



# **REGLAMENTO CIRCUITO NACIONAL TENIS PLAYA 2022**

FEDERACIÓN COLOMBIANA  
DE TENIS

# REGLAMENTO CIRCUITO NACIONAL TENIS PLAYA 2022

## CATEGORÍAS MAYORES DE 14 AÑOS

### 1. PARTICIPANTES

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

#### 1.1. Edad

La edad para se entiende como los años cumplidos o por cumplir en el año en que se juega el respectivo torneo.

En el circuito de tenis playa podrán participar los deportistas que tengan para el presente año 14 años

#### 1.2. Categorías y torneos por edades

Los torneos de carácter nacional que hacen parte del Circuito Nacional Juvenil y que estructuran el Ranking Nacional Juvenil Combinado en las distintas categorías pre juveniles y juveniles comprenden las edades de 12, 14, 16 y 18 años, así:

EDADES	CATEGORÍAS	MODALIDADES
14 a 18 años	Junior	Masculino – Femenino
Mayores de 14 años	Abierta	Masculino – Femenino

### 2. DEFINICIONES PARA EL INGRESO

#### 2.1. Aceptación directa

Es la que tienen los jugadores aceptados directamente en el cuadro principal en virtud de su ranking.

#### 2.2. Invitación especial (*Wild Card*)

Es el que tienen los jugadores incluidos en el cuadro a discreción de la Comisión Técnica Nacional de la **FCT** y/o de la Liga Organizadora (Comité Organizador), según la



reglamentación de cada torneo.

Los *Wild Cards* deben ser asignados antes de la realización del sorteo y podrán ser siembras.

Los *Wild Cards* que se retiren o no se presenten no pueden ser sustituidos por nuevos *Wild Cards* después de la realización del sorteo. Dichas posiciones deben ser cubiertas con el próximo jugador elegible de la lista de *lucky loser* o alternos, según fuera el caso.

En el cuadro principal de los torneos de tenis playa del Circuito Nacional se otorgarán dos (2) *Wild Cards* en cada categoría, los cuales serán asignados por la **FCT**.

La solicitud de *Wild Cards* por parte de los jugadores la deben realizar oportunamente a través de su registro, mediante el ingreso a la página *web* de la **FCT** ([www.fedecoltenis.com](http://www.fedecoltenis.com)) y/o App de la **FCT**. Este proceso se podrá realizar a partir del día que salen publicados los listados de aceptación. Luego, la **FCT** dará a conocer, de ser posible, diez (10) días antes del día del inicio del torneo, los *Wild Cards* concedidos.

Los jugadores deberán mantener confirmación escrita del ofrecimiento y aceptación del *Wild Card* de forma directa o a través de su Liga.

Los jugadores inscritos en un determinado torneo pueden recibir *Wild Card*, cuantas veces le sea concedido. Sin embargo, un jugador solamente podrá recibir un *Wild Card* en el año 2022 como jugador no inscrito,

## **2.5. Alternos**

Son las parejas de dobles inscritos en el torneo pero que por su ranking no alcanzaron a ser aceptados en el cuadro principal, en caso de retiros de los jugadores de cuadro principal, podrán llegar a ocupar este espacio.

## **2.6. Alternos en la sede**

Son las parejas de jugadores que se presentan en el lugar del torneo, bajo su propio riesgo, para llenar una posible vacante solo si se presenta un WO.

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.

Los alternos del listado oficial de aceptación tienen prioridad sobre los alternos en sede.

## 3. INSCRIPCIONES

### 3.1. Torneos Nacionales:

Las inscripciones para los torneos BT 1, 2, 3 del Circuito Nacional Juvenil deberán hacerse a través de la página *web* de la **FCT** ([www.fedecoltenis.com](http://www.fedecoltenis.com)) y/o App de la **FCT**.

El cierre de inscripciones para los torneos B1 1, 2 y 3 es once (11) días calendario antes de la iniciación del torneo, o salvo en situaciones especiales dentro de la fecha límite de cierre señalada para el evento.

La inscripción de un jugador a un torneo se presume avalada por su respectiva Liga. Sin embargo, la Liga podrá rechazarla.

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 2022, será el siguiente:

CARNÉ NACIONAL
Valor \$70.000
INSCRIPCIÓN A TORNEOS
Minino \$85.000 y máximo \$ 110.000 pareja (BT1)
Minino \$85.000 y máximo \$ 145.000 pareja (BT2)
Minino \$85.000 y máximo \$ 185.000 pareja (BT3)

**Nota:** La Liga Organizadora dentro de los mínimos y máximos valores estipulados, establecerá el valor de la inscripción de cada torneo.

### 3.3.1. 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.

## 4. RETIROS

Los jugadores aceptados en el cuadro principal tendrán plazo para retirarse hasta cuatro (4) 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**.

La incapacidad médica dada por el profesional de la salud en el desarrollo de un torneo puede cobijar torneos posteriores si los días otorgados por el profesional de la salud coinciden con las fechas de realización de los siguientes torneos y no será tomada en cuenta para la contabilización del máximo de dos (2) excusas referidas anteriormente.

## 6. TORNEOS

Los campeonatos organizados por la **FCT** y ligas que cumplan con los requisitos para que sea otorgado el aval, serán válidos para obtener puntaje en el Ranking Nacional

Existen tres (3) **CLASES DE TORNEOS** dependiendo de los puntos otorgados y de sus características, así:

<b>CLASES DE TORNEOS</b> Circuito Nacional Juvenil	
Torneos BT1	
Torneos BT2	
Torneos BT3	

Los Torneos de Tenis playa, Torneo serán organizados directamente por las Ligas afiliadas a la **FCT**, personas naturales y/o jurídicas y particulares (avalados por la liga de la región). La **FCT** es la propietaria del Circuito Nacional de tenis playa y, por ende, de todos los derechos que recaen sobre los mismos.

**Parágrafo:** Si por motivos de baja participación, la liga organizadora desea realizar evento de dobles mixto, estos podrán jugarse, pero no contarán para el ranking nacional.

## **6.1. Requerimientos organizativos**

### **6.1.1. Hotel Oficial**

En los torneos BT 1, 2 y 3, la organización debe contar con un Hotel Oficial de buena calidad, de fácil acceso y que ofrezca a los participantes tarifas especiales, sin perjuicio de los convenios comerciales que la **FCT** tenga con algunos hoteles o cadenas hoteleras. Adicionalmente, la organización garantizará que a los jugadores se les ofrezca un menú deportivo económico durante su permanencia en las instalaciones del Club y/o Liga sede del evento.

### **6.1.2. Transporte**

La Liga organizadora procurará, en la medida de lo posible, que en los torneos BT 1, 2 y 3, que se desarrollan en clubes ubicados a las afueras de la ciudad, proporcionar transporte para los participantes y su ruta y horario será establecido con antelación previa al inicio del torneo. Se procurará que el transporte sea prestado desde el inicio del torneo y hasta la finalización del mismo entre el Hotel Oficial y la sede del torneo o sedes alternas, si fuera el caso.

### **6.1.3. Campos de juego**

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



juego disponibles para el torneo:

- Si se realiza en dos (2) días mínimo con (2) campos de juego.
- Si se realiza en tres (3) días o más. mínimo (1) campo 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 (cubiertos o al aire libre, o de ambos) 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 siempre y cuando haya disponibilidad en la sede.

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.

#### **6.1.4. 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 (a su vez será la persona como **oficial COVID** en el evento).

**En caso de que el torneo se divida en diferentes Sedes, cada Sede debe contar con un fisioterapeuta.** Los datos de contacto de la persona deben ser enviados a la **FCT** para publicarlos a los jugadores interesados.

#### **6.1.5. Juzgamiento**

En todos los Torneos BT 1, 2 y 3 del Circuito Nacional habrá un (1) juez de silla para cada partido.

#### **6.1.7. 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, en la medida de lo posible, en la página web de la **FCT** y la Liga Organizadora.

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.

### **6.1.8. 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.

**Ranking absoluto:** De acuerdo a los puntos ganados en cada uno de los torneos jugados.

**Ranking Junior:** Se tomarán los mejores jugadores entre los 14 y 18 años de acuerdo a sus resultados y figurarán en un ranking alterno

### **6.1.9. Instalaciones**

Habrà una oficina de torneo que debe contar con todos los elementos necesarios (fotocopiadora, sonido, reloj, cartelera, teléfono, internet, impresora, radios, 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 con todas las herramientas necesarias para la atención, la cual debe prestarse durante todo el evento.

## **6.2. Premios**

Los finalistas recibirán **trofeos** como premio.

**La Categoría Junior:** Por reglamentación de la Federación Internacional de Tenis (en adelante **ITF**), en ningún torneo para jugadores menores de dieciocho (18) años se entregarán premios en efectivo.

### **Categoría abierta:**

**BT1:** No hay bolsa de premios

**BT2:** Desde \$1.000.000 la bolsa de premios



**BT3:** Desde \$2.000.000 la bolsa de premios

### **6.3. 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. 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 (aprobado por la **FCT**).
- ✓ Supervisores de campo (avalados por la **FCT**).
- ✓ Personal Fisioterapeuta profesional (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, salvo que la **FCT** autorice una menor antelación.

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.

### **6.4. Pago de inscripción**

La inscripción del jugador incluye su participación en la modalidad de dobles.

El jugador inscrito e incluido en el cuadro de 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 de tenis playa.

## 7. CARACTERÍSTICAS ORGANIZATIVAS DE LOS TORNEOS

La organización del torneo debe velar por el cumplimiento de los protocolos de bioseguridad del COVID – 19, que exige la FCT y Mindeporte

## 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 las Reglas de Tenis playa 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 la pareja los siguientes periodos mínimos de descanso:

- 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.

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 BT 1, 2, 3, las pelotas serán provistas y correrán por cuenta de la organización, deberán ser de la marca y referencia de la bola Oficial por la **FCT**.

Los torneos jugados con marca y referencia de pelotas diferente a la bola Oficial, no serán tenidos en cuenta para el Ranking Nacional Juvenil de tenis playa.

Se proporcionarán pelotas de entrenamiento, pero no es obligatorio que sean pelotas nuevas para este propósito. Los jugadores deben dejar un depósito para poder obtener pelotas de entrenamiento y este valor será fijado por el referee. La organización proporcionará bolas de práctica desde el día antes al inicio del torneo.

Para los torneos BT 1, 2, 3, , el cambio de pelotas se realizará mínimo cada dos (2) partidos, razón por la cual no se jugarán más de dos (2) o tres (3) partidos con las mismas bolas.

En la ronda de semifinales y finales, en todas las clases de torneos, se utilizará un tarro de pelotas nuevas por partido

#### **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 (sencillo o doble). 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.

Un jugador que ha dejado de jugar alegando una condición médica aguda, pero el fisioterapeuta deportivo y / o el médico del torneo determina que tiene calambres musculares, el juez de silla le ordenará que reanude el juego inmediatamente.

Si el jugador no puede continuar jugando debido a calambres musculares severos, según lo determine el fisioterapeuta deportivo y / o el médico del torneo, puede perder el (los) punto (s) / juego (s) necesarios para llegar a un cambio de lado o set para recibir una evaluación inmediata y tratamiento si el tiempo lo permite. Puede haber un total de dos (2) tratamientos adicionales de cambio de lados para los calambres musculares en un partido, no necesariamente consecutivos

#### **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.

## 9. SISTEMA DE JUEGO

Con el fin de garantizar que los torneos se jueguen en su totalidad en ambas modalidades y bajo el sistema de juego previsto en este Reglamento, los torneos tendrán la siguiente duración:

- Torneos BT 1: tres (3) días de cuadro principal.
- Torneos Grado BT 2: tres (3) días de cuadro principal.
- Torneos Grado BT 3: tres (3) días de cuadro principal.

Los torneos BT 1 y 2 del Circuito Nacional 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 *match tiebreak*.

Durante el año 2022 no habrá clasificación. Los cuadros serán abiertos hasta treinta y dos (32) parejas en todos los grados de torneos

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

Cuando se utilice el formato de eliminación directa, los equipos que pierdan su primer partido tendrán derecho a jugar cuadro de consolación (Cuadro B).

### 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.

Escogido el ganador del desempate de (3) jugadores, con base en las reglas anteriores, se regresará a las reglas de empate entre dos (2) jugadores, para definir entre ellos de forma directa (encuentro frente a frente) su posición.

El jugador que pierda por WO en una fase de *Round Robín* quedará automáticamente eliminado del torneo y no podrá ser programado para jugar los partidos siguientes al partido que perdió por WO. No se tendrá en cuenta ningún resultado del jugador del *Round Robín* que perdió por WO. Es decir, se harán los cómputos respectivos, únicamente, con los resultados de los partidos jugados entre quienes no perdieron por WO, eliminando los resultados obtenidos contra el jugador que haya perdido por WO<sup>1</sup>. No obstante, el jugador que es eliminado por WO en el primer partido del *Round Robín*, deberá ser reemplazado inmediatamente por un *Lucky Loser* o por un alterno, según fuere el caso, quien jugará en todos los partidos del *Round Robín*.

Si jugador, antes del inicio de su segundo partido de *Round Robín*, es certificado por el profesional de la salud en el sentido de no poder jugar por razones médicas, podrá jugar su tercer partido, siempre y cuando el profesional de la salud certifique que sus condiciones médicas podrían estar restituidas para dicha confrontación. En este caso, no será eliminado y su partido será reportado en su contra 6/0 6/0 para efectos de su clasificación o no a la siguiente ronda del torneo.

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:

---

<sup>1</sup> Nota explicativa Dirección Técnica: El jugador que pierda por WO en una fase de *Round Robín* quedará automáticamente eliminado del torneo y no podrá ser programado para jugar los partidos siguientes al encuentro que perdió por WO. El jugador que pierda por WO obtendrá los puntos correspondientes a la posición que ocupe en el grupo de *round robín* de acuerdo con los partidos jugados.

En caso de requerir un desempate en un cuadro de *Round Robín*, el cómputo final se hará únicamente teniendo en cuenta los partidos jugados, es decir que los triunfos/derrotas por WO no serán válidos. No obstante, el jugador que es eliminado por WO en el primer partido del *Round Robín*, deberá ser reemplazado inmediatamente por un *Lucky Loser* o por un alterno, según fuere el caso, quien jugará todos los partidos de acuerdo con la programación.

- 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.

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.

## 9.2. Composición del *Round Robín*

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

### **PAREJAS:**

Dieciséis (16) parejas: cuatro (4) grupos de cuatro (4) parejas cada uno.

Quince (15) parejas: tres (3) grupos de cuatro (4) parejas cada uno y un (1) grupo de tres (3) parejas.

Catorce (14) parejas: dos (2) grupos de cuatro (4) parejas cada uno y dos (2) grupos de tres (3) parejas.

Trece (13) parejas: tres (3) grupos de tres (3) parejas cada uno y un (1) grupo de cuatro (4) parejas.

Doce (12) parejas: cuatro (4) grupos de tres (3) parejas 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) parejas: dos (2) grupos de cuatro (4) parejas cada uno y un (1) grupo de (3) parejas.

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

Nueve (9) parejas: tres (3) grupos de tres (3) parejas 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) parejas: dos (2) grupos de cuatro (4) parejas cada uno.

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

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

Pasarán a la ronda final, bajo el sistema de eliminación sencilla, las dos (2) primeras parejas 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 parejas permitidos para realizar una categoría será de cinco (5) parejas, 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 como a continuación se describe.

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

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

En el caso de que el grupo de *Round Robín* sea de cuatro (4) parejas, el orden de la programación será:

- **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 cinco (5) parejas, el orden de la

programación será:

- **Primera ronda:** 2 vs. 5 / 3 vs. 4
- **Segunda ronda:** 1 vs. 5 / 2 vs. 3
- **Tercera ronda:** 1 vs. 4 / 3 vs. 5
- **Cuarta ronda:** 1 vs. 3 / 2 vs. 4
- **Quinta ronda:** 1 vs. 2 / 4 vs. 5

## 10. SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Los torneos organizados y avalados por la **FCT**, válidos para el Ranking Nacional, 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.

El ciento por ciento (100 %) de los puntos obtenidos se computarán para el Ranking Nacional, teniendo en cuenta los ocho (8) mejores resultados en torneos en las últimas cincuenta y dos (52) semanas (doce (12) meses), de acuerdo con lo estipulado en el numeral 11 de este Reglamento.

PUNTOS RANKING			
POSICIÓN	BT3	BT2	BT1
Campeón	150	75	38
SubCampeón	105	52	26
Semifinal	75	37	18
2do RR / Cuartos de final	45	23	12
3ro RR Ganando partido / Octavos de final	24	10	4
4to RR Ganando partido	10	3	2
3ro o 4to sin ganar partido / 16avos - 32avos	1	1	1
Parejas con Bye que no ganen partido	1	1	1
Ganador de Qualy ganando partido	8	4	N/A
2da de Qualy ganando partido	4	3	N/A

1ra Qualy o 2da sin ganar partido	1	1	N/A
Campeón cuadro B (Consolación)	4	2	1
Sub Campeón cuadro B (Consolación)	1	1	0

### 10.3. Round Robín

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

#### 10.3.1. Puntuación de los parejas que alcancen la ronda final

**Primer puesto:** Puntos de campeón  
**Segundo puesto:** Puntos de finalista  
**Semifinalistas:** Puntos de semifinalista

#### 10.3.2. Puntuación de los parejas que no alcancen la ronda final

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

#### 10.3.3. Puntuación de los parejas en caso de haber solo cinco (5) participantes

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

## 11. RANKING NACIONAL

El Ranking Nacional es el ranking oficial del Circuito Nacional de tenis playa, se establece que de los ocho (8) torneos tenidos en cuenta en la sumatoria, por lo menos uno (1) debe ser internacional y, por lo menos dos (2) deben ser nacionales. En caso de no contar con estos torneos obligatorios en su historial de torneos, el puntaje por defecto será en ellos equivalente a cero (0).

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

Si dos parejas están empatados en el total de puntos en el Ranking Nacional Juvenil Combinado, el orden de las parejas se establecerá de acuerdo con la menor cantidad de torneos jugados.

## **12. HOMOLOGACIÓN DE POSICIÓN – ORDEN DE MÉRITOS**

Con el fin de incentivar la participación en torneos internacionales y consolidar un ranking justo y equitativo, cuando un jugador que haga parte del Ranking Nacional BT represente a nuestro país en competencias internacionales y obtenga puntos, su posición en el Ranking ITF BT será homologada en las primeras posiciones del ranking Nacional BT en orden descendente.

## **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)**

La selección de las cabezas de serie (siembras) se realizará tomando en consideración:

1. Ranking ITF BT.
2. Ranking Nacional BT

### **13.3. 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) parejas participantes, uno de los cuales será de una Liga diferente a la anfitriona. Se aplicará el último Ranking Nacional publicado al momento del sorteo, tanto para sencillos como para dobles.

Los sorteos también podrán hacerse forma electrónica, dejando constancia de ello.

### 14.3. Sorteo en el cuadro principal

El sorteo del cuadro principal de sencillos para todos los torneos, debe ser realizado un día antes de iniciarse la competencia de cuadro principal, y este será a partir de las 17:00h en el lugar que se determine para ello.

Los sorteos también podrán hacerse forma electrónica, dejando constancia de ello.

### 14.4. Composición de los cuadros en Round Robin y sencillos

#### Torneos BT 1 2 Y 3 Cuadro de Round Robin

Tamaño del cuadro:	16
Aceptaciones directas:	12
<i>Wild Cards:</i>	4

#### Torneos BT 1 2 Y 3 Cuadro de sencillos (mayor a 16 parejas)

Tamaño del cuadro:	32
Aceptaciones directas:	28
<i>Wild Cards:</i>	4

### 14.5. Método para confeccionar el cuadro

Para el cuadro final de eliminación sencilla en los torneos BT 1 2 y 3, se sembrarán los cuatro (4) mejores parejas en virtud de su ranking y las demás parejas serán ubicados en estricto orden de acuerdo con el sorteo.

No existe restricción alguna para la elaboración de los cuadros de *Round Robín* o de eliminación sencilla, derivada de la pertenencia a una misma Liga. En consecuencia, en cualquier etapa o ronda del torneo, pueden enfrentarse por sorteo dos parejas o parejas de

parejas pertenecientes a la misma Liga.

#### 14.6. 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

#### 14.7. Byes

En el caso que no haya suficiente número de parejas 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.

#### 14.8.1. 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 las parejas 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.

#### **14.8.2. 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, las parejas 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.

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

Las siembras no serán oficiales hasta que se realice el cuadro. El último Ranking Nacional Juvenil Combinado 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.

Un jugador que no tenga ranking no podrá ser siembra.

En caso de presentarse un error administrativo y no se haya enviado partidos a campo el referee tendrá la potestad de rehacer el cuadro si es necesario

### **14.11. Renuncia a reclamos**

Todos los parejas 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 parejas 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 las parejas 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 parejas**

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 las parejas 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 las parejas 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 las parejas. 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. (No aplica a torneos Grado 4 y 5, el cual queda a la discreción profesional del referee)

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**

Todas las parejas 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**

Los jugadores deben usar ropa adecuada en todo momento durante el juego, incluido el calentamiento (el pecho no puede ir descubierto).

### **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 las parejas 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).

#### **15.6.8. Raquetas**

La raqueta de tenis playa debe cumplir con todos los requisitos a continuación:  
para. La superficie de golpe, definida como el área plana de la cabeza de la raqueta delimitada por el borde interior del borde o los orificios de más de 13 mm de diámetro, el que sea menor, no debe exceder los 30 cm de largo y 26 cm de ancho.

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

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

C. La distancia del perfil entre las dos superficies de impacto (espesor) debe ser constante y debe

no exceder los 38 mm.

D. Los agujeros de más de 13 mm de diámetro no deben extenderse más de 40 mm desde el borde de la raqueta,

a excepción de los orificios que forman parte de la garganta.

y. La raqueta debe estar libre de cualquier dispositivo que pueda proporcionar comunicación, consejo o instrucción.

de cualquier tipo, audible o visible, para un jugador durante un partido

#### **15.6.10. Calzado**

No se permite el uso de calzado, incluidos zapatillas deportivas y tenis. Se permite el uso de calcetines de arena (según lo determine el supervisor de la FCT). El supervisor de la FCT tiene la autoridad para determinar que el calzado utilizado no constituye un calcetín de arena y puede prohibir su uso en los torneos.

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

#### **15.6.11. Definición de fabricante**

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

#### **15.6.12. 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.

#### **15.6.13. Determinación del tamaño del logotipo**

Se permite la identificación del fabricante y del no fabricante en la ropa, los accesorios (como sombreros, muñequeras, cintas para la cabeza y cubiertas faciales) y el equipo. No

se permitirá ninguna identificación en la ropa o el equipo del jugador que promocióne / muestre compañías de apuestas, productos de tabaco o cigarrillos electrónicos, productos de licor fuerte, actividad política u otra categoría que se considere perjudicial para el deporte del tenis, la ITF o el Tour.

Sin perjuicio de cualquier disposición en contrario anteriormente mencionada, la identificación mediante el uso del nombre, emblema, logotipo, marca comercial, símbolo u otra descripción de cualquier circuito de tenis, serie de tenis

Los eventos, exhibición de tenis, torneo de tenis, cualquier otro deporte o evento de entretenimiento que no sea el Tour están prohibidos en toda vestimenta o equipo, a menos que la ITF apruebe lo contrario.

En el caso de que la utilización de cualquiera de las identificaciones comerciales permitidas anteriormente violará cualquier regulación gubernamental con respecto a la televisión, entonces la misma estará prohibida.

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.

#### **15.6.14. Ropa de calentamiento**

Las parejas 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.

#### **15.6.15. 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**

En una competición oficial de la ITF o por equipos regionales, los miembros de un equipo de dobles deberán vestirse sustancialmente con los mismos colores. En otros Torneos, los miembros de un equipo de dobles deben hacer todo lo posible por vestirse sustancialmente con los mismos colores.

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 podría 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 parejas 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 parejas 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 parejas no deben retrasarlo por ninguna causa, incluyendo, sin limitación alguna, la



pérdida natural de la condición física.

Un máximo de veinticinco (25) 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 parejas 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, tanto para el servidor como para el receptor, será penalizada con una advertencia (*warning*) y cada violación subsiguiente será penalizada de la siguiente forma:

Servidor: pérdida del primer servicio (falta).

Receptor: la asignación de un punto de un (1) punto de penalización (*point penalty*).

Sin embargo, cuando la violación se da como resultado de rehusarse a jugar luego de 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 parejas 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 parejas 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 parejas 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 parejas 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 parejas 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 parejas no deberán golpear, patear o lanzar violentamente la raqueta o el equipo dentro de los precintos 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 parejas 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 parejas 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 parejas 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 parejas, 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.

### **16.16. Regla de obstrucción**

Cualquier retraso de juego intencional, abuso de la regla de los veinticinco (25) 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 masculino y femenino, 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, por ejemplo, en momentos de mantenimiento del campo, atención médica al oponente, entre otros.

En caso de que un partido se extienda hasta un *match tie break*, el jugador no podrá hacer uso de la salida al baño en ese momento.

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 parejas, 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.

#### **16.19. Órdenes provisionales para garantizar la armonía y el adecuado funcionamiento y desarrollo de los torneos avalados o pertenecientes a la Federación Colombiana de Tenis (FCT)**

Con base en los informes rendidos por los referee de los torneos avalados o pertenecientes a la Federación Colombiana de Tenis, la Comisión Técnica Nacional (CTN) con el voto de la



mayoría de sus integrantes, podrá adoptar las medidas provisionales a que hubiere lugar para garantizar la armonía y el adecuado funcionamiento y desarrollo de los torneos.

Para tal propósito y de manera temporal, hasta tanto la Comisión Disciplinaria de la FCT disponga lo contrario o una decisión definitiva, Comisión Técnica Nacional, podrá ordenar que por un período de hasta seis (6) meses, que un acompañante, padre de familia, familiar, entrenador o cualquier persona, no pueda acceder a la Sede o lugar en donde se jueguen torneos avalados o pertenecientes a la Federación Colombiana de Tenis (FCT).

Esta decisión, deberá ser ratificada por la mayoría de los miembros del Comité Ejecutivo de la FCT.

Contra estas decisiones no habrá recurso alguno, y una vez adoptadas serán remitidas a la Comisión Disciplinaria de la FCT, en donde el afectado con la medida podrá ejercer su derecho de contradicción y defensa.

En caso de que las decisiones a que se refiere este aparte del reglamento sean violadas, el referee del torneo deberá adoptar las decisiones a que hubiere lugar, incluyendo la descalificación automática del jugador del torneo que guarde relación con la medida adoptada por la FCT.

## **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 parejas 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 parejas 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 de Tenis Playa (**ITF BT**).