



LIGA VENEZOLANA
T E N I S - P L A Y A

Repasando Reglas Básicas

- La Cancha: 16x8m con malla de 1,70m

- La Pelota



- La Raqueta



Repasando Reglas Básicas

- La Puntuación del game:
en el llamado del punto 40-40 lo decimos “iguales”
el cambio de lados se realiza en games impares
- Puntuación en un Set:
set de ventaja: 6-6 a 8, 7-7 a 9 (no en TT)
set de tie break (6-6 a tie break de 7 puntos) súper
tie break o match tie break: a 10pts
short set: set a 4 games

Repasando Reglas Básicas

- Puntuación de un Partido:

Dependerá de las condiciones del Torneo, podría ser:

- a) 1 set a 6 games hasta 3 sets de 6 games
- b) mínimo 2 shorts sets (4 games) y súper tie break.
- c) 2 sets a 6 games y un súper tie break
- d) Existen condiciones de torneos donde incluyen un pro set a 7, 8 y hasta 9 games. (no aparece en Reglamento ITF)

Repasando Reglas Básicas

- Elección de Lados y Servicios:
 - 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.

Repasando Reglas Básicas

- La Pelota en Juego:
Pelota 99% afuera es igual a 100% adentro

- Accesorios Fijos Permanentes:

Si la pelota en juego toca un accesorio fijo permanente antes de tocar el suelo, el jugador que golpeó la pelota pierde el punto.

- Son todos aquellos que no sean raqueta y /o malla (y su continuación) Ej: un pájaro, silla arbitro, publicidad, cuerpo del jugador etc...)

Repasando Reglas Básicas

La cuerda de tensión y el poste del piso al amarre superior se consideran parte de la malla.



Poste largos (hasta el amarre superior)



Postes cortos (todos)



Repasando Reglas Básicas

- El punto inicia: desde el servicio
- El Servicio inicia desde el posicionamiento del servidor. El restador jugara al ritmo del sacador.
- 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.

Repasando Reglas Básicas

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.

No podrá servir tocando la línea por debajo.

Repasando Reglas Básicas

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.

No podrá servir tocando la línea por debajo.

Repasando Reglas Básicas

Coaching:

- Se considera como instrucciones a un jugador, cualquier comunicación, consejos o recomendaciones de cualquier tipo, ya sean audibles o visibles.
- 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 game.



Repasando Reglas Básicas

Juego Continuo:

Un máximo de veinte (20) segundos deberán transcurrir desde el momento que la pelota quede fuera de juego hasta que sea golpeada para el inicio del próximo punto,

(90) segundos del cambio de lado

(120) segundos de descanso entre sets

Repasando Reglas Básicas

Tiempo Medico:

El Tiempo medico tiene una duración de 3 minutos, se puede solicitar una sola vez durante cualquier momento del partido.

Dos (2) Tiempos Médicos adicionales podrán ser utilizados pero esta vez de 90 o 120 segundos.

Estos tres (3) tiempos son por cada lesión.

Los tiempos médicos inician después de la evaluación.

Los Jugadores no pueden recibir Tiempo Médico por Calambres Musculares