciones que obtenga en su partido. A excepción de aquellos que tengan motivos de fuerza mayor y demostrables, quedando a criterio del Referee del torneo.

## **16. VIOLACIONES AL CÓDIGO**



## 16.1. Violación de tiempo / Demora de juego

Los jugadores deben comenzar a jugar una vez el juez así lo ordene, después de terminado el tiempo establecido para el calentamiento. De allí en adelante el juego debe ser continuo y los jugadores no deben retrasarlo por ninguna causa, incluyendo, sin limitación alguna, la pérdida natural de la condición física.

Un máximo de veinte (20) segundos será el lapso desde el momento en que la pelota sale de juego al final de un punto hasta el momento en que la pelota es golpeada en el primer servicio del siguiente punto. Si el servicio es falta, entonces el segundo servicio debe ser ejecutado sin retraso por el servidor.

Cuando haya cambio de lado, un máximo de noventa (90) segundos será el lapso desde el momento en que la bola sale de juego al final del game hasta el momento en que el primer servicio del siguiente game es ejecutado. Si el primer servicio es falta, el segundo servicio debe ser ejecutado sin retraso. Sin embargo, después del primer game de cada set y durante el tiebreak, el juego debe ser continuo y los jugadores deben cambiar de lado sin un periodo de descanso.

Al finalizar cada set, sin importar el marcador, debe haber un período de descanso “*set break*” de ciento veinte (120) segundos, el cual va desde el momento en que la bola sale de juego al finalizar el game hasta el momento en el que el primer servicio del siguiente game es ejecutado.

Si el set termina después de un número par de games, no habrá cambio de lado hasta después del primer game del siguiente set.

El receptor debe jugar dentro del ritmo razonable del servidor y debe estar listo a recibir cuando el servidor esté listo a servir.

Retrasos debidos a la pérdida natural de la condición física constituyen una violación de esta sección.

La primera violación de esta sección será penalizada con una advertencia (*warning*) y cada violación subsiguiente será penalizada mediante la asignación de un punto de penalización (*point penalty*). Sin embargo, cuando la violación se da como resultado de rehusarse a jugar o un tratamiento por lesión, después de ordenarse por parte del juez la continuación del juego o no regresar al campo dentro del tiempo permitido, una penalización de código (demora de juego) será impuesta de acuerdo con el sistema de penalidades.

## 16.2. Obscenidad audible

Los jugadores no podrán usar obscenidades audibles dentro del recinto del torneo.



Si la violación ocurre dentro de un partido (incluyendo el calentamiento), el jugador será penalizado de acuerdo con el sistema de penalidades. En circunstancias que sean flagrantes y particularmente escandalosas, una sencilla violación de esta sección debe también constituir una ofensa mayor de “comportamiento agravado” y debe ser sometido a penalizaciones adicionales que están presentadas más adelante.

Para los propósitos de esta regla, obscenidad audible está definida como el uso de palabras comúnmente conocidas y entendibles por ser profanas y pronunciadas claramente y en voz alta de tal forma que el juez de silla, los espectadores, los jueces de línea o caddies las escuchen.

### **16.3. Obscenidad visible**

Los jugadores no deberán hacer gestos obscenos de ninguna clase dentro del recinto del torneo.

Si la violación ocurre durante un partido (incluyendo el calentamiento), el jugador podrá ser penalizado de acuerdo con el sistema de penalidades. En circunstancias que sean flagrantes y particularmente injuriosas para el desarrollo del torneo, o que sean singularmente escandalosas, una sencilla violación de esta sección podrá también constituirse en una ofensa mayor de “comportamiento agravado” y podrá ser sujeto de penalidades adicionales que se presenta más adelante.

Para el propósito de esta regla, obscenidad visible está definida como el realizar señas por parte de un jugador con sus manos, raqueta o pelotas que comúnmente tienen un significado obsceno.

### **16.4. Abuso verbal**

Los jugadores no deberán, en ningún momento, abusar verbalmente de ningún juez, oponente, espectador u otra persona dentro de los recintos del torneo.

Si la violación ocurre durante un partido (incluyendo el calentamiento), el jugador podrá ser penalizado de acuerdo con el sistema de penalidades. En circunstancias que sean flagrantes y particularmente injuriosas para el desarrollo del torneo, o que sean singularmente escandalosas, una sencilla violación de esta sección podrá también constituirse en una ofensa mayor de “comportamiento agravado” y podrá ser sujeto de penalidades adicionales que se presentan más adelante.

Para los propósitos de esta regla, el abuso verbal está definido como una afirmación dirigida a un juez, oponente, espectador u otra persona que implica deshonestidad o es un insulto despectivo u otro abuso de otro modo.

### **16.5. Abuso físico**

Los jugadores no deberán en ningún momento abusar físicamente de ningún juez, oponente, espectador u otra persona dentro del recinto del torneo.

Si la violación ocurre dentro de un partido (incluyendo el calentamiento), el jugador podrá ser penalizado de acuerdo con el sistema de penalidades. En circunstancias que sean flagrantes y particularmente injuriosas para el desarrollo del evento, o que sean singularmente escandalosas, una sencilla violación de esta sección podrá constituirse también en una ofensa mayor de “comportamiento agravado” y podrá ser sujeto de penalidades adicionales que se presentan más adelante.

Para los propósitos de esta regla, el abuso físico está definido como tocar sin autorización a un juez, oponente, espectador u otra persona.

### **16.6. Abuso de pelotas**

Los jugadores no deberán golpear, patear o lanzar violentamente o con disgusto una pelota de tenis dentro los recintos del torneo, excepto en el ejercicio razonable de la disputa de un partido. Si la violación ocurre dentro de un partido (incluyendo el calentamiento), el jugador debe ser penalizado de acuerdo con el sistema de penalidades.

Para los propósitos de esta regla, abuso de pelotas está definido como golpear una pelota intencionalmente fuera del encerramiento del campo de juego, golpear una pelota peligrosamente o descuidadamente dentro del campo o golpear una pelota con negligencia sin medir las consecuencias.

### **16.7. Abuso de raqueta o equipo**

Los jugadores no deberán golpear, patear o lanzar violentamente la raqueta o el equipo dentro de los recintos del torneo.

Si la violación ocurre dentro de un partido (incluyendo el calentamiento), el jugador debe ser penalizado de acuerdo con el sistema de penalidades.

Para el propósito de esta regla, abuso de raqueta o equipo está definido como destruir o dañar violentamente la raqueta o equipo o golpear intencionalmente la red, el campo, la silla del juez u otro objeto permanente con enojo o frustración durante un partido.

### **16.8. Instrucciones “Coaching”**

Los jugadores no pueden recibir instrucciones (*coaching*) durante un partido (incluyendo el calentamiento). Comunicaciones de cualquier clase que puedan entenderse como instrucciones, audibles o visibles, entre un jugador y un entrenador se interpretarán como



*coaching*. La palabra “*coaching*” incluye cualquier consejo o instrucción de cualquier acompañante.

Los jugadores también deben prohibir a sus entrenadores lo siguiente:

- El uso de obscenidades audibles dentro de los predios de la sede del torneo.
- Hacer gestos obscenos, de cualquier clase, dentro de los predios de la sede del torneo.
- Abusar verbalmente de cualquier oficial, oponente, espectador u otra persona dentro de los predios de la sede del torneo
- Abusar físicamente de cualquier oficial, oponente, espectador u otra persona dentro de los predios de la sede del torneo
- Dar, hacer, emitir, autorizar o aprobar cualquier declaración pública dentro de los predios de la sede del torneo que tenga, o pueda tener, un efecto perjudicial o en detrimento de los mejores intereses del torneo o del juzgamiento del mismo.

Violaciones de esta sección pueden someter al jugador a tres (3) puntos de suspensión por cada violación. En adición, si la violación ocurre dentro de un partido (incluyendo el calentamiento), el jugador podrá ser penalizado de acuerdo con el sistema de penalidades adicional presentado más adelante.

En circunstancias que sean flagrantes y particularmente injuriosas, el referee puede ordenar que el entrenador o acompañante sea removido del sitio del partido o de los predios de la sede del torneo, y si su orden no se cumple, puede declarar un *default* (descalificación) inmediato del jugador.

### **16.9. Conducta antideportiva**

Los jugadores deberán comportarse, en todo momento, de una manera caballerosa y leal, respetando la autoridad de los jueces y los derechos de los oponentes, espectadores y demás personas dentro del recinto del torneo.

Si la violación ocurre dentro del partido (incluyendo el calentamiento), el jugador debe ser penalizado de acuerdo con el sistema de penalidades.

En circunstancias que son flagrantes y particularmente injuriosas para el éxito del torneo, o son singularmente atroces, una simple violación de esta sección podrá constituir una ofensa mayor de “conducta agravada” y deberá ser sujeta de penalizaciones adicionales que se presentan más adelante.

Para los propósitos de esta regla, la conducta antideportiva está definida como cualquier



conducta inadecuada por parte del jugador que sea un abuso claro o que va en contra del deporte, pero que no corresponde a una de las prohibiciones de cualquier ofensa específica anteriormente mencionada.

### **16.10. Advertencias**

Cualquier jugador que reciba tres (3) advertencias durante un torneo, será penalizado con puntos de suspensión.

### **16.11. Sistema de penalidades**

El sistema de penalidades a ser usado para las violaciones antes mencionadas (excepto el retraso no razonable) es el siguiente:

Primera ofensa:	Advertencia
Segunda ofensa:	Penalización de un punto
Tercera ofensa:	Penalización de un juego

Sin embargo, después de la tercera violación de código, el referee podrá determinar si cada subsiguiente ofensa podrá constituir un default (descalificación).

Las penalidades de punto pueden ser impuestas por el juez de silla. Si el juez de silla deja de otorgar una penalidad de punto por una violación, entonces el referee podrá ordenarle que lo haga. El jugador debe ser claramente informado de cada advertencia y cada penalización de punto que se le haya otorgado. Durante un partido juzgado por un competidor, ninguna penalización podrá ser impuesta sin la autorización del referee o su asistente.

### **16.12. Descalificaciones**

El juez de silla puede declarar una descalificación por cualquier violación a este código, o de conformidad con el sistema de penalizaciones anteriormente mencionado. Sobre la apelación del jugador, el referee tiene la autoridad para afirmar o rechazar una expulsión inmediata y su decisión sobre la apelación será final.

El referee puede descalificar a un jugador por cualquier violación a este código y cada decisión será inapelable.

Cualquier jugador que sea descalificado podrá ser retirado de todos los demás eventos, excepto cuando el incidente en el que se ve involucrado es únicamente una violación a la puntualidad o no cumple con las indicaciones de uniforme o equipo o por la pérdida de la condición física o cuando su compañero de dobles comete la violación de código la cual causa la descalificación.

### 16.13. Penalidades por eventos de dobles

Las penalizaciones de punto y/o las descalificaciones, si son asignadas por violaciones al código, deben ser determinadas contra el equipo.

### 16.14. Determinaciones y penalizaciones

El referee podrá realizar una investigación para determinar los hechos relacionados con las ofensas en el lugar de todos los jugadores, si se han presentado y establecer qué sanción debe ser aplicada bajo el sistema de penalidades; así como enviar por escrito la acción disciplinaria que se ha tomado contra el jugador.

### 16.15. Puntos de suspensión

Los puntos de suspensión deben ser adjudicados al jugador de acuerdo con la siguiente tabla:

DESCRIPCIÓN DE LA FALTA	PUNTOS
Salida al baño y no hacer uso adecuado del mismo	3
Retraso no razonable. Los jugadores que ingresen al campo hasta su tercer llamado	3
Descalificación debida a no realizar el mejor esfuerzo para ganar	3
Descalificación debida a no terminar un partido, a menos que se esté incapacitado para ello	3
Por cada <i>warning</i> adquirido (llamado de atención por conducta)	3
No enviar en el tiempo establecido las incapacidades médicas	3
Retiro de un torneo después del plazo (primera ocasión)	4
Retiro del evento de dobles después de la inscripción	4
No presentar equipo	4
Retiro de un jugador de cualquier ronda, excepto por razones de salud o duelo	5
Retiro de un torneo con notificación después del plazo (a partir de la segunda ocasión)	5
No presentarse a la firma de planilla estando en el cuadro principal o cuadro de clasificación	5
Descalificación debida a la llegada tarde a un partido (WO)	5
Descalificación debida a dejar el campo de juego sin autorización del juez	5
Retiro de un torneo sin notificación después del plazo (a partir de la segunda ocasión)	6
Descalificación dada por el referee por una violación de código	10
No presentarse a un torneo internacional después de haber recibido el aval en el cuadro principal o cuadro de clasificación, de acuerdo con el orden de méritos enviado por la FCT a la organización del evento	10
Conducta antideportiva en el sitio del torneo (excluyendo el campo de juego)	10
Descalificación debida a ser sorteado y no presentarse en la sede del torneo	10
Agresión física a un oponente, juez, caddie, organización	C. agravada
Agresión verbal a un oponente, juez, caddie, organización	C. agravada
Conducta antideportiva dada por un acompañante o entrenador	C. agravada

Los puntos de suspensión acumulados dan lugar a los siguientes periodos de suspensión:



PUNTOS DE SUSPENSIÓN ACUMULADOS	PERÍODO DE SUSPENSIÓN
Por cada diez (10) puntos acumulados	Cuatro (4) semanas de suspensión

Los puntos de suspensión tendrán vigencia de 52 semanas y serán acumulables durante su vigencia. Vencido el período de vigencia se borrarán automáticamente los puntos, según fuera el caso.

Cada vez que el jugador llegue o supere diez (10) puntos de suspensión, será suspendido por cuatro (4) semanas y se eliminarán diez (10) puntos que subsana con el cumplimiento efectivo del período de suspensión. Su acumulado se reiniciara a partir del saldo. Ejemplo, un jugador que el 20 de enero de 2019 es sancionado con cuatro (4) puntos, posteriormente el 10 de mayo de 2019 es sancionado con cinco (5) puntos, y el 14 de junio de 2019 es sancionado con cuatro (4) puntos, completando para esta última fecha 13 puntos de suspensión en menos de 52 semanas, sería sancionado por la **FCT** por un período de cuatro (4) semanas de suspensión y con la sanción al jugador se le restarían 10 puntos que subsana con el cumplimiento efectivo de la sanción, quedando un saldo pendiente de tres (3) puntos. Posteriormente, el jugador es sancionado el 15 de septiembre de 2019 con 5 puntos con lo cual completaría ocho (8) puntos. Si el jugador llegase a tener una nueva sanción acumulando más de diez (10) puntos tendrá una nueva sanción, como ya se ilustró.

Las sanciones, o acumulación de puntos por la violación de Código de Conducta tipificada como “warning”, no son apelables dado que se consideran cuestiones de hecho.

Los puntos de suspensión deberán ser acumulados una vez la **FCT** reciba el reporte del torneo. La **FCT** debe informar a la Liga correspondiente lo relacionado con los puntos de suspensión impuestos para darle a la Liga la oportunidad de conocer, en nombre del jugador, cualquier información adicional para su consideración.

La suspensión debe comenzar a partir de la fecha especificada por la **FCT** la cual debe tomarse dentro del tiempo requerido para notificar al jugador y a todas las partes involucradas.

La **FCT** es responsable de notificar a todas las Ligas afiliadas de cualquier suspensión en que incurra un jugador.

Mientras el jugador esté suspendido por acumulación de puntos de suspensión, no podrá participar en competencias nacionales o internacionales que se lleven a cabo durante las semanas de suspensión. Una vez cumplida la sanción, el jugador podrá participar en competencias nacionales e internacionales representando a **COLOMBIA** como Suramericanos, Mundiales, Circuito COSAT, Circuito Europeo, Copa Davis, Fed Cup. Tampoco recibirá aval de participación en torneos junior de la ITF, mientras se encuentre suspendido. No obstante lo anterior, la Comisión Técnica Nacional de la **FCT** podrá estudiar, de oficio o a solicitud del jugador, la posibilidad de que para efectos de participar en competencias internacionales en representación de Colombia se le permita pagar el período de sanción en fecha diferente y



quedar así habilitado para representar al país. La Comisión Técnica Nacional de la FCT analizará los motivos de sanciones y si considera que ellos no son de tal trascendencia como para impedir que el jugador represente a Colombia, habilitará al jugador y establecerá otro período de suspensión para el calendario internacional. Es decir en este evento, el jugador tendrá un período de sanción en el calendario nacional y otro distinto en el calendario internacional.

#### **16.16. Regla de obstrucción**

Cualquier retraso de juego intencional, abuso de la regla de los veinte (20) segundos, de los noventa (90) segundos o de los ciento veinte (120) segundos en el cambio de lado, podrá convertirse en una advertencia al jugador en la primera ofensa y en la pérdida de un punto en todas las subsiguientes infracciones.

Cualquier distracción continua del juego, como gruñir o gritar, será tratada de la siguiente forma: la primera ofensa resultará en un let, el punto será repetido y el jugador será advertido por el juez que, si se presenta una segunda ocasión, resultará en la pérdida del punto.

#### **16.17. Salida al baño – Cambio de atuendo**

Un jugador puede solicitar permiso para salir del campo de juego por un tiempo razonable para ir al baño por una necesidad fisiológica (o cambiar su atuendo en torneos femeninos). Las salidas al baño deben ser tomadas en el *set break* (al finalizar el set) y pueden ser usadas únicamente para este propósito y no para otros. El cambio de atuendo debe ser tomado en el *set break* y solamente están permitidos en el tenis femenino.

En el tenis femenino, una jugadora tiene derecho a dos (2) breaks durante el partido. En el tenis masculino, un jugador tiene derecho a un (1) *toilet break* (salida al baño) durante un partido al mejor de tres (3) sets.

En un partido de dobles, cada equipo tiene derecho a un total de dos (2) breaks. Si los integrantes de un equipo (pareja) salen del campo de juego juntos, este contará como uno (1) de los breaks por equipo autorizados. En cualquier momento en el que el jugador salga del campo de juego para un *toilet break* (salida al baño), este es considerado como uno de los breaks autorizados sin importar si su oponente deja o no el campo de juego. Cualquier *toilet break* tomado después que el calentamiento ha iniciado, es considerado como uno (1) de los breaks autorizados. Breaks adicionales deberán ser autorizados, pero podrán ser penalizados de acuerdo con el sistema de penalidades si el jugador no está listo para jugar dentro del tiempo permitido.

El referee tiene la autoridad para negar el permiso de dejar el campo durante un partido para salir al baño o para el cambio de atuendo, si esto es interpretado como un abuso flagrante de la regla de conducta deportiva por considerarlo innecesario.

## 16.18. Ofensas mayores del jugador

Los jugadores, en ningún torneo de la FCT, podrán comprometerse en “conducta agravada”, la cual está definida como sigue:

1. Uno o más incidentes de conducta designada en este código que constituye “conducta agravada”.
2. Un incidente de comportamiento que sea flagrante y particularmente injurioso para el éxito del torneo, o sea, singularmente atroz.
3. Una serie de dos (2) o más violaciones de este Código dentro de un periodo de doce (12) meses, los cuales independientemente no constituyen “conducta agravada”, pero cuando son vistas junta, establecen un patrón de conducta que es colectivamente atroz y está en detrimento u ofende a la organización de los torneos de la FCT.

La violación de esta sección puede generar al jugador una suspensión para jugar en los torneos organizados por la FCT por un periodo determinado, basado en la decisión de la Comisión Técnica Nacional.

## 17. CONDICIONES MÉDICAS

### 17.1. Tiempo para atención médica (*Medical Time - Out*)

Cuando un jugador requiera un diagnóstico o tratamiento médico antes o durante el partido o calentamiento, lo solicitará a través del juez, al médico o fisioterapeuta del torneo. Cuando sea durante el partido o el calentamiento, el médico o fisioterapeuta del torneo puede autorizar un tiempo para atención médica de hasta tres (3) minutos por esa condición. El jugador solo puede pedir médico o fisioterapeuta durante los cambios de lado, a no ser que ocurra un accidente visible durante el partido que amerite la suspensión inmediata del mismo. En este sentido, las situaciones se clasifican en “agudas” y “no agudas”.

La evaluación y el tratamiento de la condición del jugador será realizada solamente por el médico o fisioterapeuta del torneo. Por solicitud del médico o fisioterapeuta, un asistente (por ejemplo, enfermera) podrá asistirlo en la evaluación y el tratamiento. El tiempo de atención médica comienza después de completarse la evaluación y el diagnóstico de la condición médica hecha por ellos.

El médico o fisioterapeuta puede tratar condiciones físicas relacionadas con el calor, si lo determinan apropiado. Sin embargo, a un jugador se le permitirá, únicamente, un tiempo para atención médica por partido, para cualquier situación y todas las condiciones de calambres.

## 17.2. Tratamiento médico

Un jugador puede, dentro de los noventa (90) segundos del cambio de lado o en los ciento veinte (120) segundos del *set break*, recibir en el campo de juego evaluación, tratamiento y suministros del médico o fisioterapeuta del torneo, quien puede recibir ayuda de sus asistentes (por ejemplo, la enfermera). El jugador debe hacer esta solicitud a través del juez.

Como una guía, este tratamiento médico no puede exceder dos (2) cambios de lado.

Lo siguiente es una clarificación de las condiciones médicas tratables y no tratables:

### 17.2.1. Condiciones médicas tratables

El médico o fisioterapeuta del torneo determinará si la condición médica es tratable. Las condiciones médicas tratables incluyen, pero no están limitadas, lesiones, enfermedad, calor relacionado con las condiciones y calambres (en caso de calambre muscular, un jugador puede recibir tratamiento solo durante el tiempo permitido por cambio de lado o al final de cada set.). Un jugador con una condición pre-existente, sufrida anterior al partido que se está desarrollando, puede solicitar y recibir un tratamiento si su condición se agrava durante el partido que está jugando.

La necesidad de los tres (3) minutos para el tratamiento médico será determinada por el médico o fisioterapeuta del torneo, una vez la evaluación de la condición médica ha terminado.

### 17.2.2. Condiciones médicas no tratables

Los jugadores no podrán recibir tratamiento en ningún momento del partido (incluyendo el calentamiento) para las siguientes condiciones:

- Cualquier enfermedad o condición médica, que por determinación del médico o fisioterapeuta del torneo no pueda ser tratada apropiadamente o que no pueda ser mejorada por el tratamiento médico disponible.
- Condiciones pre-existentes no agravadas durante el juego.
- Fatiga general del jugador.
- Cualquier condición que requiera inyecciones, infusiones intravenosas o administración de oxígeno, excepto para jugadores diabéticos quienes deben haber presentado con anterioridad una certificación médica. Esta condición médica le permitirá al jugador usar dispositivos fuera del campo para chequear el nivel de azúcar en la sangre y en caso de ser necesario recibir inyecciones subcutáneas de insulina.



### 17.2.3. Condiciones tratables en el cambio de lado:

Toda condición médica clasificada como condición tratable, incluyendo ajuste de soportes médicos (esparadrapo, vendas, etc.) o requerimientos médicos (por ejemplo, bebidas hidratantes, lentes de contacto) pueden ser atendidos dentro de los noventa (90) segundos del cambio de lado por el médico o fisioterapeuta del torneo. Sin embargo, un jugador siempre debe hacer su solicitud de ver al médico o fisioterapeuta a través del juez.

### 17.2.4. Notas dentro del campo:

- El juez tiene la autoridad para llamar un tratamiento oficial para ajuste de equipo.
- Una vez el jugador ha ingresado al campo de juego, él puede tener equipo suplementario, comida o bebida y ropa entregada a él, únicamente por el juez.

### 17.3. Procedimiento para la solicitud de atención médica (*Medical Time - Out*)

- **Durante el calentamiento:** Si un jugador sufre una condición médica durante el calentamiento que impida que inicie el partido como estaba programado, el jugador puede recibir un tratamiento médico o un período para tratamiento de noventa (90) segundos al finalizar el calentamiento antes de iniciar el partido. Si es claro que el jugador no está en condiciones físicas para competir después de recibir el tratamiento, entonces el partido no podrá iniciar. Cualquier condición médica contraída durante el calentamiento debe ser considerada como una condición pre-existente una vez el partido haya iniciado.

- **Durante el partido:** Un jugador puede realizar la solicitud y recibir un tiempo para atención médica inmediatamente en el próximo cambio de lado o en el *set break* (en tal caso, el tratamiento es en adición del tiempo permitido para el cambio de lado o el *set break*), o cuando el médico o fisioterapeuta del torneo arribe, evalúe y esté preparado para realizar el tratamiento. Si el juego es detenido hasta que el médico arribe al campo, cuando el tratamiento o la consulta ha terminado, el juego debe reanudarse inmediatamente excepto en el caso de re-calentamiento.

Además, el juez puede detener el juego y llamar al médico o fisioterapeuta del torneo, quien puede advertir que de continuar el juego se puede ir en detrimento de la salud del jugador. En ese caso, el referee puede retirar al jugador del partido.

- **Sangrado:** Si un jugador está sangrando, el juez debe detener el juego lo más rápido posible y llamar al médico o fisioterapeuta al campo para evaluación y tratamiento. El fisioterapeuta en conjunto con el médico debe evaluar la causa del sangrado y podrá solicitar un tiempo para tratamiento médico, si fuera necesario. En caso de ser requerido por el fisioterapeuta o médico, el referee puede permitir hasta un total de cinco (5) minutos para asegurar el control del sangrado.



Si se ha derramado sangre en la superficie del campo o sus alrededores, el juego no puede reiniciar hasta que esta no haya sido limpiada apropiadamente.

- **Vómito:** Si un jugador está vomitando, el juez debe parar el juego si el vómito ha caído en el campo, o si el jugador solicita evaluación médica. Si el jugador ha solicitado evaluación médica, entonces el fisioterapeuta o médico deben determinar si el jugador tiene una condición médica tratable, y de ser así, si es aguda o no aguda.

Si se ha derramado vomito en la superficie del campo o sus alrededores, el juego no puede reiniciar hasta que este no haya sido limpiado apropiadamente.

#### **17.4. Penalización**

Después de completarse el tratamiento médico, cualquier retraso debe ser penalizado de acuerdo con el sistema de penalidades.

#### **17.5. Incapacidad física**

Cuando por causa de una lesión o enfermedad de un jugador la programación de los partidos del torneo esté en peligro y ante la posibilidad de extenderla, si el referee cree que el jugador no estará en las mejores condiciones para el partido, él tiene la autoridad de declarar inelegible al jugador para competir. El referee debe usar su poder con gran discreción y debe buscar las notificaciones médicas y cualquier otra información apropiada en todos los casos. También, el jugador puede continuar jugando el otro evento (sencillos o dobles) del torneo, si el médico certifica que la condición del jugador puede mejorar y podrá estar físicamente mejor más adelante, ya bien sea ese mismo día o al día siguiente. Por lo tanto, es responsabilidad de cada torneo tener un médico disponible en todo momento.

### **18. COMPLEMENTARIEDAD DE ESTE REGLAMENTO**

Los aspectos no contemplados en este documento, serán tomados del Reglamento de la Federación Internacional de Tenis (ITF).

FEDERACIÓN COLOMBIANA  
DE TENIS