

NORMATIVA DE TENIS JUEGOS ESCOLARES

REGLAMENTO TÉCNICO

La competición de Tenis constará de dos tipos de enfrentamientos diferentes.

- 1.- Liga Mixta.
- 2.- Fase de Eliminatorias Individuales (categorías con 6 o más inscritos).

Categorías a las que va destinada la competición: Benjamín o Sub-10, Alevín o Sub-12, Infantil o Sub-14, Cadete o Sub-16 y Junior o Sub-18 (juvenil para otras modalidades deportivas).

La inscripción en la competición se realizará, según categorías, a través de los centros escolares, clubes deportivos u otras entidades, mediante la cumplimentación del formulario oficial habilitado por la FMD en su página WEB. En ningún caso se admitirán inscripciones de particulares.

REGLAMENTO DE LA COMPETICIÓN INDIVIDUAL

La competición se disputará por sistema de liga para categorías con 5 o menos participantes.

Para categorías con al menos 6 inscritos, la competición se desarrollará por sistema Round Robin (combinación de los sistemas de liga y eliminatoria).

Todos los partidos de las competiciones por sistema de liga se disputarán por el Sistema FAST4*.

Los partidos de las categorías que se desarrollen por sistema Round Robin se disputarán al mejor de 5 Tie-breaks, sustituyendo el quinto, en caso de empate a 2 Tie-breaks, por un Match Tie-break (Tie-break a 10 puntos).

Los participantes se repartirán en grupos compuestos por un mínimo de 3 y un máximo de 5 jugadores en cada uno de ellos, bien entendido que en ningún caso el número de componentes por grupo podrá diferir en más de uno.

Cada jugador/a se enfrentará, por sistema de enfrentamiento único, a todos y cada uno de los componentes del grupo en el que encuentre integrado.

En caso de empate a puntos, se desempatará mediante el siguiente orden:

- 1º.** Confrontaciones directas entre los Jugadores implicados.
- 2º.** Mayor diferencia (sets ganados - sets perdidos) entre los Jugadores que empaten.
- 3º.** Mayor diferencia (juegos ganados - juegos perdidos) entre los Jugadores que empaten.
- 4º.** De persistir el empate se procedería al desempate por sorteo.

Para realizar dichos cálculos, en aquellas categorías que se disputen por sistema FAST4, todo partido con resultado de W.O. se contabilizará como 4/0 4/0 y, a todo partido inacabado, se añadirán tantos juegos como sean necesarios, hasta completar el resultado. P.E.: si un jugador abandona con un resultado de 3/0 a su favor, al ganador se le añadirán los necesarios para completar el set 4/3 y los necesarios para dar por concluido el partido 4/3 4/0.

Para realizar dichos cálculos, en las categorías que se disputen al mejor de 5 Tie-breaks, todo partido con resultado de W.O. se contabilizará como 7/0 7/0 7/0 y, a todo partido inacabado, se añadirán tantos juegos como sean necesarios, hasta completar el resultado. P.E.: si un jugador abandona con un resultado de 3/0 a su favor, al ganador se le añadirán los necesarios para completar el set 7/3 y los necesarios para dar por concluido el partido 7/3 7/0 7/0.

COMPOSICIÓN DE LOS GRUPOS:

La competición se podrá celebrar por este sistema con al menos dos grupos de un mínimo de 3 jugadores. Para determinar la composición de los grupos, se tendrá en cuenta la clasificación nacional vigente en el formulario oficial de torneos RFET en el momento del sorteo.

Una vez conocido el número de inscritos, se procederá a la formación de los grupos, repartiendo a los jugadores equitativamente entre éstos, de manera que el número de jugadores que integre cada grupo no difiera, en ningún caso, en más de un participante.

A cada grupo le serán asignados dos cabezas de serie, que serán repartidos según lo recogido en la siguiente tabla:

Ubicación de los Cabezas de Serie							
Grupos de 4 o 5 jugadores (2 cabezas de serie por grupo)							
Número de grupos	2	3	4	5	6	7	8
Cabeza de Serie 1	Grupo 1	Grupo 1	Grupo 1	Grupo 1	Grupo 1	Grupo 1	Grupo 1
Cabeza de Serie 2	Grupo 2	Grupo 2	Grupo 2	Grupo 2	Grupo 2	Grupo 2	Grupo 2
Cabeza de serie 3	1º Sorteado G1	Grupo 3	Grupo 3	Grupo 3	Grupo 3	Grupo 3	Grupo 3
Cabeza de serie 4	2º Sorteado G2						
Cabeza de serie 5		1º Sorteado G1	Grupo 4	Grupo 4	Grupo 4	Grupo 4	Grupo 4
		2º Sorteado					

		o G2	o G1				
Cabeza de serie 6		3º Sortead o G3	2º Sortead o G2	1º Sortead o G1	Grupo 6	Grupo 6	Grupo 6
Cabeza de serie 7			3º Sortead o G3	2º Sortead o G2	1º Sortead o G1	Grupo 7	Grupo 7
Cabeza de serie 8			4º Sortead o G4	3º Sortead o G3	2º Sortead o G2	1º Sortead o G1	Grupo 8
Cabeza de Serie 1				4º Sortead o G4	3º Sortead o G3	2º Sortead o G2	1º Sortead o G1
Cabeza de Serie 2				5º Sortead o G5	4º Sortead o G4	3º Sortead o G3	2º Sortead o G2
Cabeza de serie 3					5º Sortead o G5	4º Sortead o G4	3º Sortead o G3
Cabeza de serie 4					6º Sortead o G6	5º Sortead o G5	4º Sortead o G4
Cabeza de serie 5						6º Sortead o G6	5º Sortead o G5
Cabeza de serie 6						7º Sortead o G7	6º Sortead o G6
Cabeza de serie 7							7º Sortead o G7
Cabeza de serie 8							8º Sortead o G8

Si no hubiera suficientes jugadores para completar todos los grupos, una vez se hubieran ubicado los cabezas de serie, el número requerido de Byes (la diferencia entre el número máximo de jugadores y el número de jugadores inscritos) serán adjudicados a los cabezas de serie en orden decreciente, es decir, el primer Bye al

cabeza de serie número 1, el segundo al número 2, y así sucesivamente hasta que todos ellos sean asignados.

FASE FINAL DE LA COMPETICIÓN INDIVIDUAL:

En categorías disputadas por sistema Round Robin, tras finalizar todos los partidos de la fase de liga, los 2 primeros clasificados de cada grupo pasarán a disputar directamente la final en un cuadro único por sistema de eliminatoria. Los restantes jugadores de cada grupo pasarán a disputar la consolación en un cuadro único por sistema de eliminatoria.

Para la ubicación de los jugadores clasificados, así como para la designación de los cabezas de serie, tanto en el cuadro final como en el de consolación se realizará por sorteo, teniendo en cuenta, la clasificación nacional vigente en el formulario oficial de torneos RFET en el momento del sorteo, según lo recogido al respecto en el Reglamento Técnico de la RFET

Para evitar cruces con jugadores procedentes del mismo grupo, éstos no podrán estar ubicados en la misma sección del cuadro.

***SISTEMA FAST4**

Tanteo en un Juego

Método de tanteo “sin ventaja” (Sistema No-Ad)

Un juego se puntúa de la siguiente manera con el tanteo del sacador cantado en primer lugar:

- 1 Ningún punto - “cero”
- 1 Primer punto - “15”
- 1 Segundo punto - “30”
- 1 Tercer punto - “40”
- 1 Cuarto punto - “juego”

Si ambos jugadores o parejas han ganado tres puntos cada uno, se cantará el tanteo de “iguales” y se jugará un punto decisivo. El restador elegirá si quiere recibir el servicio del lado derecho o del lado izquierdo de la pista.

En dobles, los jugadores del equipo restador no pueden cambiar de posición para recibir este punto decisivo. El jugador o pareja que gane el punto decisivo ganará el juego.

(En dobles mixtos, el jugador que sea del mismo sexo que el sacador restará el punto decisivo. Los jugadores de la pareja restadora no pueden cambiar de posiciones para recibir el punto decisivo).

Tanteo en un Set

Un set habrá finalizado cuando un jugador/equipo alcance cuatro (4) juegos.
Se jugará un Tie-break cuando el marcador sea de tres (3) juegos iguales.

Tanteo en el Tie-break

El jugador que primero gane siete (7) puntos, con diferencia de dos (2), será el vencedor del set.

El jugador al que le toque servir al comienzo del Tie-break (Jugador A) servirá dos (2) puntos empezando en la mitad derecha de la pista.

El jugador contrario (jugador B) servirá a continuación otros dos (2) puntos, empezando en la mitad derecha de la pista.

El jugador A servirá otros dos (2) puntos, y seguirá la alternancia de dos (2) puntos hasta el final del Tie-break.

Los jugadores cambiarán de lado cada seis (6) puntos.

Reglas para el Servicio

Se juega con dos servicios.

El formato FAST4 se juega sin el "let" de servicio (si la pelota toca la cinta y bota en el cuadro correcto la pelota estará en juego y se sigue el punto).

Tie-break decisivo del partido (10 puntos)

Cuando el tanteo de un partido llegue a un set iguales, se jugará un Tie-break para decidir el ganador del partido. Este Tie-break decisivo sustituye al último set.

El turno de servicios será idéntico al descrito anteriormente en el Fast Tie-break.

El primer jugador o pareja que obtenga diez (10) puntos ganará el Tie-break y el partido, siempre que lo haga con un margen de 2 o más puntos.

Los jugadores cambiarán de lado cada cuatro (4) puntos disputados.