



ITF
**Beach
Tennis**

**LAS REGLAS DEL
TENIS DE PLAYA
2024**

Vigente 01 enero 2024

Índice

PRÓLOGO	2
Regla 1. LA PISTA O CANCHA	3
Regla 2. SUPERFICIE DE JUEGO	4
Regla 4. LA PELOTA	4
Regla 5. LA RAQUETA.....	5
Regla 6. PUNTUACIÓN EN UN PARTIDO	5
Regla 7. PUNTUACIÓN EN UN SET	5
Regla 8. PUNTUACIÓN EN UN JUEGO	5
Regla 9. SERVIDOR Y RESTADOR.....	6
Regla 10. ELECCIÓN DE LADOS Y SERVICIO.....	7
Regla 11. CAMBIO DE LADOS.....	7
Regla 12. LA PELOTA EN JUEGO.....	7
Regla 13. LA PELOTA TOCA UNA LÍNEA	7
Regla 14. LA PELOTA TOCA UN ACCESORIO FIJO PERMANENTE U POSTE DE LA RED.....	7
Regla 15. ORDEN DEL SERVICIO O SAQUE	7
Regla 16. ORDEN DE LA RECEPCIÓN EN DOBLES	8
Regla 17. EL SERVICIO O SAQUE	8
Regla 18. EL SERVICIO O SAQUE	8
Regla 19. FALTA DE PIE	8
Regla 20. FALTA EN EL SERVICIO.....	9
Regla 21. CUANDO HAY QUE SERVIR Y RECIBIR	9
Regla 22. EL LET EN EL SERVICIO.....	9
Regla 23. EL LET	9
Regla 24. UN JUGADOR/EQUIPO PIERDE EL PUNTO	9
Regla 25. UNA DEVOLUCIÓN BUENA.....	10
Regla 26. MOLESTIA A UN JUGADOR.....	10
Regla 27. CORRECCIÓN DE ERRORES.....	11
Regla 28. FUNCIONES DE LOS JUECES EN LA PISTA	12
Regla 29. JUEGO CONTINUO.....	12
Regla 30. INSTRUCCIONES A LOS JUGADORES	12
APÉNDICE I – MEDIDAS JUDICIALES OBLIGATORIAS	14
APÉNDICE II – LA RAQUETA.....	15
APÉNDICE III – LA PELOTA	16
APÉNDICE IV – TECNOLOGÍA DE ANÁLISIS DE UN JUGADOR.....	17
APÉNDICE V – PUBLICIDAD	18
APÉNDICE VI – PROCEDIMIENTOS ALTERNATIVOS Y MÉTODOS DE PUNTUACIÓN.....	19

APÉNDICE VII – FUNCIONES DE LOS JUECES EN LA PISTA	20
APÉNDICE VIII – TENIS DE PLAYA DE JUVENILES	22
APÉNDICE IX – PLANO DE LA PISTA.....	23
APÉNDICE X – SUGERENCIAS SOBRE EL MODO DE MARCAR UNA PISTA DE DOBLES	24
APÉNDICE XI –PROCEDIMIENTOS DE REVISIÓN Y VISTAS SOBRE LAS REGLAS DEL TENIS DE PLAYA....	26

Por favor obsérvese que los cambios realizados en estos Reglamentos aparecen subrayados.

Toda referencia a la Federación Internacional de Tenis o ITF significará de ahora en adelante ITF Ltd.

PRÓLOGO

La Federación Internacional de Tenis (ITF) es el organismo rector del juego del tenis, incluyendo tenis de playa, y sus obligaciones y responsabilidades incluyen la protección de la integridad del juego a través de la determinación de las Reglas del Tenis de Playa.

Para cumplir con estas obligaciones la ITF ha designado un Comité de Tenis de Playa que observa continuamente el juego y sus reglas, y recomienda cambios cuando lo considera necesario al Comité de las Reglas del Tenis Consejo de Administración de la ITF, que a su vez hace recomendaciones al Consejo de Administración de la ITF, quien es la autoridad responsable en última instancia para efectuar cualquier cambio de las Reglas del Tenis de Playa.

El apéndice VI enumera todos los métodos de puntuación alternativos conocidos y aprobados. Además, por su propia cuenta o cuando lo soliciten una o varias partes interesadas, la ITF podrá aprobar ciertas variaciones de las reglas para ponerlas a prueba solamente en un número limitado de torneos o eventos, o durante un periodo limitado. Dichas variaciones no se incluyen en las reglas publicadas y requieren un informe a la ITF a la conclusión del experimento autorizado.

Nota: Salvo que se indique lo contrario, toda referencia al género masculino en estas Reglas del Tenis de Playa de la ITF incluye el género femenino.

Nota: Si hubiere inconsistencias entre la versión en inglés y las Reglas de Tenis de Playa traducidas a otros idiomas, prevalecerá la versión en inglés.

Regla 1. LA PISTA O CANCHA

La pista o cancha será un rectángulo de 16.0 m de largo, y para los partidos de dobles, 8.0 m de ancho. Para los partidos de individuales la pista será de 4.5 m de ancho.

~~La pista estará dividida en su mitad por una red suspendida de una cuerda o un cable metálico cuyos extremos estarán fijados a la parte superior de dos postes o pasarán sobre la parte superior de dos postes a una altura mínima de 1.7 m por los eventos femeninos, de dobles mixto y Juniors, y 1.8 m por los eventos masculinos.~~

~~La red deberá llenar completamente el espacio entre los dos postes de la red y deberá ser de malla suficientemente pequeña para garantizar que una pelota no pueda atravesarla. La altura de la red deberá ser la misma en todas sus partes. Habrá una banda cubriendo la cuerda o el cable metálico y la parte superior de la red.~~

Colocada verticalmente sobre el centro de la pista, hay una red cuya parte superior está fijada a la altura de 1,80 m para las pruebas masculinas y de 1,70 m para las pruebas femeninas, mixtas y júnior.

Su altura se mide desde el centro de la pista de juego con una vara de medir. La altura de la red (sobre las dos líneas laterales) debe ser exactamente la misma y no debe superar la altura oficial en más de 2 cm.

La red mide 8,5 m de largo y 1 m (+/- 3 cm) de ancho cuando está colgada tensa, colocada verticalmente sobre el eje estrecho en el centro de la pista de juego.

Está hecha de malla cuadrada, que debe ser inferior a 6 cm. En su parte superior e inferior, hay dos bandas horizontales de 5 cm de ancho de lona de doble pliegue, preferiblemente de color azul oscuro o colores vivos, las cuales están cosidas a lo largo de toda su longitud. Cada extremo de la banda superior tiene un orificio por el que pasa una cuerda que sujeta la banda superior a los postes para mantener tensa la parte superior de la red.

Dentro de las bandas, hay un cable metálico flexible en la superior y una cuerda en la inferior para sujetar la red a los postes y mantener tensa su parte superior e inferior. La publicidad en las bandas horizontales de la red está permitida.

A cada lado, puede haber dos bandas verticales de 25 cm de ancho del mismo color que las bandas horizontales.

La publicidad en las bandas laterales está permitida.

La red se sujeta a dos postes, colocados a una distancia de 50-100 cm de cada línea lateral.

Para las competiciones oficiales y de la ITF, se podrá utilizar una red de 8 m con mallas más pequeñas y marcas colocadas entre los extremos de la red y los postes, siempre que se preserve la visibilidad de los atletas y árbitros. Se podrá imprimir publicidad en los artículos mencionados conforme a las normas de la ITF.

No se modificará la altura de la red en ningún momento durante el transcurso de un evento.

Debido al trabajo adicional que requiere cambiar la altura de la red, no debe haber una pista exclusiva para mujeres/hombres.

- El diámetro máximo de la cuerda o cable metálico será de 0,8 cm.
- La banda tendrá entre 5 cm y 6,35 cm de profundidad en cada lado.

Las líneas de la pista tendrán un ancho de entre 2,5 cm y 5 cm, excepto las líneas de fondo, que podrán tener un ancho de hasta 10 cm.

Las líneas que limitan los extremos de la pista se denominan líneas de fondo y las líneas que limitan los costados de la pista se denominan líneas laterales.

Todas las medidas de la pista se tomarán por la parte exterior de las líneas. Todas las líneas de la pista serán del mismo color para que contrasten claramente con el color de la superficie. Todas las líneas deben ser claramente visibles antes del comienzo de cada punto.

Las medidas de la pista pueden alterarse durante un punto debido al movimiento natural de las líneas en la arena, pero todas las líneas deben volver a su posición original antes del comienzo de cada punto.

En el Apéndice X, encontrará sugerencias sobre cómo marcar una pista.

Las medidas de las pistas que también están aprobadas para el juego conforme a estas Reglas del Tenis de Playa figuran en los Apéndices I y VIII.

Regla 2. SUPERFICIE DE JUEGO

El terreno debe estar compuesto de arena nivelada, lo más plana y uniforme posible, libre de rocas, conchas y cualquier otro objeto irregular. La superficie de juego no debe presentar ningún peligro de lesión para los jugadores.

Para las competiciones de la ITF y oficiales, la arena debe tener al menos 40 cm de profundidad y estar compuesta de granos finos poco compactados.

Nota: *En el Apéndice X, encontrará lineamientos sobre cómo marcar una pista.*

Regla 3. ACCESORIOS FIJOS PERMANENTES

Los accesorios fijos de la pista incluirán los obstáculos del fondo y a los costados, los espectadores, los palcos y asientos de los espectadores, todos los otros objetos fijos alrededor y sobre la pista, además del juez de silla y los jueces de línea cuando estén en sus respectivos lugares.

Regla 4. LA PELOTA

Las pelotas Stage 2 (es decir, de baja compresión), como se indica en la edición actual de *ITF Approved Tennis Balls, Classified Surfaces & Recognised Courts (Pelotas de tenis aprobadas por la ITF, superficies clasificadas y pistas reconocidas)*, están autorizadas para el juego.

Las pelotas, que se han aprobado para el juego conforme a las Reglas del Tenis de Playa, deben ajustarse a las especificaciones estipuladas en el apéndice III.

Los organizadores de una competición deben anunciar por adelantado lo siguiente:

- a. el número de pelotas a utilizarse en el juego (2, 3, 4 o 6);
- b. la política de cambio de pelotas, si la hubiese.

Los cambios de pelotas, si los hubiese, se pueden hacer:

- i. después de un número determinado impar de juegos, en cuyo caso el primer cambio de pelota del partido se realizará dos juegos antes que en el resto del partido, teniendo en cuenta el calentamiento. Un juego de muerte súbita cuenta como un juego para el cambio de pelota. No se hará un cambio de pelota al principio del juego de un muerte súbita. En dicho caso, el cambio de pelota se retrasará hasta el comienzo del segundo juego del set siguiente; o
- ii. al principio de un set.

Si una pelota se rompe durante el juego se repetirá el punto.

Nota: *Toda pelota que se vaya a usar en un torneo y se utilice conforme a las Reglas del Tenis de Playa debe estar incluida en la lista oficial de pelotas Stage 2 aprobadas de la ITF que publica la Federación Internacional de Tenis.*

Regla 5. LA RAQUETA

Las raquetas, que se han aprobado para el juego conforme a las Reglas del Tenis, deben ajustarse a las especificaciones estipuladas en el apéndice II.

La Federación Internacional de Tenis decidirá cuestiones sobre si una raqueta o prototipo se ajusta a las especificaciones del apéndice II o si se aprueba en el juego. Dicha resolución puede ser tomada por su iniciativa propia o siguiendo la solicitud de una parte que tenga un interés genuino en el juego, incluidos un jugador, un fabricante de equipo de tenis o una asociación nacional o cualquiera de sus miembros. Tales resoluciones y solicitudes serán hechas de acuerdo con los Procedimientos de Revisión y Consideración de la Federación Internacional de Tenis que sean aplicables (ver I apéndice XI).

Caso 1: ¿Se permite que un jugador utilice más de una raqueta durante el juego?

Decisión: No.

Caso 2: ¿Un jugador puede modificar las características de juego de una raqueta?

Decisión: Sí, excepto cuando lo prohíban específicamente los organizadores del evento o cuando la alteración haga que la raqueta no cumpla con el Apéndice II.

Caso 3: ¿Un jugador puede utilizar una raqueta encordada?

Decisión: No.

Regla 6. PUNTUACIÓN EN UN PARTIDO

Se puede jugar un partido al mejor de tres sets (un jugador o equipo necesita ganar dos sets para hacerse con el partido). El formato de puntaje elegido debe anunciarse antes del evento.

Regla 7. PUNTUACIÓN EN UN SET

El puntaje en un set se realizará utilizando el método de "Set con muerte súbita". El primer jugador o equipo que gane seis juegos ganará el "set", siempre que haya un margen de dos juegos sobre el oponente. Si el marcador alcanza los seis juegos iguales para ambos, se jugará un muerte súbita.

En caso de empate a un set, se llevará a cabo un juego de muerte súbita para decidir el partido. Este juego con muerte súbita reemplaza al set decisivo final. El jugador/equipo que gane los primeros diez puntos ganará la muerte súbita y el partido, siempre que la diferencia con el (los) adversario(s) sea de dos puntos.

Se pueden encontrar otros métodos de puntuación permitidos en el apéndice VI.

Regla 8. PUNTUACIÓN EN UN JUEGO

En ausencia de un juez de silla, el puntaje del partido deberá ser anunciado por el servidor antes del comienzo de cada punto.

a) Juego normal "sin ventaja"

En un juego normal se puntúa de la siguiente manera, y siempre se canta el tanto del servidor que realiza el saque en primer lugar:

ningún punto	-	"cero"
primer punto	-	"15"
segundo punto	-	"30"

tercer punto - "40"
cuarto punto - "juego"

Si cada equipo gana tres puntos, el puntaje es "iguales" ("Deuce") y se jugará un punto decisivo. El equipo que gane el punto decisivo ganará el juego.

b) Juego de muerte súbita

Durante el juego de muerte súbita, se cantan los puntos "cero", "1", "2", "3", etc. El primer jugador o equipo que obtenga siete puntos gana el "juego" y el "set", siempre que haya un margen de dos puntos por encima del contrario. Si es necesario, el juego de muerte súbita continuará hasta que se consiga ese margen.

El jugador al que le toque sacar será el servidor del primer punto del juego de muerte súbita. Los dos puntos siguientes los servirá el contrario u el jugador del equipo contrario al que le toque servir después. Después de esto, cada jugador o equipo servirá alternativamente dos puntos consecutivos hasta el final del juego de muerte súbita (en dobles, la rotación del servicio dentro de cada equipo continuará en el mismo orden mantenido durante el set).

El jugador o equipo al que le toque servir primero en el juego de muerte súbita será el restador en el primer juego del set siguiente.

Se podrán utilizar los métodos de tanteo descritos en el Apéndice VI de las Reglas del Tenis de Playa, siempre que el que se vaya a utilizar se anuncie con antelación al evento.

Regla 9. SERVIDOR Y RESTADOR

Los jugadores o equipos se situarán en lados opuestos de la red. El servidor es el jugador que pone la pelota en juego en primer lugar. El jugador/equipo que esté preparado para devolver la pelota servida por el servidor será el receptor.

Antes del comienzo de cada punto, los receptores tomarán primero sus posiciones, seguidos a continuación por el servidor, que luego efectuará el saque. El/los receptores no podrán alterar significativamente sus posiciones entre sí y con respecto al servidor una vez que este haya elegido su posición hasta que la pelota esté en juego. En todos los partidos, deberá aplicarse la regla de la Zona Prohibida de Devolución del Servicio (ver Apéndice I), según la cual el/los receptores/es no ningún jugador pueda tocar cualquier parte de la pista dentro de la zona prohibida hasta que la pelota esté en juego.

Caso 1: ¿Se permite a los miembros del equipo de dobles receptor ubicarse fuera de las líneas de la pista?

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

Caso 2: ¿El compañero del jugador que efectúa el saque puede colocarse en una posición que impida la visión de los miembros del equipo de dobles que devuelven el saque?

Decisión: Sí. El compañero del jugador que saca puede ocupar cualquier posición dentro o fuera de las líneas en el lado receptor de la red, siempre que no toque ninguna parte de la pista dentro de la zona prohibida hasta que el balón esté en juego.

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

Decisión: No. Un jugador solo perderá el punto si toca el área de juego del equipo contrario mientras la pelota está en juego. El jugador no pierde el punto en ninguno de los dos casos, siempre que el jugador (o su compañero en dobles) no toque la red ni obstaculice al equipo contrario.

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

Decisión: No.

Caso 5: ¿Puede un receptor pasar por delante de su compañero y devolver el saque?

Decisión: Sí. Una vez que la pelota está en juego (el servidor ha golpeado la pelota), los receptores pueden moverse en cualquier dirección y cualquiera de los jugadores puede devolver el saque.

Caso 6: ¿Un receptor puede correr hacia delante para bloquear un saque?

Decisión: Sí. Siempre que a) el movimiento del jugador no se considere una distracción para el adversario (Impedimento), b) la pelota haya cruzado la red antes de que el receptor la golpee, y c) el receptor no toque ninguna parte de la pista dentro de la Zona Prohibida de Devolución del Servicio hasta que la pelota esté en juego (ver Apéndice I).

Regla 10. ELECCIÓN DE LADOS Y SERVICIO

La elección de lados y el derecho a ser servidor o restador en el primer juego se decidirán por sorteo antes de que comience el calentamiento. El jugador o equipo que gane el sorteo puede elegir:

- a. ser el servidor o el restador en el primer juego del partido, en cuyo caso el oponente elegirá el lado de la pista para el primer juego del partido; o
- b. el lado de la pista para el primer juego del partido, en cuyo caso el oponente elegirá si desea ser servidor o restador para el primer juego del partido; o
- c. que sea su oponente quien haga una de las elecciones anteriores.

Caso 1: ¿Tienen ambos jugadores o equipos derecho a una nueva elección si se pospone o para el calentamiento y los jugadores abandonan la pista?

Decisión: Sí. El resultado del sorteo original se mantiene, pero ambos jugadores o equipos pueden hacer nuevas elecciones.

Regla 11. CAMBIO DE LADOS

El jugador/equipo cambiarán de lado al final del primer, tercer y siguientes juegos impares de cada set. El jugador/equipo también cambiarán de lado al final de cada set a menos que el número total de juegos en ese set sea par, en cuyo caso El jugador/equipo cambiarán de lado al final del primer juego del set siguiente.

Durante el juego de muerte súbita El jugador/equipo cambiarán de lado después del primer punto, y a partir de entonces, cada cuatro puntos.

Regla 12. LA PELOTA EN JUEGO

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

Regla 13. LA PELOTA TOCA UNA LÍNEA

Si una pelota toca una línea, se considera que cae dentro del campo de juego limitado por esa línea. En caso de que haya un cambio en la posición de cualquier línea, antes del comienzo de un punto, un jugador/equipo puede solicitar al juez de silla que tense la línea (esto puede hacerlo un jugador en el caso de un partido sin juez de silla), pero cualquier ajuste de este tipo no afectará al resultado de ningún punto anterior.

Regla 14. LA PELOTA TOCA UN ACCESORIO FIJO PERMANENTE U POSTE DE LA RED

Si la pelota en juego toca un accesorio fijo permanente u el poste de la red antes de que caer sobre el terreno, el jugador que lanzó la pelota pierde el punto.

Regla 15. ORDEN DEL SERVICIO O SAQUE

Al término de cada juego, el(los) restador(es) se transformará en servidor(es) y el(los) servidor(es) se convertirá en el restador del juego siguiente.

En el juego de dobles, el equipo al que le toque servir en el primer juego de cada set decidirá cuál miembro de ese equipo lo hará en ese juego. De manera similar, antes de que comience el segundo juego, sus oponentes decidirán qué jugador realizará el servicio en ese juego. El compañero del jugador que sirvió en el primer juego efectuará el saque en el tercer juego y el compañero del jugador que sirvió en el segundo juego lo hará en el cuarto. Esta rotación continuará hasta el final del set.

Regla 16. ORDEN DE LA RECEPCIÓN EN DOBLES

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

Regla 17. EL SERVICIO O SAQUE

Inmediatamente antes de comenzar el saque, el servidor se pondrá con ambos pies situados detrás de la línea de fondo (es decir, lo más alejados de la red) y dentro de las prolongaciones imaginarias de la línea lateral.

Entonces, el servidor lanzará la pelota al aire con la mano en cualquier dirección y la golpeará con la raqueta antes de que toque el suelo. Se considerará que se ha ejecutado el servicio en el momento en que el jugador da un raquetazo, lo mismo si toca la pelota como si falla al intentarlo. Un jugador que solamente usa un brazo puede utilizar la raqueta para lanzar la pelota.

Caso 1: Si al efectuar el saque, el servidor lanza dos o más pelotas al aire en lugar de una, ¿el servidor pierde el punto?

Decisión: En la primera ocasión, se pedirá un let y el servidor sacará de nuevo. En la segunda ocasión, y en cualquier otra posterior, la acción se considerará deliberada y el servidor perderá el punto.

Regla 18. EL SERVICIO O SAQUE

Al efectuar el saque, el sacador puede ubicarse en cualquier lugar detrás de la pista.

La pelota servida deberá pasar por encima de la red antes de que un receptor la devuelva.

No habrá un segundo servicio.

En la prueba de dobles mixtos, los jugadores masculinos sacarán por debajo del brazo.

Regla 19. FALTA DE PIE

Durante la ejecución del saque, el servidor no:

cambiará su posición andando o corriendo, aunque se permitirán leves movimientos de los pies; ni tocará con ninguno de los pies la línea de fondo o la pista; ni tocará con ninguno de los pies el área fuera de la extensión imaginaria de la línea lateral.

Si el servidor infringe esta regla entonces cometerá una “falta de pie”.

Caso 1: ¿Se permite que el servidor no tenga uno de los pies o ambos sobre el terreno?

Decisión: Sí.

Caso 2: ¿Es una falta si el pie de apoyo/delantero del servidor toca la línea de fondo durante el movimiento de servicio?

Decisión: Sí. No se permite que ninguno de los pies toque la línea de fondo durante el movimiento de servicio (hasta que el servidor haya golpeado la pelota).

Caso 3: ¿Es una falta si la línea de fondo se mueve debido a la arena que el servidor empuja durante el movimiento de servicio?

Decisión: No.

Caso 4: ¿Es falta si el pie del servidor pasa por debajo de la línea de fondo?

Decisión: Sí. El área bajo la línea de fondo forma parte de la pista. El pie del servidor no puede tocar la línea de fondo ni la pista durante el movimiento de saque.

Regla 20. FALTA EN EL SERVICIO

El servicio es una falta si:

- a. el servidor infringe las reglas 16, 17, o 18; o si
- b. el servidor no golpea la pelota al intentar hacerlo; o si
- c. la pelota servida toca un accesorio fijo permanente, el palo de individuales o el poste de la red antes de que caer sobre el terreno; o si
- d. la pelota servida toca al servidor o al compañero del servidor o cualquier cosa que ellos (el servidor y su compañero) lleven puesto o tengan en la mano.

Caso 1: Después de lanzar una pelota al aire con la mano para efectuar el saque, el servidor decide no tocarla y la recoge. ¿Ha cometido una falta?

Decisión: No. Se permite que un jugador que lanza la pelota al aire y después decide no golpearla la recoja con la mano o con la raqueta, o dejarla caer al suelo.

Regla 21. CUANDO HAY QUE SERVIR Y RECIBIR

El servidor no efectuará el saque hasta que el (los) restador(es) no esté preparado. No obstante, el (los) restador(es) debe jugar al ritmo razonable del servidor y estará listo para recibir el servicio cuando el servidor lo esté para efectuarlo.

Se considerará que un restador está listo para el juego si intenta devolver el servicio. Si se demuestra que el restador no está preparado, entonces no se puede cantar que el servicio es una falta.

Regla 22. EL LET EN EL SERVICIO

Una pelota servida que toca la red o la banda y continúa por encima de la red está en juego (regla sin let).

Regla 23. EL LET

En todos los casos en los que se cante un let se volverá a jugar el punto.

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

Decisión: Sí.

Caso 2: Si, durante el juego de un punto, una de las líneas del área de juego se rompe o se desprende, ¿se debe cantar let?

Decisión: Sí.

Caso 3: Si uno de los miembros del equipo de dobles que recibe la pelota no está preparado en el momento del saque, ¿se debe cantar let?

Decisión: Sí.

Regla 24. UN JUGADOR/EQUIPO PIERDE EL PUNTO

Un jugador/equipo pierde el punto si:

- a. Un jugador/miembro de un equipo de dobles comete una falta al servir; o si
- b. La pelota toca el suelo dentro del área de la pista en su lado de la red; o si
- c. Un jugador/miembro de un equipo de dobles devuelve la pelota de tal manera que toca el suelo o un objeto, fuera del campo de juego correcto; o si
- d. Un jugador/miembro de un equipo de dobles devuelve la pelota en juego de tal manera que antes de tocar el suelo, toca un accesorio fijo permanente u el poste de la red; o si
- e. Un jugador/miembro de un equipo de dobles para o retiene deliberadamente la pelota en juego sobre su raqueta o la toca deliberadamente con su raqueta más de una vez; o si

- f. Un jugador/miembro de un equipo de dobles o la raqueta, ya esté en su mano o no, o cualquier cosa que él lleve puesto o use toca la red, los postes de la red, la cuerda o el cable metálico, la banda, o el campo de juego del contrario en cualquier momento mientras la pelota está en; o si
- g. Un jugador/miembro de un equipo de dobles la pelota antes de que ella haya pasado sobre la red; o si
- h. la pelota en juego toca a un jugador/miembro de un equipo de dobles o cualquier cosa que dicho jugador lleve puesto o porte, excepto la raqueta; o si
- i. la pelota en juego toca una raqueta cuando un jugador no la tiene en la mano; o si
- j. Ambos miembros de un equipo de dobles tocan la pelota al devolverla; o si
- k. Un jugador del equipo que recibe o sirve toca cualquier parte de la pista dentro de la Zona Prohibida de Devolución del Servicio antes de que la pelota esté en juego (ver Apéndice I).

Caso 1: Un miembro del equipo de dobles que recibe toca la red antes de que la pelota que ha sido servida toque el suelo fuera de la pista correcta. ¿Cuál es la decisión correcta?

Decisión: El equipo de dobles receptor pierde el punto porque uno de ellos tocó la red mientras la pelota estaba en juego.

Caso 2: ¿Pierde el punto un equipo de dobles si cruza una línea imaginaria en la extensión de la red antes o después de golpear la pelota?

Decisión: El equipo de dobles no pierde el punto en ninguno de los dos casos, siempre que un miembro de ese equipo de dobles no toque el campo del equipo contrario.

Caso 3: Un jugador lanza la raqueta contra la pelota en juego. Tanto la raqueta como la pelota caen en la pista en el lado de la red del equipo de dobles contrario y los miembros del equipo de dobles contrario no pueden alcanzar la pelota. ¿Qué equipo de dobles gana el punto?

Decisión: El equipo de dobles que lanza la raqueta contra la pelota pierde el punto.

Caso 4: Una pelota que acaba de ser servida golpea a cualquiera de los miembros del equipo de dobles que la recibe antes de tocar el suelo. ¿Qué equipo de dobles gana el punto?

Decisión: El servidor gana el punto.

Caso 5: Un miembro de un equipo de dobles que se encuentra fuera de la pista golpea la pelota o la atrapa antes de que toque el suelo y reclama el punto porque la pelota iba definitivamente fuera de la pista correcta.

Decisión: El equipo de dobles pierde el punto, a menos que sea una buena devolución, en cuyo caso el punto continúa.

Regla 25. UNA DEVOLUCIÓN BUENA

Una devolución es buena si:

- a. la pelota toca la red, los postes de la red, los palos de individuales, la cuerda, el cable metálico, la faja o la banda, con la condición de que pase por encima de cualquiera de ellos y toque el suelo dentro del campo de juego correspondiente; o si
- b. la pelota se devuelve por la parte externa de los postes de la red, ya sea por encima o por debajo del nivel superior de la red, con la condición de que toque el suelo dentro del campo de juego correspondiente; o si
- c. la raqueta de un jugador pasa por encima de la red después de haber golpeado la pelota que estaba en su propio lado de la red y la pelota toca el suelo en el campo de juego correcto; o si
- d. un jugador/miembro de un equipo de dobles devuelve la pelota en juego y ésta golpea a otra pelota que está en el suelo del campo de juego correspondiente.

Regla 26. MOLESTIA A UN JUGADOR

Si al efectuar un golpe un jugador es obstaculizado o estorbado por un acto deliberado de su contrario, ese jugador/equipo ganará el punto.

No obstante, se repetirá el punto si el golpe de un jugador es obstaculizado por un acto involuntario de su oponente u oponentes, o por cualquier obstáculo fuera del control del jugador (que no sea un accesorio fijo permanente).

Caso 1: ¿Es un golpe doble involuntario una molestia?

Decisión: No.

Caso 2: Un jugador/miembro de un equipo de dobles dice que ha parado el juego porque él pensaba que a su oponente lo estaban estorbando u obstaculizando. ¿Es esto una molestia?

Decisión: No, el jugador/equipo de dobles pierde el punto.

Caso 3: Una pelota golpea a un pájaro que vuela sobre la pista. ¿Es esto una molestia?

Decisión: Sí, se jugará el punto de nuevo.

Caso 4: Durante el juego de un punto, una pelota u otro objeto que estaba en el campo del jugador/equipo de dobles cuando se comenzó a jugar el punto obstruye un de los jugadores. ¿Es una molestia?

Decisión: No.

Caso 5: ¿Dónde se permite que estén situados el compañero del servidor y los miembros del equipo de dobles receptor?

Decisión: El compañero del servidor y los miembros del equipo de dobles receptor pueden adoptar cualquier posición en su propio lado de la red, dentro o fuera de la pista, siempre que no toquen ninguna parte de la pista dentro de la Zona Prohibida de Devolución del Servicio (ver apéndice I). No obstante, si un jugador está molestando a su oponente u oponentes, se aplicará esta regla.

Regla 27. CORRECCIÓN DE ERRORES

En principio, cuando se descubra que se ha cometido un error con respecto a la aplicación de las Reglas del Tenis de Playa, todos los puntos jugados anteriormente serán válidos. Los errores que se descubran se corregirán del modo siguiente:

- a. Durante un juego normal o un juego de muerte súbita, si el jugador/equipo se halla en los lados equivocados de la pista, el error se corregirá tan pronto como se descubra y el servidor efectuará el saque desde el lado correcto de la pista conforme al tanteo.
- b. Si durante un juego normal un jugador efectúa el servicio cuando no es su turno, el jugador al que le correspondía originalmente realizar el servicio lo hará tan pronto como se descubra el error. Sin embargo, si cuando se descubre el error ya se ha finalizado un juego, el orden del servicio permanecerá cambiado.
- c. Si durante un juego de muerte súbita un jugador efectúa el servicio cuando no es su turno y el error se descubre después de haberse jugado un número par de puntos, se corregirá el error inmediatamente. Si el error se descubre después de que se haya jugado un número impar de puntos, el orden del servicio permanecerá alterado.
- d. Si por error se comienza un juego normal al igualar a 6, cuando ya se había decidido anteriormente que sería un “set de muerte súbita”, se corregirá el error inmediatamente solamente si se ha jugado un punto. Si el error se descubre después de que se está jugando el segundo punto, entonces se continuará jugando como un “set de ventaja” hasta que el tanteo alcance los ocho juegos para ambas partes (o un número par incluso más alto), cuando se jugará un muerte súbita.
- e. Si por error se comienza un “set de ventaja” o un “set de muerte súbita”, cuando ya se había decidido anteriormente que el último set sería un muerte súbita de desempate, se corregirá el error inmediatamente solamente si se ha jugado un punto. Si el error se descubre después de que se está jugando el segundo punto, entonces se continuará jugando el set o hasta que un jugador/equipo de dobles gane tres juegos (y por lo tanto, el set) o hasta que el tanteo sea de dos juegos para ambas partes, cuando se jugará un muerte súbita de desempate. Sin embargo, si

el error se descubre después de que haya comenzado el segundo punto del quinto juego, entonces se continuará jugando como un “set de muerte súbita” (ver apéndice VI).

Regla 28. FUNCIONES DE LOS JUECES EN LA PISTA

Para los partidos en los que se designen jueces, véanse sus funciones y responsabilidades expuestas en el apéndice VII.

Regla 29. JUEGO CONTINUO

Por principio, el juego debería ser continuo, desde el momento en que se inicia el partido (cuando se efectúa el primer servicio) hasta que se acaba.

- a. Entre el juego de un punto y otro se permite un descanso máximo de veinte (20) segundos. Cuando el jugador/equipo cambia de lado al final de un juego se permite un descanso máximo de noventa (90) segundos. Sin embargo, después del primer juego de cada set y durante un juego de muerte súbita, el juego será continuo y los equipos de dobles cambiarán de lado sin ningún descanso.

Al final de cada set habrá un descanso de un máximo de ciento veinte (120) segundos.

El tiempo máximo comienza desde el momento en que acaba un punto y hasta que se inicia el servicio del siguiente.

Los organizadores de torneos pueden solicitar la aprobación de la ITF para extender el período de noventa (90) segundos permitido para que los equipos de dobles cambien de lado al final de un juego, y el de ciento veinte segundos permitido entre sets.

- b. Si por circunstancias ajenas a la voluntad de un jugador/miembro de un equipo de dobles, su ropa, calzado o equipo necesario (excluyendo la raqueta) se rompe o necesita reemplazarse, se concederá un tiempo adicional razonable al jugador para que rectifique el problema.
- c. No se otorgará tiempo adicional para permitir que un jugador/miembro de un equipo de dobles recupere sus fuerzas o condición física. No obstante, cuando un jugador/miembro de un equipo de dobles padezca una condición médica tratable, se podrá permitir un tiempo muerto de tres minutos para tratar dicha condición médica. Si se anuncia antes del comienzo del partido también se podrá permitir un número limitado de descansos para ir al aseo o cambiarse de ropa.
- d. Si se anuncia antes del comienzo de un torneo, sus organizadores pueden permitir un período de descanso de un máximo de diez (10) minutos. Este período de descanso se puede tomar después del segundo set en un partido al mejor de tres, o después del segundo set en un partido al mejor de tres.
- e. El tiempo de calentamiento será de un máximo de cinco (5) minutos, a menos que los organizadores del partido lo decidan de otra manera.
- f. Los saques de práctica deben limitarse estrictamente al periodo de calentamiento.

Regla 30. INSTRUCCIONES A LOS JUGADORES

Se considera como instrucciones a un jugador, cualquier comunicación, consejos o recomendaciones de cualquier tipo y por cualquier medio.

En los torneos o competiciones por equipos cuando hay un capitán de equipo sentado en la pista, dicho capitán podrá dar instrucciones a los jugadores cuando éstos tengan un descanso después de un set y cuando se cambien de lado al final de un juego, pero no cuando los jugadores cambien de lado después del primer juego de cada set ni durante un juego de muerte súbita. En el resto de partidos no se permiten las instrucciones.

Caso 1: ¿Se permite que un jugador reciba instrucciones si se dan mediante señales de una manera muy discreta?

Decisión: No.

Caso 2: ¿Se permite que un jugador reciba instrucciones cuando se ha suspendido el juego?

Decisión: Sí.

*Caso 3: ¿Se permite que un jugador reciba instrucciones en la pista durante un partido?
Decisión: Los organismos organizadores de una competición pueden solicitar a la ITF que se permita dar instrucciones en la pista. En los eventos en los que se permitan las instrucciones en la pista, los instructores que sean designados podrán entrar en la pista y dar instrucciones a sus jugadores conforme a los procedimientos que decida el organismo organizador.*

Caso 4: ¿Pueden los miembros del equipo que no juegan sentarse en la pista o entrenar a un jugador durante un partido?

Decisión: Con la excepción de un capitán que no juegue en eventos de equipo, no se permite la presencia de ningún otro miembro del equipo en la cancha durante un partido, ni ningún otro miembro del equipo puede entrenar a un jugador durante un partido.

Caso 5: En eventos que no sean de equipos, ¿puede un jugador elegir a alguien para que esté presente en la pista durante un partido aunque no sea entrenador?

Decisión: No. Los jugadores de un partido son las únicas personas autorizadas a estar en la pista y a sentarse en el banquillo de jugadores durante un partido, a excepción del personal del torneo y los árbitros.

Regla 31. TECNOLOGÍA DE ANÁLISIS DE UN JUGADOR

La Tecnología de Análisis de un Jugador, que se apruebe para utilizarla en el juego conforme a las Reglas del Tenis de Playa, debe ajustarse a las especificaciones estipuladas en el apéndice III.

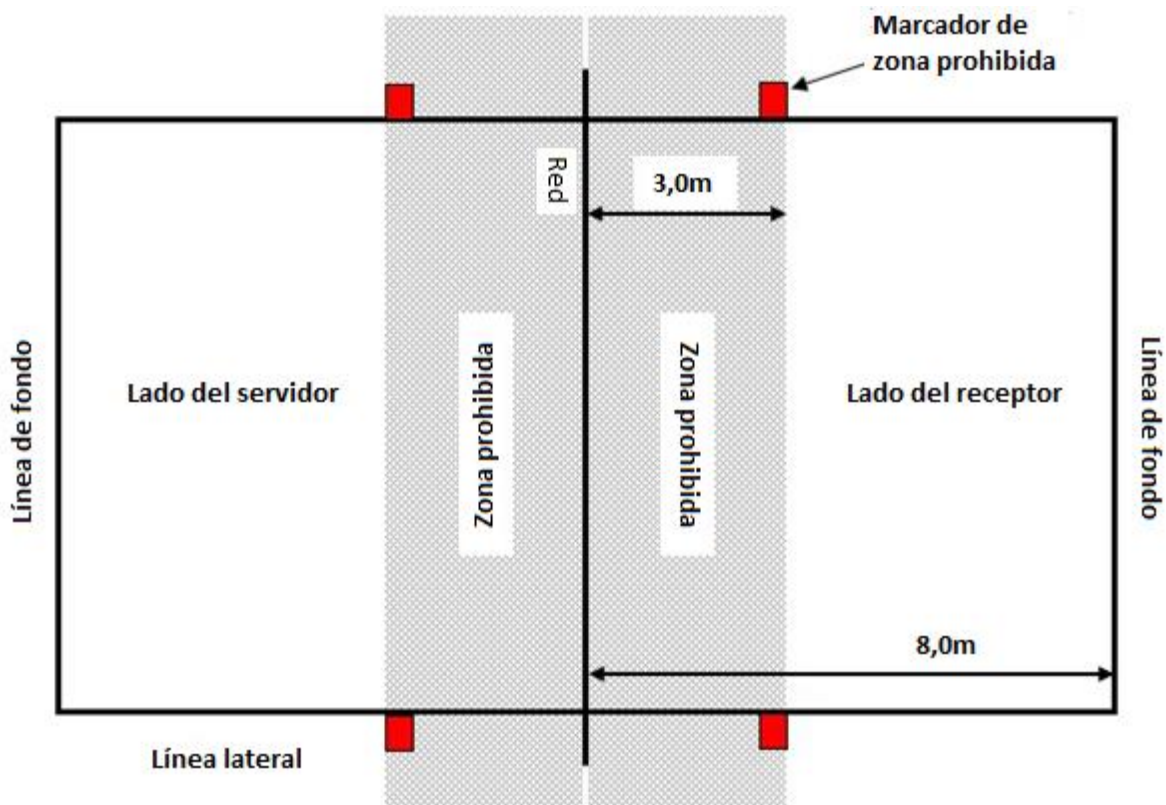
La Federación Internacional de Tenis decidirá cuestiones sobre si dicho equipamiento se aprueba o no. Tal decisión la podrá tomar por iniciativa propia o en respuesta a una solicitud de una parte que tenga un interés genuino en el juego, incluidos un jugador, un fabricante de equipo, una federación nacional o cualquiera de sus miembros. Dichas decisiones y solicitudes se harán en conformidad con los procedimientos de revisión y vistas de la Federación Internacional de Tenis (ver apéndice XI).

APÉNDICE I – MEDIDAS JUDICIALES OBLIGATORIAS

Zona Prohibida de Devolución del Servicio

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

Diagrama de la zona prohibida (no a escala)



APÉNDICE II – LA RAQUETA

En todas las medidas del apéndice II tendrá prioridad el sistema internacional de unidades.

La raqueta de tenis de playa debe cumplir todos los requisitos que figuran a continuación:

- a. La superficie de golpe, definida como la zona plana de la cabeza de la raqueta delimitada por el borde interior del aro o por orificios de más de 13 mm de diámetro, lo que sea más pequeño, no debe superar los 30 cm de longitud y los 26 cm de ancho.
- b. La raqueta no debe superar los 50 cm de longitud desde el extremo del mango hasta la punta de la cabeza de la raqueta. La cabeza de la raqueta no debe superar los 26 cm de ancho.
- c. La distancia del perfil entre las dos superficies de golpe (espesor) debe ser constante y no debe superar los 38 mm.
- d. Los orificios de más de 13 mm de diámetro no deben sobresalir más de 40 mm del borde de la raqueta, a excepción de los agujeros que forman parte de la garganta.
- e. La raqueta no debe tener ningún dispositivo que pueda proporcionar comunicación, consejo o instrucción de cualquier tipo, audible o visible, a un jugador durante un partido. Se permite utilizar Tecnología de Análisis del Jugador aprobado, como objetos adheridos, protuberancias o dispositivos.

APÉNDICE III – LA PELOTA

La pelota se ajustará a la tabla de abajo:

	STAGE 2 (NARANJA) ESTÁNDAR³
PESO (MASA)	36.0-46.9 gramos (1.270-1.654 onzas)
TAMAÑO	6.00-6.86 cm (2.36-2.70 pulgadas)
REBOTE	105-120 cm (41-47 pulgadas)
DEFORMACIÓN HACIA DELANTE ¹	1.40-1.65 cm (0.551-0.650 pulgadas)
COLOR ²	Naranja y amarilla u amarilla con un punto naranja

Notas:

1. La deformación será el promedio de una lectura individual efectuada en cada uno de los tres ejes perpendiculares. No hay límite en la diferencia entre las distintas lecturas de deformación hacia delante. No hay especificación para la deformación de retroceso.
2. Todos los puntos de color tendrán un tamaño y una ubicación razonables.
3. Como prórroga de la prueba de un año de 2020, del 1 de enero al 31 de diciembre de 2024, se podrán utilizar colores alternativos a los especificados en esta tabla solo para el tenis de playa (p. ej. azul y amarilla, purpura y amarilla, purpura y naranja, purpura y verde)

Todas las pruebas para el rebote, el peso, el tamaño, la deformación y la durabilidad de la pelota se realizarán de acuerdo con las reglas que se incluyen en la edición actual de *ITF Approved Tennis Balls & Classified Court Surfaces* (<https://www.itftennis.com/en/about-us/tennis-tech>).

APÉNDICE IV – TECNOLOGÍA DE ANÁLISIS DE UN JUGADOR

La Tecnología de Análisis de un Jugador es todo equipo que pueda realizar cualquiera de las funciones siguientes con respecto a la información de rendimiento de un jugador:

- a. Grabación
- b. Almacenamiento
- c. Transmisión
- d. Análisis
- e. Comunicación con un jugador de cualquier tipo o por cualquier medio

La tecnología de análisis del jugador puede grabar o almacenar información durante un partido. Un jugador solo tendrá acceso a dicha información conforme a lo estipulado en la regla 30.

APÉNDICE V – PUBLICIDAD

1. Se permite publicidad en la red siempre que se coloque en la parte de la red que está a 90 cm del centro de los postes de la red y se ponga de tal modo que no interfiera con la visión de los jugadores o con las condiciones de juego.

Se permite una marca (que no sea comercial) del organismo organizador en la parte inferior de la red, a un mínimo de 50 cm desde la parte superior de la red, siempre que se diseñe de tal manera que no interfiera con la visión de los jugadores o con las condiciones de juego.

2. Se permiten publicidad y otras marcas o materiales al fondo y en los laterales de la pista siempre que no interfieran con la visión de los jugadores o con las condiciones de juego.
3. Se permiten publicidad y otras marcas o materiales sobre la superficie de la pista fuera de las líneas que la definen siempre que no interfieran con la visión de los jugadores o con las condiciones de juego.
4. A pesar de los párrafos 1, 2 y 3 anteriores, todo anuncio publicitario, marca o material que se coloque sobre la red, o al fondo o a los laterales de la pista, o sobre la superficie de la pista fuera de las líneas que la definen, no podrá ser de color blanco, amarillo o de otros colores claros que interfieran con la visión de los jugadores o con las condiciones de juego.
5. No se permiten publicidad y otras marcas o materiales sobre la superficie de la pista dentro de las líneas que la definen.

APÉNDICE VI – PROCEDIMIENTOS ALTERNATIVOS Y MÉTODOS DE PUNTUACIÓN

PUNTUACIÓN EN UN SET (Reglas 7):

1. SETS CORTOS

El primer jugador/equipo: que gane cuatro juegos gana el set, siempre y cuando haya un margen de dos juegos sobre el adversario. Si el puntaje llega a cuatro juegos para cada uno, se jugará un juego con muerte súbita.

2. SET DE VENTAJA

El primer jugador o equipo que gane seis juegos ganará el “set”, siempre que haya un margen de ventaja de dos juegos sobre el contrario. Si es necesario, el set se prolongará hasta que se haya conseguido ese margen.

3. MUERTE SÚBITA PARA PARTIDO (7 PUNTOS)

Cuando el puntaje en un partido es un set iguales, se jugará un juego con muerte súbita para definir el partido. Este juego con muerte súbita reemplaza al set decisivo final.

El jugador/ equipo que gane los primeros siete (7) puntos ganará la muerte súbita y el partido, siempre que la diferencia con el (los) adversario(s) sea de dos puntos.

4. MUERTE SÚBITA PARA PARTIDO (10 PUNTOS)

Cuando el puntaje en un partido es set iguales, se jugará un juego con muerte súbita para definir el partido. Este juego con muerte súbita reemplaza al tercer set decisivo.

El jugador/ equipo que gane los primeros diez puntos ganará la muerte súbita y el partido, siempre que la diferencia con el (los) adversario(s) sea de dos puntos.

Nota: Cuando se utiliza la muerte súbita para partido, en reemplazo del set final:

- el orden original del servicio continúa. (Reglas 15 y 16)
- en dobles, se puede alterar el orden del servicio y del resto, dentro del equipo, como en el inicio de cada set. (Reglas 15 y 16)
- antes de empezar la muerte súbita para partido habrá un descuento de 120 segundos.
- no se cambiarán las pelotas antes del inicio de la muerte súbita para partido, aunque corresponda cambiarlas.

CAMBIO DE LADO (Regla 11):

Se puede utilizar esta alternativa a la secuencia de cambio de lados en un partido de muerte súbita:

Durante el juego de muerte súbita los jugadores cambiarán de lado después de cada seis puntos.

APÉNDICE VII – FUNCIONES DE LOS JUECES EN LA PISTA

El juez árbitro es la autoridad final en todas las cuestiones de ley de tenis y su decisión será definitiva.

En los partidos en los que se designe a un juez de silla, éste tendrá la autoridad definitiva sobre todas las cuestiones de hecho durante un partido.

Los jugadores tienen derecho a llamar al juez árbitro a la pista si ellos no están de acuerdo con la interpretación de una cuestión de ley de tenis del juez de silla.

En los partidos en los que se designen jueces de línea, ellos cantarán todas las faltas (incluso las faltas de pie) en lo que respecta a esa línea. El juez de silla tiene derecho a corregir la decisión de un juez de línea si está seguro de que se ha cometido un claro error. El juez de silla es responsable de cantar cualquier falta de línea (incluso las de pie) cuando no se hayan designado jueces de línea.

Un juez de línea que no pueda tomar una decisión le hará una señal inmediatamente al juez de silla para que él lo haga. Si el juez de línea no puede tomar una decisión, o si no hay un juez de línea, y el juez de silla no puede tomar una decisión sobre una cuestión de hecho, se repetirá el punto.

En las competiciones por equipos donde el juez árbitro esté sentado en la pista, él también será la autoridad final en cuestiones de hecho.

El juez de silla puede parar o posponer el juego en cualquier momento si lo considera necesario o apropiado. El juez árbitro también puede parar o posponer el juego debido a la oscuridad, a las condiciones climatológicas o las condiciones adversas de la pista. Cuando se suspenda el juego por causa de la oscuridad debe hacerse al final de un set o después de un número par de juegos si ya se ha comenzado el set. En cualquier caso de suspensión del juego se mantendrán invariables la puntuación y la colocación de los jugadores en la pista cuando se reanude el juego.

El juez de silla o el juez árbitro tomarán cualquier decisión relacionada con las reglas de juego continuo e instrucciones de los entrenadores a los jugadores, conforme al código de conducta que se haya aprobado y se esté aplicando.

Caso 2: Se canta fuera o mala una pelota, pero un jugador alega que la pelota era buena. ¿Se llama al juez árbitro a la pista para que tome una decisión?

Decisión: No. El juez de silla toma la decisión final sobre cuestiones de hecho (cuestiones relacionadas con lo que ha ocurrido durante un incidente en particular).

Caso 3: ¿Puede un juez de silla corregir a un juez de línea al final de un punto, si en su opinión se ha cometido un error en el curso del mismo?

Decisión: No. Un juez de silla solamente puede corregir la decisión de un juez de línea si lo hace inmediatamente después de que se haya cometido un claro error.

Caso 4: Un juez de línea canta una pelota fuera o mala y el jugador alega que era buena. ¿Puede el juez de silla corregir al juez de línea?

Decisión: No. Un juez de silla nunca debe corregir una decisión por las protestas o alegaciones de un jugador.

Caso 5: Un juez de línea canta una pelota fuera o mala. Al juez de silla le fue imposible verla claramente, aunque cree que la pelota fue buena. ¿Puede el juez de silla corregir al juez de línea?

Decisión: No. Un juez de silla solamente puede corregir al juez de línea cuando él esté completamente seguro de que la decisión de éste ha sido un claro error.

Caso 6: ¿Puede un juez de línea cambiar su decisión después de que el juez de silla haya cantado la nueva puntuación?

Decisión: Sí. Si un juez de línea se da cuenta de que ha cometido un error, puede hacer una corrección siempre que sea inmediatamente y que no la haga por las protestas o alegaciones de un jugador.

APÉNDICE VIII – TENIS DE PLAYA DE JUVENILES

Tenis de playa para jugadores de 18 años y menores

Pista:

La pista para todas las competiciones de Tenis de Playa para jugadores de 18 años y menores (chicos y chicas) tendrá una longitud de 16 metros y un ancho de 8 metros. La red tendrá una altura de 1,70 metros en todo el ancho de la pista.

Estas medidas también se aplicarán a los torneos para jugadores de 16 años y menores, y de 14 años y menores que no estén aprobados por la ITF.

Tenis de Playa para jugadores de 12 años y menores (no aprobados por la ITF)

Pista:

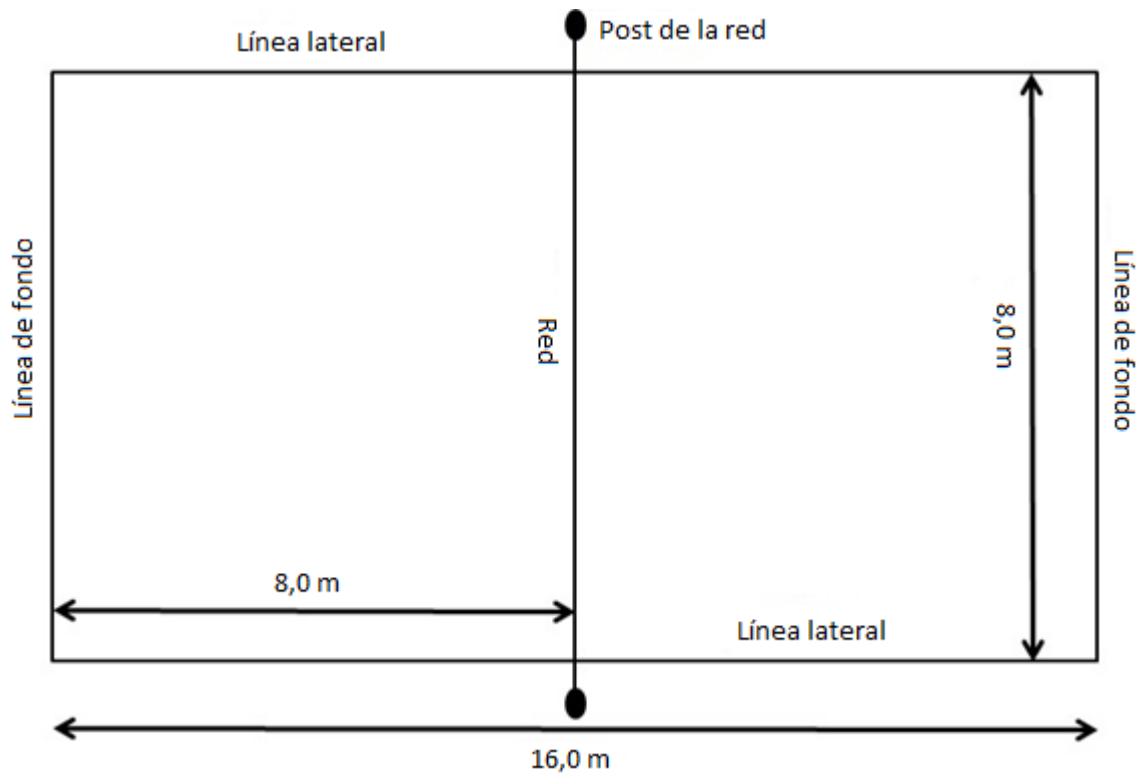
Además de la pista (de tamaño completo) descrita en la Regla 1, una pista designada para una competición de Tenis Playa para jugadores 12 años o menores podrá tener las siguientes dimensiones reducidas:

La cancha será un rectángulo de 14 metros de largo y 7 metros de ancho. La red tendrá una altura de 1,50 metros en todo el ancho de la pista.

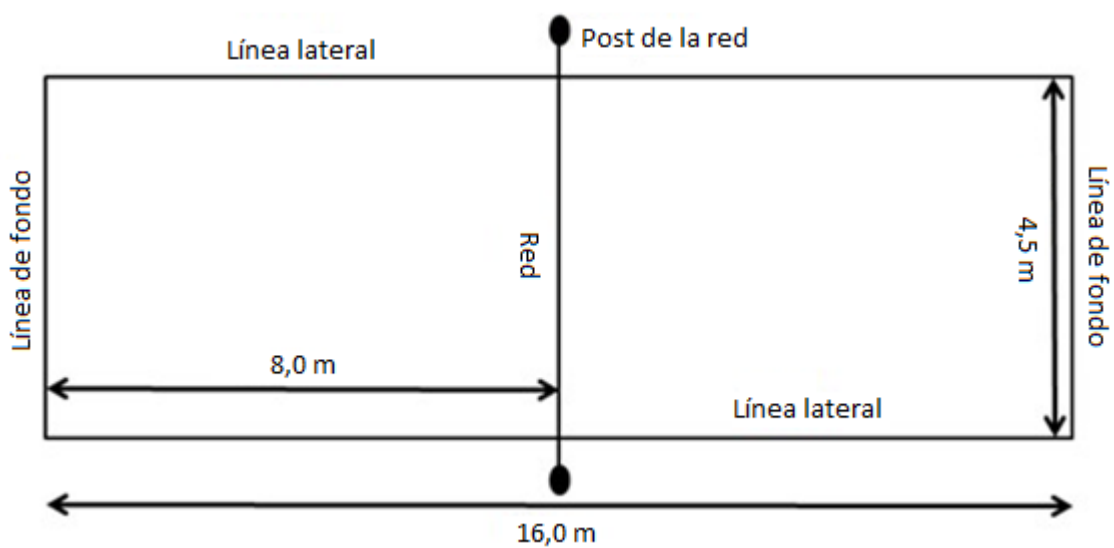
Nota: *En todas las competiciones de Tenis de Playa para juveniles se utilizarán pelotas Stage 2 aprobadas por la ITF.*

APÉNDICE IX – PLANO DE LA PISTA

Pista de dobles (no a escala)

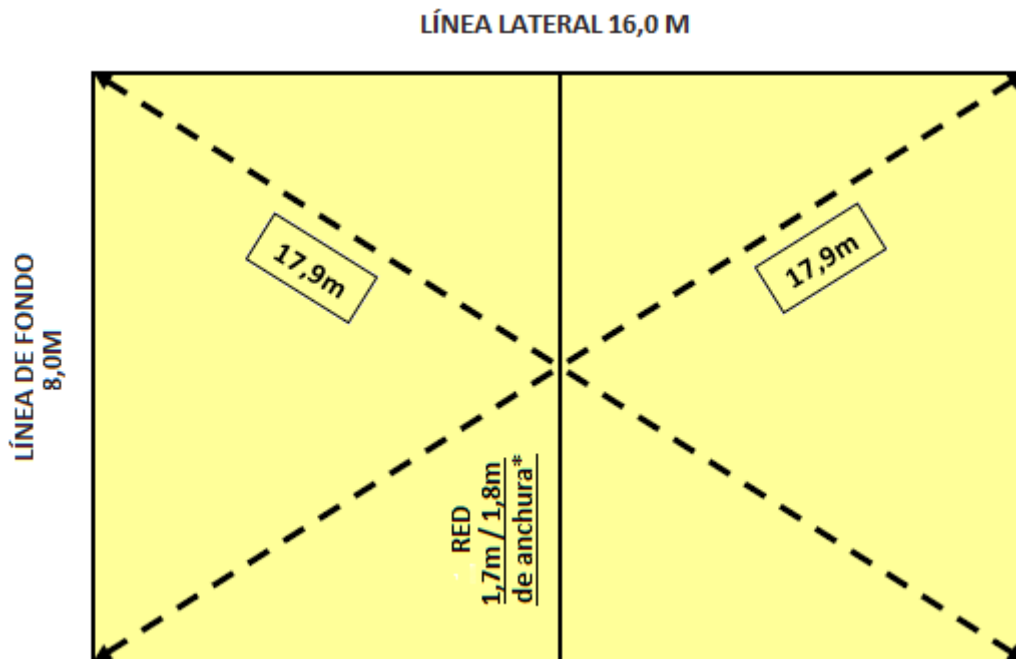


Pista de individuales (no a escala)



Nota: Todas las mediciones de la pista deben hacerse hasta la parte exterior de las líneas

APÉNDICE X – SUGERENCIAS SOBRE EL MODO DE MARCAR UNA PISTA DE DOBLES



Nota: Todas las mediciones de la pista deben hacerse hasta la parte exterior de las líneas

Introducción

Una pista de tenis de playa tiene forma rectangular y mide 16 metros de largo y 8 metros de ancho.

La red, que debe ser al menos tan ancha como la pista, debe tener una altura de **1,7** metros para todas las pruebas femeninas (Circuito Profesional), dobles mixtos (Circuito Profesional) y sub-18 (Circuito Juvenil), y de **1,8** metros para todas las pruebas masculinas (Circuito Profesional).

Para construir una pista estándar de competición, se necesita el siguiente equipamiento:

Cinta delimitadora (con anclajes de arena)

Medida de cinta

Set cuadrado

Poste de red alto x 2

Red de tenis de playa

Los límites de la pista deberán marcarse con una cinta delimitadora de color que contraste con el color de la superficie, y las medidas de la pista deberán hacerse por fuera de la cinta. Las cintas delimitadoras se fabrican específicamente para deportes de playa e incluyen anclajes de goma o placas de anclaje para fijar la cinta a la arena.

Procedimiento

El siguiente procedimiento es para pistas de dobles:

En primer lugar, asegúrese de que la superficie de la arena sea uniforme y plana antes de medir los límites de la pista. Asegúrese de que las esquinas estén en ángulo recto y que la distancia entre las esquinas opuestas sea de 17,9 m \pm 2 cm. Si las medidas reales son diferentes, modifique las cintas según corresponda.

Para colocar la red, divida la pista en dos áreas iguales de 8 m × 8 m y coloque los postes de la red a una distancia mínima de 1 m de las líneas laterales.

Suspenda la red mediante una cuerda o un cable metálico por encima de los dos postes de la red o sujeto a ellos. La red se deberá extender completamente de modo tal que llene por completo el espacio entre los dos postes de la red y deberá ser de malla suficientemente pequeña para garantizar que una pelota no pueda atravesarla.

La altura de la red deberá ser la misma en todas sus partes. Una banda cubrirá la cuerda o el cable metálico y la parte superior de la red.

Nota:

Como guía para las competiciones internacionales, la profundidad mínima recomendada de la arena debe ser de 40 cm.

APÉNDICE XI –PROCEDIMIENTOS DE REVISIÓN Y VISTAS SOBRE LAS REGLAS DEL TENIS DE PLAYA

1. INTRODUCCIÓN

1.1. El Consejo de Administración puede de vez en cuando, ampliar, enmendar o variar estos procedimientos.

2. OBJETIVOS

2.2 La Federación Internacional de Tenis es la guardiana de las Reglas del Tenis de Playa y se compromete a:

- a. preservar el carácter y la integridad del juego del tenis;
- b. preservar activamente la destreza tradicionalmente requerida para jugar al tenis;
- c. promover toda mejora que mantenga el desafío del juego; y a
- d. asegurar una competición justa.

2.3 Para asegurar revisiones y vistas justas, consistentes y prontas en relación con las Reglas del Tenis, se aplicarán los procedimientos establecidos a continuación.

3. ÁMBITO

3.1 Estos procedimientos se aplicarán a todas las decisiones sobre:

- a. Regla 1 – La pista o cancha.
- b. Regla 4 – La pelota.
- c. Regla 5 – La raqueta.
- d. Los apéndices I y II de las Reglas del Tenis.
- e. Cualquier otra regla de tenis que la Federación Internacional de Tenis decida.

4. ESTRUCTURA

4.1. Siguiendo estos procedimientos, las decisiones serán tomadas por un Consejo de Resoluciones.

4.2. Dichas resoluciones serán finales, con derecho a apelación ante un Tribunal de Apelaciones de conformidad con estos procedimientos.

5. SOLICITUDES

5.1. Se tomarán resoluciones:

- a. después de una moción del Consejo de Administración; o
- b. después de recibir una solicitud conforme a los procedimientos establecidos a continuación

6. NOMINACIÓN Y COMPOSICIÓN DE LOS CONSEJOS DE RESOLUCIONES

6.1. Los Consejos de Resoluciones serán nombrados por el presidente de la Federación Internacional de Tenis (“Presidente”) o la persona nombrada en su lugar y estará compuesto del número de personas que el Presidente o su sustituto determinen.

6.2. Si se nombra a más de una persona, el Consejo de Resoluciones designará a una persona de entre sus miembros para hacerse cargo de la presidencia de este consejo.

6.3. La persona a cargo de la presidencia tendrá derecho a regular los procedimientos antes y durante cualquier revisión o vista de un Consejo de Resoluciones.

7. DECISIONES PROPUESTAS POR EL CONSEJO DE RESOLUCIONES

7.1. Los detalles de cualquier resolución propuesta como consecuencia de una moción del Consejo de Administración pueden proporcionarse a cualquier persona de buena fe, o jugador, fabricante de equipamiento, asociación nacional o socio que tenga interés en dicha resolución.

7.2. Toda persona que sea notificada tendrá un período razonable durante el cual podrá presentar comentarios, objeciones o peticiones de información al Presidente o a su sustituto, en relación con la resolución propuesta.

8. SOLICITUD PARA RESOLUCIONES

- 8.1.** Toda parte con un interés de buena fe en la resolución, incluidos cualquier jugador, fabricante de equipamiento, asociación nacional o socio puede hacer una solicitud para una resolución.
- 8.2.** Toda solicitud para una resolución debe ser presentada por escrito al Presidente.
- 8.3.** Para que una solicitud para una resolución sea válida debe incluir, como mínimo, la siguiente información:
- a. El nombre y dirección completos del solicitante.
 - b. La fecha de la solicitud.
 - c. Una declaración identificando claramente el interés del solicitante en la cuestión que se solicita en la resolución.
 - d. Todas las pruebas y documentación pertinentes en las que el solicitante se va a basar durante una vista.
 - e. Si, en la opinión del solicitante, se necesita evidencia experta, incluirán una petición para que se oiga el testimonio experto. Dicha petición debe identificar el nombre de la persona experta propuesta y su competencia en el ámbito.
 - f. Cuando se haga una solicitud para una resolución sobre una raqueta u otra pieza de equipamiento, un prototipo o copia idéntica del equipamiento en cuestión debe ser presentado con la solicitud.
 - g. Si en la opinión del solicitante, hay circunstancias extraordinarias o poco comunes, que requieren que se tome una decisión dentro de un período específico o antes de una fecha en particular, incluirán una declaración describiendo esas circunstancias extraordinarias o excepcionales.
- 8.4.** Si una solicitud para una resolución no contiene la información o equipamiento mencionado en las cláusulas 8.3 (a)-(g) anteriores, el Presidente o su sustituto se notificará al solicitante dándole un período razonable para remediar el defecto. Si el solicitante no pone remedio al defecto durante el tiempo especificado, la solicitud será rechazada.

9. CONVOCACIÓN DEL CONSEJO DE RESOLUCIONES

- 9.1.** Al recibir una solicitud válida o como consecuencia de una moción del Consejo de Administración, el Presidente o su sustituto puede convocar un Consejo de Resoluciones para que considere la solicitud o moción.
- 9.2.** El Consejo de Resoluciones no necesita celebrar una vista para considerar la solicitud o moción cuando en la opinión de la persona a cargo de la presidencia dicha solicitud o moción, puede resolverse de manera satisfactoria sin una vista.

10. PROCEDIMIENTO DEL CONSEJO DE RESOLUCIONES

- 10.1.** La persona a cargo de la presidencia del Consejo de Resoluciones determinará la forma, procedimiento y fecha convenientes para una revisión o vista.
- 10.2.** La persona a cargo de la presidencia proporcionará notificaciones por escrito de aquellos asuntos estipulados en la cláusula 10.1 anterior, al solicitante, o a cualquier persona o asociación que haya expresado interés en la resolución propuesta.
- 10.3.** La persona a cargo de la presidencia determinará todos los asuntos relacionados con las pruebas y no estará obligada por reglas judiciales que gobiernen el procedimiento y admisión de pruebas, siempre que la revisión o vista sea realizada de una forma satisfactoria con oportunidades razonables para todas las partes implicadas en la presentación del caso.
- 10.4.** Siguiendo estos procedimientos, toda revisión o vista:
- a. se celebrará a puerta cerrada;
 - b. puede ser suspendida o pospuesta por el Consejo de Resoluciones.
- 10.5.** La persona a cargo de la presidencia podrá a su discreción, invitar de vez en cuando a alguien con una aptitud o experiencia especial a formar parte del Consejo de Resoluciones para que se encargue de asuntos específicos que requieran dicha experiencia o aptitud especial.

- 10.6. El Consejo de Resoluciones tomará sus decisiones por una mayoría simple. Ningún miembro del Consejo se abstendrá.
- 10.7. La persona a cargo de la presidencia tendrá discreción total para hacer dicha petición contra el solicitante [u otros individuos u organizaciones que hagan comentarios, pongan objeciones o pidan información durante una revisión o vista] en relación con el coste de la solicitud o los gastos razonables ocasionados por el Consejo de Resoluciones para efectuar pruebas, obtener informes relacionados con el equipamiento, sujeto a que se tome la decisión como lo considere apropiado.

11. NOTIFICACIÓN

- 11.1. Una vez el Consejo de Resoluciones ha alcanzado una decisión, notificará por escrito al solicitante, o a cualquier persona o asociación que haya expresado interés en la resolución propuesta tan pronto como sea razonablemente práctico.
- 11.2. Dicha notificación incluirá un informe con los razonamientos por los que el Consejo ha tomado la decisión.
- 11.3. Después de que el solicitante ha sido notificado o en la fecha que especifique el Consejo de Resoluciones, la decisión del Consejo será inmediatamente vinculante conforme a las Reglas del Tenis de Playa.

12. APLICACIÓN DE LAS REGLAS DEL TENIS DE PLAYA ACTUALES

- 12.1. Sujeto al poder del Consejo de Resoluciones para emitir decisiones provisionales, las Reglas del Tenis de Playa actuales continuarán siendo vigentes hasta que una revisión (o vista) del Consejo de Resoluciones finalice y dicho Consejo tome una decisión final.
- 12.2. Anteriormente y durante una revisión o vista, el presidente del Consejo de Resoluciones puede emitir tales directrices como se consideren razonablemente necesarias para la implementación de las Reglas del Tenis y de estos procedimientos, incluida la emisión de decisiones provisionales.
- 12.3. Dichas decisiones provisionales pueden incluir órdenes judiciales sobre la utilización de cualquier equipamiento conforme a las Reglas del Tenis, sujeto a que el Consejo de Resoluciones tome una decisión final sobre si ese equipamiento cumple las especificaciones estipuladas en las Reglas del Tenis de Playa.

13. NOMBRAMIENTO Y COMPOSICIÓN DEL TRIBUNAL DE APELACIONES

- 13.1. Los tribunales de apelaciones serán nombrados por el Presidente o la persona que lo sustituya, de entre [los miembros del Consejo de Administración/la Comisión Técnica.
- 13.2. Ningún miembro de un Consejo de Resoluciones que tomó la decisión original será miembro del Tribunal de Apelaciones.
- 13.3. El Tribunal de Apelaciones constará de tantos miembros como el Presidente o la persona que lo sustituya determinen, pero no serán menos de tres.
- 13.4. El Tribunal de Apelaciones nombrará a una persona de entre ellos mismos para encargarse de la presidencia.
- 13.5. La persona encargada de la presidencia tendrá derecho a regular los procedimientos antes de una apelación y en cualquier momento durante la misma.

14. SOLICITUD DE APELACIÓN

- 14.1. Un solicitante (o persona o asociación que ha expresado interés y ha presentado comentarios, objeciones o peticiones a la propuesta de una resolución) puede apelar a cualquier decisión del Consejo de Resoluciones:
- 14.2. Para que una solicitud de apelación sea válida debe:
 - a. hacerse por escrito a la persona a cargo de la presidencia del Consejo de Resoluciones que tomó la decisión como máximo [45] días después de la notificación de la decisión;
 - b. señalar los detalles de la decisión contra la que se apela; y

- c. debe incluir todos los razonamientos de la apelación.
- 14.3.** Después de haber recibido una solicitud de apelación válida, la persona a cargo de la presidencia del Consejo de Resoluciones que tomó la decisión original puede requerir una cuota de apelación razonable a ser pagada por el apelante como condición de la apelación. Dicha cuota de apelación será devuelta al apelante si la apelación tiene éxito.
- 15. CONVOCACIÓN DEL TRIBUNAL DE APELACIÓN**
- 15.1** El Presidente o la persona que lo sustituya convocará un Tribunal de Apelación después de que el apelante haya pagado la cuota de apelación.
- 16. PROCEDIMIENTOS DEL TRIBUNAL DE APELACIÓN**
- 16.1.** El Tribunal de Apelación y su presidente seguirán los procedimientos y vistas de acuerdo con lo estipulado en las secciones 10, 11 y 12 anteriores.
- 16.2.** Después de que se haya notificado al apelante o en la fecha que especifique el Tribunal de Apelación, la resolución del Tribunal de Apelación será inmediatamente vinculante y definitiva bajo las Reglas del Tenis de Playa.
- 17. GENERAL**
- 17.1.** Si un Consejo de Resoluciones consiste en un solo miembro, ese miembro será responsable de regular la vista como presidente y determinará los procedimientos a ser seguidos antes de y durante la vista o revisión.
- 17.2.** Todas las revisiones o vistas serán realizadas en inglés. En toda vista donde el solicitante u otros individuos u organizaciones que hagan comentarios, objeciones o pidan información, no hablen inglés, se debe disponer de un intérprete. Cuando quiera que sea posible la persona que interprete será independiente.
- 17.3.** El Consejo de Resoluciones o el Tribunal de Apelación puede publicar fragmentos de sus propias resoluciones.
- 17.4.** Todas las notificaciones a ser hechas con arreglo a estos procedimientos deberán ser por escrito.
- 17.5.** Toda notificación hecha de conformidad con estos procedimientos se considerará notificada en la fecha en que fue comunicada, enviada o transmitida al solicitante o a quien fuese pertinente.
- 17.6.** Un Consejo de Resoluciones podrá a su discreción ignorar una solicitud si en su razonable opinión, la solicitud es considerablemente similar a una solicitud o moción que el Consejo ya ha decidido o tomado una resolución durante los 36 meses anteriores a la fecha de solicitud.



ITF 
**Beach
Tennis**

**PUBLICADO POR ITF LTD
INTERNATIONAL TENNIS FEDERATION
BANK LANE, ROEHAMPTON
LONDON SW15 5XZ, UK
ITFTENNIS.COM**