



**REGLAMENTO  
NACIONAL  
DE TENIS EN SILLA  
Y DE RUEDAS  
2023**

FEDERACION COLUMBIANA  
DE TENIS

## TABLA DE CONTENIDO

<b>1. PARTICIPANTES.....</b>	<b>5</b>
1.1. Edad .....	5
1.2. Categorías y torneos por edades .....	6
<b>2. INSCRIPCIONES .....</b>	<b>6</b>
2.1. Torneos Nacionales:.....	6
2.2. Cambio de categoría .....	7
2.3. Inscripción en torneos simultánea.....	7
2.3.1. Inscripción simultánea en torneos diferentes .....	7
2.3.2. Firma de planilla de sencillos .....	7
2.3.3. Firma de planilla de dobles .....	8
<b>3. DEFINICIONES PARA EL INGRESO.....</b>	<b>8</b>
3.1. Aceptación directa .....	8
3.2. Invitación especial (Wild Card) .....	8
3.3. Dobles .....	9
<b>4. TORNEOS.....</b>	<b>9</b>
4.1. Requerimientos organizativos .....	10
4.1.1. Hotel Oficial .....	10
4.1.2. Transporte.....	10
4.1.3. Campos de juego.....	10
4.1.4. Profesional de la salud .....	¡Error! Marcador no definido.
4.1.5. Juzgamiento .....	11
4.1.6. Caddies.....	11
4.1.7. Programación.....	11
4.1.8. Rankings .....	12
4.1.9. Instalaciones .....	12
4.2. Premios .....	12
4.3. Hoja de datos del torneo (Ficha Técnica/Fact Sheet) .....	12
4.4. Pago de inscripción .....	13
<b>5. RETIROS.....</b>	<b>13</b>
<b>6. EXCUSA MÉDICA .....</b>	<b>14</b>
<b>7. INGRESO DE JUGADORES A LA SEDE DEL EVENTO .....</b>	<b>14</b>
<b>8. CONDICIONES DE JUEGO.....</b>	<b>15</b>
8.1. Períodos de descanso .....	15
8.1.1. Períodos de descanso durante el partido .....	15
8.1.2. Períodos de descanso entre un partido y otro.....	15
8.2. Suspensión y postergación .....	16
8.3. Pelotas .....	16
8.4. Regla de lesiones.....	17
8.5. Mecánico.....	17
8.6. Mantenimiento de la silla .....	17

8.7	Calentamiento.....	17
<b>9.</b>	<b>SISTEMA DE JUEGO.....</b>	<b>18</b>
9.1	Sistema de desempates .....	19
9.2	Composición del Round Robín .....	20
9.2.1.	Sencillos: .....	20
9.3	Orden de programación del Round Robín .....	21
<b>10.</b>	<b>ORDEN DE MÉRITOS PARA LAS CABEZAS DE SERIE (siembras).....</b>	<b>22</b>
10.1	Lugar para las siembras .....	22
<b>11.</b>	<b>REALIZACIÓN DEL SORTEO .....</b>	<b>23</b>
11.1	Haciendo el sorteo .....	23
11.2	Sorteo en el cuadro principal .....	23
11.3	Composición de los cuadros en sencillos.....	23
11.4	Método para confeccionar el cuadro.....	23
11.5	Byes.....	24
11.6	Dobles .....	24
11.6.1	Haciendo el sorteo .....	24
11.6.2	Vacantes.....	24
11.7	Siembras oficiales – Rehacer el cuadro.....	25
11.8	Renuncia a reclamos .....	25
<b>12.</b>	<b>RANKING NACIONAL TSR COMBINADO .....</b>	<b>25</b>
<b>13.</b>	<b>SISTEMA DE PUNTUACIÓN .....</b>	<b>26</b>
13.1	Puntos en la modalidad de sencillos y dobles .....	26
13.2	Round Robín.....	27
<b>14.</b>	<b>HOMOLOGACIÓN DE PUNTOS - BONOS MÉRITO.....</b>	<b>27</b>
<b>15.</b>	<b>CÓDIGO DE CONDUCTA.....</b>	<b>28</b>
15.1	Propósito y aplicabilidad.....	28
15.2	Reportes.....	28
15.3	Retiros .....	28
15.4	Entrenadores, representantes y allegados de jugadores .....	29
15.5	Ofensas de los jugadores en el sitio del torneo.....	29
15.5.1	General.....	29
15.5.2	Puntualidad .....	29
15.6	Uniforme y equipo .....	30
15.6.1	Ropa inaceptable .....	30
15.6.2	Equipos de dobles .....	30
15.6.3	Identificación .....	30
15.6.4	Camisetas, sacos o chaquetas.....	31
15.6.5	Faldas y/o pantalonetas.....	31
15.6.6	Pantalones cortos de lycra.....	31
15.6.7	Medias y zapatillas.....	31
15.6.8	Raquetas .....	32
15.6.9	Gorra, balaca o muñequera .....	32
15.6.10	Maletines, toallas u otros equipamientos o parafernalia .....	32
15.6.11	La Silla de Ruedas.....	32
15.6.12	Otro evento de tenis, deportivo o de entretenimiento .....	32
15.6.13	Definición de fabricante.....	32

15.6.14	Definición de distintivo comercial.....	32
15.6.15	Determinación del tamaño del logotipo .....	33
15.6.16	Ropa de calentamiento .....	33
15.6.17	Cambio de atuendo y omisión del cambio.....	33
15.7	Implementaciones a la Silla de Ruedas .....	33
15.8	Evento de dobles.....	34
15.9	Abandonar el campo de juego.....	34
15.10	Mejor esfuerzo.....	34
15.11	No terminar un partido.....	34
15.12	Rueda de prensa .....	34
15.13	Retraso no razonable.....	34
<b>16.</b>	<b>VIOLACIONES AL CÓDIGO.....</b>	<b>35</b>
16.1	Violación de tiempo / Demora de juego.....	35
16.2	Obscenidad audible.....	36
16.3	Obscenidad visible .....	36
16.4	Abuso verbal .....	37
16.5	Abuso físico.....	37
16.6	Abuso de pelotas.....	37
16.7	Abuso de raqueta o equipo.....	38
16.8	Instrucciones “Coaching”.....	38
16.9	Conducta antideportiva .....	39
16.10	Advertencias .....	39
16.11	Sistema de penalidades .....	39
16.12	Descalificaciones.....	40
16.13	Penalizaciones por eventos de dobles .....	40
16.14	Determinaciones y penalizaciones.....	40
16.15	Puntos de suspensión .....	40
16.16	Regla de obstrucción.....	43
16.17	Salida al baño – Cambio de atuendo .....	43
16.18	Mantenimiento de la Silla de Ruedas .....	44
16.19	Ofensas mayores del jugador .....	44
16.20	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) .....	44
<b>17.</b>	<b>CONDICIONES MÉDICAS.....</b>	<b>45</b>
17.1	Tiempo para atención médica (Medical Time - Out).....	45
17.2	Tratamiento médico.....	46
17.2.1	Condiciones médicas tratables .....	46
17.2.2	Condiciones médicas no tratables .....	46
17.2.3	Condiciones tratables en el cambio de lado: .....	47
17.2.4	Notas dentro del campo .....	47
17.3	Procedimiento para la solicitud de atención médica (Medical Time - Out) .....	47
17.4	Penalización .....	48
17.5	Incapacidad física.....	48
<b>18.</b>	<b>COMPLEMENTARIEDAD DE ESTE REGLAMENTO.....</b>	<b>48</b>



# REGLAMENTO NACIONAL DE TENIS EN SILLA DE RUEDAS 2023

## CATEGORÍAS ABIERTA, QUADS Y JUVENIL

La Federación Colombiana de Tenis tiene como misión crear oportunidades para que los atletas en silla de ruedas jueguen y puedan competir en todos los niveles del deporte, creando así el Circuito Nacional de **Tenis en Silla de Ruedas** (en adelante **TSR**). La Federación Colombiana de Tenis promulga este reglamento con el fin de proporcionar normas justas y razonables para el orden y la realización uniforme de torneos nacionales de tenis en silla de ruedas.

Estas regulaciones serán aplicables a todos los torneos de tenis en silla de ruedas y cada participante de un Torneo de la Federación, acepta como condición de su inscripción cumplir y estar sujeto a este Reglamento, Código de Conducta y Política de Bienestar de la FCT. Las ligas organizadoras que cuenten con el aval de la FCT para la realización de eventos en silla de ruedas, están sujetos y obligados a cumplir con las Reglas de Tenis, el reglamento de la FCT, (incluyendo el Código de Conducta), y los requisitos organizativos de la FCT para los torneos de tenis en silla de ruedas.

### 1. PARTICIPANTES

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

#### 1.1. Edad

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

Los jugadores de once (11) años o menos (nacidos en 2012 o después), cumplidos o por cumplir en el año en que se juegue el respectivo torneo, NO podrán participar en los torneos de carácter nacional que hagan parte del Circuito Nacional TSR, pero si podrán jugar en los eventos nacionales catalogados como "Exhibiciones y/o Festivales Nacionales de la Federación".

La edad mínima para participar en torneos de carácter nacional que hagan parte del Circuito Nacional TSR es de trece (12) nacidos en el 2011.

## 1.2. Categorías y torneos por edades

Los torneos de carácter nacional que hacen parte del Circuito Nacional TSR y que estructuran el Ranking Nacional de TSR en las distintas categorías Abierta, Quads y Juvenil comprende las edades así:

EDADES	CATEGORÍAS	MODALIDADES
12 años - Nacidos hasta el año 2011	Categoría Juvenil	Masculino – Femenino
13 años - Nacidos desde el año 2010	Categoría Abierta	Masculino – Femenino
13 años - Nacidos desde el año 2010	Categoría Quads	Mixto

En el evento de que un jugador de la categoría Juvenil quiera inscribirse adicionalmente para jugar un torneo en la categoría Abierta o Quads, deberá tener en cuenta que la programación se podrá cruzar por estar inscrito en ambos eventos, sí debido a esto la programación se ve afectada será responsabilidad de cada jugador tomar decisión sobre cual jugar y cual abandonar.

Los organizadores podrán realizar categorías diferentes a las avaladas (Dobles Mixto, Equipos, Consolación, entre otras) si así lo consideran, sin embargo, solo se tendrán en cuenta para ranking nacional las descritas previamente.

## 2. INSCRIPCIONES

### 2.1. Torneos Nacionales:

Las inscripciones para los torneos del Circuito Nacional TSR 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 del Circuito Nacional TSR es hasta catorce (14) 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 TSR para el año 2023, será el siguiente:

CARNÉ NACIONAL	
Concepto	Valor
Jugadores de Tenis en silla de ruedas	\$80.000
INSCRIPCIÓN A TORNEOS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mínimo \$200.000 y máximo \$450.000 (Incluyendo transporte interno, hospedaje, alimentación y premiación en efectivo si la hay)</li> <li>• Máximo \$100.000 (Si solo cubre inscripción sin caddie)</li> <li>• Máximo \$130.000 (Si solo cubre inscripción con caddie)</li> </ul>	

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

## 2.2. Cambio de categoría

Una vez cerradas las inscripciones ningún jugador podrá cambiar su inscripción inicial, excepto si es para efectos de corregir algún tipo de información mal suministrada en el momento del registro.

**Parágrafo:** En caso de que una categoría no se realice por no cumplirse el mínimo de jugadores requerido, la FCT tendrá la potestad de subir al jugador a la siguiente categoría, con el consentimiento del jugador.

## 2.3. Inscripción en torneos simultánea

### 2.3.1. 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.

### 2.3.2. Firma de planilla de sencillos

En el cuadro principal de los Torneos Nacionales TSR, los jugadores que se encuentren inscritos deberán firmar planilla, por lo cual se habilita la "firma virtual". A través de la APP y/o página web de la FCT, los jugadores que se encuentren en los listados de aceptación

del cuadro principal, podrán realizar la firma de planilla de manera virtual, confirmando así su participación en el torneo. Este sistema estará habilitado un día antes del inicio del cuadro principal en el horario de las 6:00 horas hasta las 16:00 horas. También se habilitará para que puedan asistir a la sede del torneo desde las 14:00 hasta las 17:00 el día antes del inicio del cuadro principal.

### **2.3.3. Firma de planilla de dobles**

En los Torneos Nacionales TSR, la FCT habilitará la inscripción virtual de dobles a través de la página web de la FCT ([www.fedecoltenis.com](http://www.fedecoltenis.com)) y/o App de la FCT desde las 6:00 horas hasta las 13:00 horas (6:00 am a 1:00 pm) del primer día de competencia del cuadro principal de sencillos. Quienes no hagan su inscripción de dobles en forma virtual, deberán hacerlo en forma presencial y conjunta ante los jueces desde el momento en que se inicie el primer día de competencia de cuadro principal de sencillos y hasta las 13:00 horas (1:00 pm), salvo que el referee del torneo la extienda.

## **3. DEFINICIONES PARA EL INGRESO**

### **3.1. Aceptación directa**

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

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

Son invitaciones que otorgan a los jugadores a discreción de la Comisión Técnica Nacional de la FCT.

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. En el cuadro principal de los torneos del Circuito Nacional de Tenis en Silla de Ruedas se otorgarán dos (2) Wild Cards en la modalidad sencillos y por cada categoría, los cuales serán asignados por la FCT. Los jugadores deberán mantener confirmación escrita del ofrecimiento y aceptación del Wild Card de forma directa o a través de su Liga.

### 3.3. 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 que, 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, sea sustituido por otro jugador que no haya sido aceptado inicialmente en el evento de dobles.

Realizado el sorteo, si cualquiera de los integrantes de una pareja de dobles no puede jugar, esa entrada de dobles será retirada íntegramente. La entrada podrá ser sustituida por una pareja alterna diferente.

En ningún caso un jugador podrá cambiar su pareja después de realizado el cuadro, a menos que el cuadro sea sorteado nuevamente por el retiro de equipos que son siembras (opción que puede tomar el referee).

## 4. TORNEOS

Los campeonatos organizados por la FCT o personas naturales o personas jurídicas que cumplan con los requisitos para que sea otorgado el aval, serán válidos para obtener puntaje en el Ranking Nacional TSR en las categorías Abierta, Juvenil (masculino y femenino) y Quads (mixta), en las modalidades de sencillos y dobles.

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

CLASES DE TORNEOS CNTSR
Torneo Nacional
Torneos Clasificatorios a Juegos Para nacionales

los Torneos Clasificatorios a Juegos Paranacionales del Circuito Nacional TSR serán organizados directamente por las Ligas afiliadas a la FCT, personas naturales y/o jurídicas y particulares. La FCT es la propietaria del Circuito Nacional TSR y, por ende, de todos los derechos que recaen sobre los mismos.



## **4.1 Requerimientos organizativos**

### **4.1.1 Hotel Oficial**

En los torneos del Circuito Nacional TSR, la organización debe contar con un Hotel Oficial de buena calidad, de fácil acceso para personas en condición de discapacidad física o movilidad reducida 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.

### **4.1.2 Transporte**

La entidad organizadora proporcionará, si así lo incluye en el valor de inscripción, el transporte para los participantes y su ruta y horario será establecido con antelación previa al inicio del torneo. Se dispondrá 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. En caso que este servicio no este incluido en el valor de inscripción los jugadores deberán asistir por sus medos en el horario programado

### **4.1.3 Campos de juego**

La FCT autorizará la realización de un torneo con un número determinado 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, la sugerencia por parte de FCT es de:

- ✓ Al menos (8) campos de juego, se autorizará con menos campos de acuerdo al enunciado arriba expuesto.

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 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.



#### **4.1.4 Fisioterapeuta**

Todos los torneos nacionales avalados por la **FCT** deben contar con Fisioterapeutas (profesionales) que estén presente en la sede del torneo desde el inicio del evento hasta su finalización (debe estar hasta el último partido del día), los torneos en silla de ruedas deben contar con mínimo dos (2) fisioterapeutas en la sede del torneo como mínimo hasta la ronda de semifinales de sencillos.

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

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.

#### **4.1.5 Juzgamiento**

En todos los Torneos Nacionales TSR habrá un (1) juez de silla para cada partido de finales, tanto en sencillos como en dobles. En las rondas previas debe designarse un supervisor de campo (calificado) por cada cinco (5) campos en los que se esté desarrollando el torneo más un supervisor adicional de apoyo.

#### **4.1.6 Caddies**

Habrá, obligatoriamente, un caddie por partido desde el inicio hasta la finalización del torneo en los Torneos Nacionales de Tenis en Silla de Ruedas, salvo que la Federación autorice expresamente la realización del torneo son caddie.

El incumplimiento de esta regla llevará a la no adjudicación de torneos de la misma clase al respectivo Ente Organizador, en el calendario del año siguiente.

En los Torneos Nacionales de Tenis en Silla de Ruedas, solo se podrán jugar partidos sin caddie en caso de fuerza mayor comprobada y aprobada por el referee y la FCT.

#### **4.1.7 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 el Ente Organizador.

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.

#### **4.1.8 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 TSR. Los puntos ganados sin estar registrados en la FCT no serán tenidos en cuenta para el Ranking Nacional de Tenis en Silla de Ruedas.

#### **4.1.9 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 con todas las normas y medidas accesibles para atender a personas en condición de discapacidad física.

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.

Los Torneos del Circuito Nacional de Tenis en Silla de Ruedas deben contar con un lugar para Maletero y un espacio para guardar las sillas de ruedas de competencia, este lugar puede ser el mismo, donde deben prestar el servicio desde el primer día de competencia hasta el día de su finalización.

#### **4.2 Premios**

Los finalistas de individuales y los finalistas de dobles de todas las categorías además de trofeos como premio, recibirán bonos como premio a consideración de la organización del evento y sujeto al valor de inscripción.

**Nota:** El Ente Organizador dentro de los mínimos y máximos valores estipulados, establecerá el tipo de bono a entregar en cada torneo.

#### **4.3 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 TSR. 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 (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.

#### **4.4 Pago de inscripción**

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

El jugador que participa, únicamente, en la modalidad 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 TSR.

### **5. RETIROS**

Los jugadores aceptados en el cuadro principal 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.

## **6. 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 tenida en cuenta para la contabilización del máximo de dos (2) excusas referidas anteriormente.

## **7. INGRESO DE JUGADORES A LA SEDE DEL EVENTO**

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

En los torneos del Circuito Nacional TSR es obligatorio suministrar y garantizar, y por ende es un derecho de todos los jugadores y acompañantes del jugador (mínimo 3 acompañantes por jugador):

- 1** Ingresar al Club o Sede del torneo desde las 8 am del día anterior al inicio del cuadro principal del torneo, así como poder acceder a turnos de entrenamiento en los campos de tenis del Club o Sede del torneo, salvo que el Club o Sede se encuentre en día de no servicio (cerrado) para sus propios socios.
- 2** Ingresar al Club o Sede del torneo desde las 7:30 am durante todos los días del torneo.

- 3** Acceder a las instalaciones del Club o Sede que sean de libre acceso para quien ingrese al Club o Sede como un invitado de socio. Los clubes o sedes solo podrán restringir zonas del club, reservadas para uso exclusivo de socios, si las hubiere, o aquellas que requieran de un específico código de vestimenta (dress code), o de edad o similares, salvo que la FCT acepte, con la debida antelación, algunas condiciones que encuentre razonables.

## **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 veinticinco (25) 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 que se puede tomar 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.
- Si se ha jugado más de dos (2) horas; dos (2) horas 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.

Habrá 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 Nacionales TSR, se utilizará cuatro (4) bolas por partido y 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 los torneos Nacionales TSR, 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 de la firma de planilla.

En el evento de que la organización no haga entrega de bolas nuevas, cualquiera de los jugadores tendrá el derecho de proveerlas al inicio de 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 (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.

#### **8.5 Mecánico**

La organización del torneo debe prestar el servicio del mecánico de reparación de sillas durante todos los días del evento y debe estar ubicado en un área accesible y de fácil ubicación. Es deber de los jugadores viajar con elementos y partes de repuestos de las sillas y herramientas básicas de reparación.

#### **8.6 Mantenimiento de la silla**

Cada jugador es en última instancia responsable de garantizar que su silla de ruedas y todos los demás equipos estén listos a tiempo para su partido. El Árbitro tiene derecho a descalificar por ese partido a cualquier jugador que no esté listo para ir a la cancha por cualquier motivo, dentro de los quince (15) minutos posteriores a la llamada a su partido.

#### **8.7 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:

- Entre tres (3) y cinco (5) días de cuadro principal.

El referee de los torneos procurará programar, desde el primer día del cuadro principal, la modalidad de dobles con el fin de garantizar también el normal y efectivo desarrollo de esa modalidad.

En los torneos Nacionales TSR, los cuadros se realizarán de acuerdo con la cantidad de inscritos en cada una de las categorías, en aquellas donde se inscriban 16 jugadores o menos, se jugará bajo el sistema de Round Robin, al mejor de dos (2) short set con el Sistema AD y, en caso de empate 1-1 en sets, se definirá con un match tie break a 10 puntos.

Cuando el número de inscritos sea inferior a 16, se recomienda que en el sistema de *Round Robin* los cuadros sean de tres (3) jugadores.

En las categorías donde se inscriban 17 jugadores o más se jugará con el sistema de eliminación sencilla al mejor de dos (2) tie breaks sets con el sistema AD y, en caso de empate 1-1 en sets, se definirá con un match tiebreak a 10 puntos.

El mínimo de inscritos para que se realice la modalidad de sencillos en cualquier categoría es de cinco (5) jugadores, el Departamento Técnico de la FCT podrá avalar la realización con hasta cuatro (4) jugadores inscritos, en cualquiera de los casos se jugará un cuadro de round robin de cinco (5) jugadores al mejor de tres (3) short set con el Sistema AD.

El mínimo de parejas inscritas para la realización de la modalidad de dobles es de tres (3) parejas en cada categoría, en cuyo caso se jugará con el sistema de round robin a dos (2) short set con el sistema NO-AD y, en caso de empate 1-1 en sets, se definirá con un match tiebreak a 10 puntos. En las categorías en que se inscriban cuatro (4) parejas o más se jugará con el sistema de eliminación sencillas a dos (2) set con el sistema de NO-AD y, en caso de empate 1-1 en sets.

El cuadro de consolación, si lo hubiere, se jugará a dos (2) short set con el sistema de NO-AD y, en caso de empate 1-1 en sets, se definirá con un match tiebreak a 10 puntos.

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.

## 9.1 Sistema de desempates

### 9.1.1 En un mismo Grupo de Round Robin

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

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

Descartado uno (1) de los jugadores del empate de tres (3) jugadores, se regresará a la regla de empate entre dos (2) jugadores, para definir entre ellos de forma directa (encuentro frente a frente) su posición en el grupo.

### 9.1.2 Diferentes grupos de Round Robin (clasificación mejor segundo)

Si hay tres (3) grupos o más en el *Round Robin* y presenta empates entre los jugadores en cantidad de "puntos" para definir al mejor segundo que clasifica a la siguiente ronda, 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.

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 cálculos 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 alterno, según fuere el caso, quien jugará en todos los partidos del Round Robín.

---

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 alerno, según fuere el caso, quien jugará todos los partidos de acuerdo con la programación.

Si un 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:

- ✓ 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:

### **9.2.1. Sencillos:**

**De dieciséis (16) a cinco (5) jugadores;**



CANTIDAD DE JUGADORES	GRUPOS DE 4	GRUPOS DE 3	CLASIFICACIÓN
<b>16 JUGADORES</b>	4	0	1° DE CADA GRUPO (4)
<b>15 JUGADORES</b>	3	1	1° DE CADA GRUPO (4)
<b>14 JUGADORES</b>	2	2	1° DE CADA GRUPO (4)
<b>13 JUGADORES</b>	1	3	1° DE CADA GRUPO (4)
<b>12 JUGADORES</b>	0	4	1° DE CADA GRUPO (4)
<b>11 JUGADORES</b>	2	1	1° DE CADA GRUPO (3) Y UN (1) MEJOR 2°
<b>10 JUGADORES</b>	1	2	1° DE CADA GRUPO (3) Y UN (1) MEJOR 2°
<b>9 JUGADORES</b>	0	3	1° DE CADA GRUPO (3) Y UN (1) MEJOR 2°
<b>8 JUGADORES</b>	2	0	1° DE CADA GRUPO (2) Y DOS (2) MEJOR 2°
<b>7 JUGADORES</b>	1	1	1° DE CADA GRUPO (2) Y DOS (2) MEJOR 2°
<b>6 JUGADORES</b>	0	2	1° DE CADA GRUPO (2) Y DOS (2) MEJOR 2°
<b>5 JUGADORES</b>			1 GRUPO DE 5 JUGADORES

**Clasificación de tres (3) a cuatro (4) grupos:** su posición en el cuadro de eliminación sencilla se establecerá de acuerdo con el Ranking Nacional Juvenil de Colombia a que se refiere el numeral 10.1 de este Reglamento, sembrando a los dos (2) primeros.

**Clasificación de dos (2) grupos:** 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.

**Parágrafo:** El mejor o los mejores segundos, según fuere el caso, se escogerán por medio del mejor porcentaje de los games ganados sobre los games jugados.

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

### 9.3 Orden de programación del Round Robín

En los torneos Nacionales TSR, 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) jugadores, 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) jugadores, 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) jugadores, 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. ORDEN DE MÉRITOS PARA LAS CABEZAS DE SERIE (siembras)

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

- Ranking Nacional

### 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: Cuatro (4) siembras

#### 10.1 Lugar para las siembras

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 64 (cuadro de 48/64) o en la línea 128 (cuadro de 96/128).

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

## 11. REALIZACIÓN DEL SORTEO

### 11.1 Haciendo el sorteo

Todos los sorteos serán realizados públicamente, al menos, de dos (2) jugadores participantes, uno de los cuales será de una Liga diferente a la anfitriona. Se aplicará el último Ranking Nacional de Tenis en Silla de Ruedas publicado al momento del sorteo, tanto para sencillos como para dobles.

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

### 11.2 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 17:30h en el lugar que se determine para ello.

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

### 11.3 Composición de los cuadros en sencillos

El cuadro será abierto y se jugará por el sistema de Round Robín (si es menor de 16 jugadores inclusive) o de eliminación sencilla (a partir de 17 jugadores). Pueden participar jugadores sin ranking nacional o de la ITF.

### 11.4 Método para confeccionar el cuadro

Para el cuadro final de eliminación sencilla en los Torneos Nacional, se sembrarán los mejores jugadores en virtud de su ranking de acuerdo al tamaño del cuadro y los demás jugadores 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 jugadores o parejas de jugadores pertenecientes a la misma Liga.

### **11.5 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.

### **11.6 Dobles**

Se jugarán por el sistema de eliminación sencilla si es igual o mayor a 4 parejas. En el caso de que sean 3 parejas se jugará por el sistema de Round Robín. Con 2 parejas, no habrá torneo de dobles. Los jugadores (parejas) que accedan a la ronda final tendrán derecho al puntaje correspondiente a la ronda alcanzada, siempre y cuando ganen partido.

#### **11.6.1 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 de Tenis en Silla de Ruedas 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.

#### **11.6.2 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.

### **11.7 Siembras oficiales – Rehacer el cuadro**

Las siembras no serán oficiales hasta que se realice el cuadro. El último Ranking Nacional de Tenis en Silla de Ruedas 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

### **11.8 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.

## **12. RANKING NACIONAL TSR COMBINADO**

El **Ranking Nacional TSR Combinado**, es la sumatoria de puntos de los ocho (8) mejores torneos en sencillos más el 25% de la sumatoria de puntos de los ocho (8) mejores torneos en dobles obtenidos en el Circuito Nacional Juvenil Colombiano, con base en las reglas especiales fijadas por este Reglamento y la multiplicación de puntos ITF que cuentan como un (1) torneo para la sumatoria en caso de estar entre los mejores ocho (8).

El ranking será rotativo o continuo y se calcularán las últimas cincuenta y dos (52) semanas (doce (12) meses). Los puntos se descargarán del ranking hasta el año siguiente de jugadores.

El Ranking Nacional TSR se actualizará a la semana siguiente de finalizado el evento, junto con la multiplicación de puntos ITF, dado el caso que no se realicen torneos consecutivamente será actualizado el último lunes del mes incluyendo la actualización de multiplicación de puntos ITF;

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 jugadores están empatados en el total de puntos en el Ranking Nacional TSR Combinado, el orden de los jugadores se establecerá de acuerdo con la menor cantidad de torneos jugados.

### 13. SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Los torneos organizados y avalados por la FCT, válidos para el Ranking Nacional TSR, tendrán la siguiente puntuación para las categorías Juvenil, Abierto y Quad. 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.

#### 13.1 Puntos en la modalidad de sencillos y dobles

POSICIÓN	Sencillos	Dobles
Campeón	40	40
Subcampeón	25	25
Semifinal	15	15
2° RR / cuartos	8	8
3° RR ganando partido / octavos	3	3
4° RR ganando partido / dieciseisavos	2	2
5° RR ganando partido / dieciseisavos	2	2
3° o 4° RR sin ganar partido	1	1

El ciento por ciento (100 %) de los puntos obtenidos en la modalidad de sencillos se computarán para el Ranking Nacional de Tenis TSR, 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 12 de este Reglamento.

El veinticinco por ciento (25 %) de los puntos obtenidos en la modalidad de dobles se computarán para el Ranking Nacional de Tenis en Silla de Ruedas, 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.

## 13.2 Round Robín

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:

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

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

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

<b>Segundo puesto en el grupo:</b>	Puntos de 4° de final
<b>Tercer puesto en el grupo:</b>	Puntos de 8° de final, si ha ganado al menos un partido
<b>Cuarto puesto en el grupo:</b>	Puntos de 8° de final, si ha ganado al menos un partido

### 13.3.3. 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 subcampeón
<b>Tercer Puesto:</b>	Puntos de semifinalista
<b>Cuarto Puesto:</b>	Puntos de 4° de final
<b>Quinto Puesto:</b>	Puntos de 8° de final, si ha ganado al menos un partido.

## 14. HOMOLOGACIÓN DE PUNTOS - BONOS MÉRITO

Cuando un jugador que haga parte del Ranking Nacional TSR y que represente a nuestro país o a cualquier otro en competencias internacionales, se le otorgarán puntos válidos homologables para el Ranking Nacional TSR con el fin de incentivar la participación en torneos internacionales y consolidar un ranking justo y equitativo.

Para ser acreedor de los bonos méritos el deportista debe haber comunicado de forma efectiva a través de correo electrónico a la FCT y/o la Comisión encargada de la participación a los eventos que tenga proyectado.

La homologación de puntos se genera multiplicando cada uno de los puntos en el ranking ITF de cada jugador \* 1.5, y su totalidad se asigna a la modalidad correspondiente, el total contará como un (1) torneo en el historial del jugador y se reflejará como tal en el cálculo del ranking combinado, es decir, de estar entre los mejores ocho (8) torneos, contará como uno de ellos.



Los puntos del ranking ITF TSR se contabilizan para el Ranking Nacional TSR en la modalidad de sencillos y dobles.

## 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 tres (3) partidos de sencillos y dos (2) partidos de dobles, teniendo en cuenta los descansos reglamentarios. Esto podría generar que en torneos con baja participación se reduzcan los días de competencia, en situaciones extraordinarias 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**

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 pantalones cortos de gimnasia, camisas de vestir, camisillas que usualmente se usan por debajo de prenda 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>). Serán recomendaciones mas no se podrá sancionar código de conducta.

#### **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). Serán recomendaciones mas no se podrá sancionar código de conducta.

#### **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>). Serán recomendaciones mas no se podrá sancionar código de conducta.

#### **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 La Silla de Ruedas**

No debe contener material reflexivo o que implique un obstáculo para el oponente, 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, Una (1) identificación comercial (no de fabricante) en la parte trasera del espaldar, ninguna de las cuales excederá cuatro (4) pulgadas cuadradas (26 cm<sup>2</sup>)

#### **15.6.12 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 llegará a violar alguna disposición gubernamental o algún interés publicitarios de la organización, entonces ese logotipo será prohibido.

#### **15.6.13 Definición de fabricante**

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

#### **15.6.14 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.

### **15.6.15 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.

### **15.6.16 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.

### **15.6.17 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 Implementaciones a la Silla de Ruedas**

La Silla de Ruedas no puede tener ninguna modificación que le conceda ventaja al jugador, como por ejemplo palancas o engranajes. Las ruedas y sus elementos no deben dañar la superficie de juego, por esto el árbitro debe revisar el estado de las sillas antes de ingresar al partido (capítulo 8.3).

La Silla de Ruedas sólo podrá ser propulsada a través de los aros de empuje de las ruedas, los pies siempre deben estar amarrados en sus pieceras y evitar el contacto con el piso, situación puesta a consideración de acuerdo a la condición física del deportista.



No está permitido la implementación de elementos como volantes, frenos ni otros elementos que influyan en el manejo de la silla. Situación diferente con los deportistas de Quads que tengan sillas eléctricas, la silla eléctrica no podrá sobrepasar los 12km/h, además, no podrá tener control remoto y debe tener batería extra cargada y lista para usar.

Las nalgas deben permanecer en contacto con el asiento de la silla de ruedas en el momento de golpear la pelota. Además, la silla será considerada como una parte del cuerpo más, por lo que se aplicará la misma normativa que si una bola impactara en su cuerpo.

### **15.8 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.

### **15.9 Abandonar el campo de juego**

Un jugador puede abandonar el campo de juego durante un partido (incluyendo el calentamiento) pero solicitando permiso a su oponente, el cual no puede rehusarse a este pedido.

### **15.10 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.

### **15.11 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.

### **15.12 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.

### **15.13 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 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 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.

El jugador Quads debe hacer todo lo posible para mantener cualquier tiempo extra al mínimo razonable, a fin de no interrumpir o interferir con la progresión normal del partido.

A cualquier jugador de Quads se le puede asignar tiempo extra durante un cambio para reposicionar o ajustar la raqueta en la mano, sin ser penalizado, pero solo si se ha llegado a un acuerdo previo con el Arbitro

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 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 y con la intención de maltratar y/o hacer daño 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 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 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:

<b>DESCRIPCIÓN DE LA FALTA</b>	<b>PUNTOS</b>
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 warning 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 (indumentaria)	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 realizar la firma de planilla estando en el cuadro principal	5
Descalificación debida a la llegada tarde a un partido (WO) llegando a la sede	5
Descalificación debida a dejar el campo de juego sin autorización del juez	6
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 de los torneos nacionales.	8
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:

<b>PUNTOS DE SUSPENSIÓN ACUMULADOS</b>	<b>PERÍODO DE SUSPENSIÓN</b>
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 reiniciará a partir del saldo. Ejemplo, un jugador que el 20 de enero de 2021 es sancionado con cuatro (4) puntos, posteriormente el 10 de mayo de 2021 es sancionado con cinco (5) puntos, y el 14 de junio de 2021 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 2021 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.

Un jugador con menos de diez (10) puntos acumulados de suspensión, podrá solicitar a la FCT que le imponga la sanción automática e inmediata de cuatro (4) semanas de suspensión.

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 e 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 y eventos del ciclo paralímpico. Tampoco recibirá aval de participación en torneos 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 o Interligas en representación de su Liga, se le permita



pagar el período de sanción en fecha diferente y quedar así habilitado para representar al país o a su Liga, según fuere el caso. 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 o de torneo interligas, según fuere el caso.

#### **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 tiebreak, 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 Mantenimiento de la Silla de Ruedas**

El Juez General, Juez de Silla o Supervisor de campo tiene la autoridad para determinar la suspensión del juego. Las reparaciones de sillas de ruedas no deben exceder los veinte (20) minutos en total durante un (1) partido. Esto es independientemente del número de averías. Las reparaciones del torneo de dobles no deben exceder los veinte (20) minutos por equipo. Los retrasos superiores a quince (15) minutos someterán a un jugador a una violación del Código en "Retraso del Juego", los retrasos superiores a veinte (20) minutos resultarán en un incumplimiento.

### **16.19 Ofensas mayores del jugador**

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

- ✓ Uno o más incidentes de conducta designada en este código que constituye "conducta agravada".
- ✓ Un incidente de comportamiento que sea flagrante y particularmente injurioso para el éxito del torneo, o sea, singularmente atroz.
- ✓ 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 juntas, 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.

### **16.20 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 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 preexistente, 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 preexistentes 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 preexistente 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 recalentamiento.

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 Internacional de TSR de la Federación Internacional de Tenis (WITF).

FEDERACION COLOMBIANA  
DE TENIS