



REGLAMENTO CAMPEONATO DE TENIS ENCUENTRO DEPORTIVO NACIONAL

COLEGIO DE CIRUJANO DENTISTAS DE CHILE

DESCRIPCION DEL EVENTO

Campeonato deportivo de tenis, categorías masculina, femenina y doble, que se realizará los días 19 y 20 de octubre del 2024 en la ciudad de Santiago, como parte de una serie de disciplinas que se celebraran durante el Encuentro Deportivo Nacional (EDN) del Colegio de Cirujano Dentistas de Chile.

El formato de juego para cada categoría será el siguiente:

- Por cada categoría masculina y femenina se enfrentarán 4 competidores, y 4 duplas para la categoría dobles, una por cada macro zona (Norte, Metropolitana, Centro y Sur).
- Para cada categoría masculina, femenina y dobles, se enfrentarán los competidores en dos canchas simultáneamente.
- Por sorteo se definirán los primeros dos encuentros de cada categoría.
- El tercer encuentro se disputará entre los perdedores de los primeros dos encuentros, partido que definirá el tercer lugar de la categoría.
- El cuarto encuentro (final) se disputará entre los ganadores de los dos primeros encuentros, en donde se definirá al ganador y el segundo lugar de la categoría.
- Los partidos de las categorías masculina y femenina se realizarán en 4 canchas simultáneas, el mismo día y hora.
- La competencia categoría dobles se realizará en 2 canchas simultáneas, al día siguiente.
- Cada partido se jugará al mejor de 3 sets, con Tie-Break. De existir un empate en el set, se jugará un Tie-Break hasta los 7 puntos y ganará el jugador que obtenga una diferencia de 2 puntos. Si hay un empate en sets, se jugará un 3er set en forma de Tie-Break a 10 puntos manteniendo la diferencia de 2 puntos.
- Cada participante deberá estar en cancha a la hora fijada para su encuentro, con un tiempo de espera máximo de 10 minutos. De sobrepasar los 10 minutos el jugador contrincante ganará el encuentro por WO.
- Se disputarán tres finales por separado: categoría masculina, femenina y doble.

PARTICIPANTES

Los participantes serán exclusivamente Cirujanas y Cirujanos Dentistas colegiados y no colegiados que hayan obtenido el título de campeones en sus respectivas clasificatorias macro zonales y que hayan sido inscritos por las respectivas comisiones organizadoras



de los Encuentros Deportivos Zonales vía correo electrónico edn2024@colegiodentistasag.cl.

La dupla competidora en la categoría dobles podrá estar conformada por dos hombres, dos mujeres o mixto.

Si por motivos de fuerza mayor, alguno de los participantes ya clasificados no pudiese competir, podrá ser reemplazado por otro competidor que haya sido parte del campeonato clasificatorio en su macro zona respectiva, presentando previamente las excusas a la Comisión Nacional Organizadora del evento vía correo electrónico edn2024@colegiodentistasag.cl.

EQUIPAMIENTO DE JUGADORES

Los participantes deberán usar la ropa y elementos tenísticos reglamentarios para participar en este campeonato.

Cada competidor debe llevar su raqueta.

El abastecimiento de las pelotas requeridas para la realización de todo el campeonato será de responsabilidad del comité organizador del EDN.

ARBITRAJE

El árbitro del torneo será el encargado de regular las reglas de juego y comportamiento, el cual será provisto por la Comisión organizadora del EDN.

Toda y cada una de las discrepancias en las decisiones técnicas que se presenten durante el desarrollo del campeonato serán sometidas a evaluación por el Tribunal Deportivo Nacional.

NORMAS DE CONVIVENCIA

Cada participante deberá comportarse de acuerdo con los principios básicos de ética y honestidad propios del tenis.

En caso de violaciones a los reglamentos, casos de indisciplina, violaciones consideradas serias al Código de Conducta y el árbitro del encuentro dispondrá las sanciones correspondientes.

PREMIACION

Se premiará en cada categoría, masculina, femenina y doble al primer, segundo y tercer lugar.



LA PISTA O CANCHA

La pista o cancha será un rectángulo de 78 pies (23.77 m) de largo, y para los partidos de individuales, 27 pies (8.23 m) de ancho. Para los partidos de dobles la pista será de 36 pies (10.97 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 de la red o pasarán sobre la parte superior de dos postes de la red a una altura de 3½ pies (1.07 m).

La red estará totalmente extendida de manera que llene completamente el espacio entre los dos postes de la red y la malla debe ser de un entramado lo suficientemente pequeño para que no pase la pelota de tenis. La altura en el centro de la red será de 0.914 m, en donde estará sostenida mediante una faja. Habrá una banda cubriendo la cuerda o el cable metálico y la parte superior de la red. La faja y la banda serán blancas por todas partes.

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.

A cada lado de la red y paralela a ella, se trazarán dos líneas entre las líneas laterales de individuales a una distancia de 21 pies (6.40 m) a partir de la red. Estas líneas se llaman líneas de servicio.

A cada lado de la red, el área entre la línea de servicio y la red será dividida por una línea central de servicio en dos partes iguales llamadas cuadros de servicio. La línea central de servicio se trazará paralelamente a las líneas laterales de individuales y equidistante a ellas.

Cada línea de fondo será dividida en dos por una marca central de 4 pulgadas (10 cm) de largo, que se trazará dentro de la pista y será paralela a las líneas laterales de individuales.

PUNTUACIÓN EN UN JUEGO

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”



excepto si cada jugador o equipo ha ganado tres puntos cada uno, cuando se cantará el tanteo de “iguales”.

Después de “iguales”, el tanteo será de “ventaja” para el jugador o equipo que gane el punto siguiente. Si ese mismo jugador o equipo también gana el punto siguiente, entonces dicho jugador o equipo ganará el “juego”; si el jugador o equipo contrario gana el punto siguiente, el tanteo será de “iguales” de nuevo.

Un jugador o equipo necesita ganar dos puntos consecutivos inmediatamente después de “iguales” para ganar el “juego”.

Durante el juego de tie-break, se cantan los puntos “cero”, “1”, “2”, “3”, etc. El primer jugador o equipo que obtenga siete puntos gana el “juego” y el 6 “set”, siempre que haya un margen de dos puntos por encima del contrario.

Si es necesario, el juego de tie-break continuará hasta que se consiga ese margen. El jugador al que le toque sacar será el servidor del primer punto del juego de tie-break. Los dos puntos siguientes los servirá el contrario o contrarios (en dobles, 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 tie-break (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 tie-break será el restador en el primer juego del set siguiente.

PUNTUACIÓN EN UN SET

Los dos métodos principales son el “set de ventaja” y el “set de tie-break”. Puede usarse cualquiera de los métodos siempre que el que se vaya a utilizar se anuncie antes de que comience la competición. Si se usa el método del “set de tie-break”, también debe anunciarse independientemente de que el set final se juegue como un “set de tie-break” o un “set de ventaja”.

a. “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.

b. “Set de tie-break” 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 tie-break.

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) o al mejor de cinco sets (un jugador o equipo necesita ganar tres sets para hacerse con el partido).

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 restador es el jugador que está listo para devolver la pelota sacada por el servidor.

CAMBIO DE LADOS

Los jugadores cambiarán de lado al final del primer, tercer y siguientes juegos impares de cada set. Los jugadores 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 los jugadores cambiarán de lado al final del primer juego del set siguiente.

Durante el juego de tie-break los jugadores cambiarán de lado después de cada seis puntos. Procedimientos alternativos adicionales aprobados se pueden encontrar en el apéndice

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.

LA PELOTA TOCA UNA LÍNEA

Si una pelota toca una línea, se considera que cae dentro del campo de juego limitado por esa línea.

LA PELOTA TOCA UN ACCESORIO FIJO PERMANENTE

Si la pelota en juego toca un accesorio fijo permanente después de haber caído en el cuadro correcto de la pista, el jugador que lanzó la pelota se lleva el punto. Si la pelota en juego toca un accesorio fijo permanente antes de tocar el suelo, el jugador que golpeó la pelota pierde el punto.

ORDEN DEL SERVICIO O SAQUE

Al término de cada juego, el restador se transformará en servidor y el servidor 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 de los dos jugadores 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.

ORDEN DE LA RECEPCIÓN EN DOBLES

El equipo al que le toque ser restador en el primer juego de un set decidirá qué jugador recibirá el primer punto del juego. De manera similar, antes de que comience el segundo juego, sus oponentes decidirán qué jugador recibirá el primer punto de ese juego. El jugador que fue el compañero del restador en el primer punto del juego recibirá el



segundo punto y esta rotación continuará hasta el final del juego y del set. Después de que el restador haya devuelto la pelota, cualquiera de los jugadores de un equipo puede golpearla.

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 marca central y 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.

EJECUCIÓN DEL SERVICIO

Al ejecutar el servicio en un juego normal, el servidor se situará alternativamente detrás de la mitad derecha e izquierda de la pista, comenzando por la mitad derecha en cada juego. En el juego de tie-break, el saque se efectuará alternativamente desde detrás de la mitad derecha e izquierda de la pista y el primer servicio se efectuará desde la mitad derecha de la pista.

La pelota servida deberá pasar por encima de la red y aterrizará dentro del recuadro de servicio que esté diagonalmente opuesto, antes de que el restador la devuelva.

FALTA DE PIE

Durante la ejecución del saque, el servidor no:

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

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

FALTA EN EL SERVICIO

El servicio es una falta si:

- a. el servidor infringe las 3 reglas anteriores; 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.

SEGUNDO SERVICIO

Si el primer servicio es una falta, el servidor realizará el saque de nuevo sin demorarse desde la misma mitad de la pista desde la cual se cometió la falta, a menos que el servicio haya sido efectuado desde la mitad incorrecta.

CUANDO HAY QUE SERVIR Y RECIBIR

El servidor no efectuará el saque hasta que el restador no esté preparado. No obstante, el restador 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.

EL LET EN EL SERVICIO

El servicio es un let o repetición si:

- a. la pelota servida toca la red, la faja o la banda y luego entra en el cuadro correcto; o después de tocar la red, la faja o la banda, toca al restador o al compañero del restador o a cualquier cosa que ellos lleven puesto o tengan en la mano antes de tocar el suelo; o si
- b. la pelota se sirve cuando el restador no está preparado. En el caso de que haya un let en el servicio, esa jugada no contará y el servidor efectuará el saque de nuevo, aunque el let en el servicio no anula una falta anterior.

EL LET

En todos los casos en los que se cante un let, excepto cuando se cante una repetición en el segundo servicio, se volverá a jugar todo el punto.

UN JUGADOR PIERDE EL PUNTO

Un jugador pierde el punto si:

- a. el jugador comete dos faltas consecutivas al servir; o si
- b. el jugador no devuelve la pelota en juego antes de que pegue dos botes consecutivos; o si
- c. el jugador devuelve la pelota de tal manera que toca el suelo o un objeto, antes de que bote fuera del campo de juego correcto; o si
- d. el jugador devuelve la pelota en juego de tal manera que antes de que bote, toca un accesorio fijo permanente; o si
- e. el restador devuelve el servicio antes de que bote; o si



- f. el jugador para o retiene deliberadamente la pelota en juego sobre su raqueta o la toca deliberadamente con su raqueta más de una vez; o si
- g. el jugador o su 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, los palos de individuales, la cuerda o el cable metálico, la faja o la banda o el campo de juego del contrario en cualquier momento mientras la pelota está en juego; o si
- h. el jugador vuela la pelota antes de que ella haya pasado sobre la red; o si
- i. la pelota en juego toca al jugador o cualquier cosa que él lleve puesto o en la mano, excepto la raqueta; o si
- j. la pelota en juego toca la raqueta cuando el jugador no la tiene en la mano; o si
- k. el jugador cambia deliberada y materialmente la textura de la raqueta mientras la pelota está en juego; o
- l. en dobles, ambos jugadores tocan la pelota al devolverla.

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 que pase por encima de cualquiera de ellos y toque el suelo dentro del campo de juego correspondiente; o si
 - b. después de que la pelota en juego ha tocado el suelo dentro del campo de juego correcto y retrocede al otro campo pasando por encima de la red y el jugador la alcanza por encima de la red y la golpea hacia el campo correcto; o si
 - c. 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, aunque la pelota toque el poste de la red, con la condición de que toque el suelo dentro del campo de juego correspondiente; o si
 - d. la pelota pasa por debajo de la cuerda de la red entre el palo de individuales y el poste de la red adyacente sin tocar ni la red, ni la cuerda de la red, ni el poste de la red y golpea el campo de juego correspondiente; o si
 - e. la raqueta del 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
 - f. el jugador devuelve la pelota en juego y ésta golpea a otra pelota que está en el suelo del campo de juego correspondiente.
-



* Todo Punto no aclarado o desarrollado en este reglamento, será discutido y resuelto por el Tribunal Deportivo Nacional 2024.

**El presente reglamento puede estar sujeto a modificaciones en el transcurso de la competencia, pudiendo eliminarse y/o incorporarse nuevas reglas en caso de que se requiera con el objetivo de velar por el buen funcionamiento del Encuentro Deportivo.