

REGLA 1 – FUNDAMENTOS

Art. 1 - Definición y objetivo: El TENIS CRIOLLO se juega entre dos bandos compuesto cada uno por uno (1) ó dos (2) jugadores, y tiene por objetivo enviar la pelota por sobre la red, y dentro del ancho correspondiente, al sector rival, golpeándola con la paleta de volea o después de un pique, con un golpe por bando alternativamente hasta conquistar cierta cantidad de tantos.

REGLA 2 – INSTALACIONES

Art. 2 – Dimensiones de la cancha: tendrá 18,50 m de largo por 8,50 m de ancho, con un espacio libre a cada lado de 3 m (4 m entre canchas contiguas), y otro de 5 m en cada base como mínimo. Se llamará "línea de red" a la que divide el largo de la cancha en dos mitades. Serán "líneas de base" las exteriores paralelas a la red. "Líneas laterales exteriores" las que limitan la cancha y son perpendiculares a la línea de red. "Líneas laterales interiores" las paralelas a cada una de estas marcadas a un metro de cada una de ellas y hacia adentro.

Desde las líneas de base, y paralelas a ellas hacia el interior de la cancha, y a 3,25 m de separación se trazan las "Líneas de límite de saque", las que no deben sobrepasar las líneas laterales interiores, es decir que deben estar contenidas por ellas.

Para que queden delimitadas las "Zonas de Saque" falta dividir las dos áreas correspondientes por una "Línea divisoria central", que siendo perpendicular a la red, corte por su medio hasta llegar a las "Líneas de límite de saque".

De esta forma, quedan delimitadas las áreas de juego, faltando solamente definir las "Líneas suplementarias" que servirán para asistir en los momentos del "saque"; y que serán marcadas con líneas de color distinto a las restantes, en forma paralela a las de base, exteriores a estas, y a una distancia de 0,60 m. Estas líneas tendrán una longitud de 6,50 m y terminarán en un segmento perpendicular, alineado con la proyección de las paralelas, y un tercero como proyección de la línea divisoria central, de una longitud de 0,25 m cada una.

Las líneas de bases y líneas exteriores son consideradas como superficie de la cancha.

Art. 3 – Marcas: serán bien visibles y adecuadas a las características del piso, determinando los límites de la cancha. Tendrán un ancho de 5 cm y serán marcadas hacia el lado de adentro de la medida exacta, que será tomada desde las líneas divisoria central y línea de red como puntos de referencia. Solamente estas dos serán marcadas en la medida exacta, es decir que la pintura abarcará 2,5 cm a cada lado de la mencionada medida.

Art. 4 – Piso: deberá ser uniformemente liso, duro y estable, no siendo imprescindible que la zona de alrededor de la cancha sea del mismo material que ésta, pero sí de igual nivel horizontal.

Art. 5 – Red: la cancha estará atravesada a lo ancho y en su justo medio por una red que unirá ambas líneas laterales exteriores y se ubicará sobre la línea de red; su borde superior llevará una banda visible y de color uniforme, y estará a una altura constante de 0,80 m del nivel del piso. La trama de la red será nutrida y los elementos de sostén se colocarán, hacia

el exterior de la cancha y a una distancia igual el diámetro de la pelota de tenis como mínimo.

Art. 6 – Varillas: tendrán una altura de 2 m y un espesor mínimo de 1,5 cm, se ubicarán perpendiculares al piso, sobre la línea de red y estarán situadas en forma exterior, a 30 cm de distancia de las líneas laterales interiores en el caso del juego individual, o de las laterales exteriores en el doble.

REGLA 3 – ELEMENTOS

Art. 7 – Paleta: Será la "PALETA ARGENTINA" en sus distintas variedades de presentación.

Art. 8 – Pelota: Se adoptará la común de tenis, cuyo bote natural sea de 0,40 m a 0,50 m dejada caer desde una altura de 1 m sobre un piso duro. Conforme lo ofrezca la entidad organizadora, en cada partido se podrá utilizar una o dos, indistintamente, quedando a criterio del Juez el recambio de las mismas.

Art. 9 – Indumentaria de los jugadores: se utilizará ropa y calzado deportivo para tenis, de acuerdo al siguiente detalle:

- a. Las chombas, remeras –con mangas– soleras, enterizos, o vestidos de tenis serán de cualquier color. Quedan excluidas como prendas las llamadas musculosas.
- b. Los pantalones cortos y polleras podrán ser de cualquier color. Se permitirá el uso de calzas deportivas en las mujeres.
- c. Las medias o zoquetes, en caso de utilizarse, podrán ser de cualquier color; siempre y cuando sean deportivas de tenis.
- d. Las zapatillas podrán ser de color, siempre y cuando sean deportivas de tenis.
- e. Los buzos, camperas, abrigos, pantalones o calzas largas, en caso de utilizarse, serán deportivas y de cualquier color.

REGLA 4 – JUEGO

Art. 10 – Partidos: serán individuales o por parejas; para los primeros el ancho de la zona de juego válida será el comprendido entre ambas líneas laterales interiores, mientras que en dobles valdrá la totalidad el ancho de la cancha. Podrán en ambos, casos para definir un partido, disputarse "al mejor de tres" (se deben ganar dos chicos) o "al mejor de cinco" (debiendo ganar en tres chicos), considerándose que cada chico podrá tener una duración de 16 (dieciséis) ó 20 (veinte) tantos, contados sucesivamente, siendo condición para finalizar cada chico lograr una diferencia mínima de dos tantos entre los contendientes.

La Entidad organizadora de cada evento, conforme a la importancia del mismo, fijará de antemano la modalidad a aplicar en los partidos.

Art. 11 – Orden de Saques y Sectores: antes de iniciarse el partido, se sorteará saque y sector, pudiendo el bando favorecido con el sorteo, elegir uno u otro. Se comenzará sacando del lado derecho y, a partir de este, cuando la suma del tanteador sea par, se sacará del lado derecho, y si es impar, corresponderá del lado izquierdo.

Con respecto al cambio de saque, el mismo cambiará de equipo cada vez que la suma del tanteador arroje un resultado que sea 4 o múltiplo de cuatro.

Aplicando el mismo criterio, cuando la suma del tanteador arroje 8 ó un múltiplo de ocho, los equipos cambiarán de lado, y así hasta terminar cada chico.

Al comenzar el siguiente chico, los equipos se ubicarán en el sector opuesto al que iniciaran el chico anterior y el saque corresponderá equipo que recibió el saque en el chico anterior, y así sucesivamente.

Tanto al jugarse al mejor de tres ó al mejor de cinco, el chico denominado "Bueno" será iniciado sacando el equipo que en la suma de tantos a favor de todos los chicos anteriores haya logrado la mayor diferencia de tantos y en el caso de empate en la suma de tanteadores, se procederá a sortear a quien le corresponderá el saque.

AL EFECTUARSE EL SORTEO DE SAQUE Y SECTOR, QUEDA DEFINIDO QUE EL SAQUE DEL INICIO DE CADA CHICO, SE EJECUTARA SIEMPRE DESDE EL MISMO SECTOR.

Art. 12 – Características del Saque: el jugador que tenga el saque:

- a. Deberá pararse detrás de la línea suplementaria antes de efectuar el servicio, colocándose del lado derecho o izquierdo de su sector, según corresponda de acuerdo a la suma de los tantos disputados en ese chico.
- b. Golpeará la pelota desde su lado de saque, luego de hacerla picar detrás de la línea suplementaria, haciéndola pasar por encima de la red para hacerla caer en la zona de saque diagonalmente opuesta.
- c. Pondrá en situación de juego a la pelota, después del pique, el que solo podrá ejecutarse después de recibida la orden de iniciación del tanto.
- d. Podrá invadir solo en forma aérea el terreno de la cancha, durante la ejecución del servicio.
- e. Podrá repetir el servicio solo una vez mas, en caso de ser anulado el primer servicio.
- f. El jugador podrá efectuar hasta dos piques antes de golpear, sin que el saque sea considerado malo o nulo. Los mismos no son acumulativos, independientemente de que se trate del primer o segundo saque del tanto en disputa.-

Art. 13 – Recepción: el jugador que recibe el saque:

- a. Podrá ubicarse donde lo crea conveniente, dentro de su sector de juego, o en la superficie que rodea el mismo.
- b. Tendrá por obligatoria su respuesta al servicio, una vez ordenado el comienzo del mismo.

Art. 14 – Condiciones posicionales: deberá tenerse en cuenta que:

- a. En Dobles los compañeros del sacador y del receptor, deberán permanecer parados detrás de sus correspondientes líneas suplementarias, sin adelantarse en ningún caso hacia la red, antes de que la pelota haya sido golpeada con la paleta por el jugador que saca.
- b. Los jugadores en Dobles, no podrán cambiar de lado para sacar o para recibir, durante el transcurso de la disputa de un chico.
- c. Si el saque hubiera sido efectuado erróneamente, del lado que no corresponde, se considerará válido el resultado del mismo sea bueno ó malo, corrigiéndose el error a partir de ese momento. Si el equívoco fuera advertido durante el juego del tanto, deberá detenerse de inmediato la disputa del mismo, en cuyo caso el sacador tendrá derecho a efectuar un 1 saque del lado correcto.

Art. 15 – El saque será malo para el sacador:

- a. Si la pelota no traspusiera la red.
- b. Si pisara la línea suplementaria y/o el terreno entre esta y la red antes de golpear la pelota.

- c. Si la pelota fuera golpeada del lado incorrecto, a pesar de que el ejecutante se hallara ubicado en el correcto – Artículo 12 inciso a.
- d. Si la pelota una vez golpeada y traspuesta la red, picara fuera de la zona de saque que corresponde.
- e. Si al haber fallado el primer pique antes de sacar, tampoco pudiera golpear en el segundo intento.
- f. Si en el Doble, su compañero invadiera hacia la red antes de que la pelota haya sido golpeada con la paleta por el jugador que saca.-

Art. 16 – El saque será malo para el receptor:

- a. Si devolviera la pelota antes de picar estando el jugador dentro de los límites de la cancha.-
- b. Si en el Doble, su compañero invadiera hacia la red antes de que la pelota esté en juego.-
- c. Si la pelota luego de picar buena, tocara a su persona o a la de su compañero.-
- d. Si el compañero del receptor no estuviera parado detrás de la línea suplementaria -Artículo 14 inciso a.-

Art. 17 – El saque se ejecutará de nuevo:

- a. Si la pelota cayera buena, pero después de haber tocado la red.
- b. Si se hubiera realizado sin la orden del Juez.
- c. Si el Primer saque fuese malo, se ejecutará el Segundo saque desde el mismo sector de cancha en que se efectuó el Primero.-
- d. Si fuese anulado, por haber sido ejecutado desde el lado indebido.-

Art. 18 – Pelota en juego: se considerará la pelota en juego al ser golpeada por el jugador que saca, luego de lo cual, si no mediara observación alguna, no podrá suspenderse la disputa del tanto mientras no se produzcan infracciones a las reglas de juego.

- a. Al ser realizada una buena devolución del saque, la pelota podrá ser golpeada por los jugadores, antes o después de botar, pero siempre antes del segundo pique.-
- b. En caso de comprobarse que durante o finalización de la disputa de un tanto, la pelota está rota, se deberá jugar de nuevo el tanto en cuestión, y el saque se ejecutará nuevamente, correspondiendo iniciar el juego en el Primer ó Segundo saque, de forma de repetir la jugada interrumpida.-
- c. Toda pelota que pique sobre las líneas exteriores y las de bases ó las líneas que demarquen el sector de saque, serán consideradas como pelota buena.-
- d. No se considerará infracción – pérdida del tanto – si en dobles los jugadores de un mismo equipo tocan la paleta de su compañero, al tratar de devolver una pelota en juego, debiendo proseguir el tanto en disputa hasta su finalización.-

Art. 19 – Juego en el sector propio: estando la pelota en juego, los jugadores no podrán tocar la red, el cable de sostén de la misma, los postes ni las varillas con el cuerpo, la indumentaria o la paleta, excepto cuando por impulso del propio juego, y luego de haber golpeado la pelota, la paleta impactara contra alguno de los elementos citados, en cuyo caso proseguirá la disputa del tanto hasta su finalización.

Art. 20 - Tanto Perdido: se cometerá infracción a estas reglas, perdiendo el tanto en disputa el bando infractor cuando:

- a. Efectúe mal ambos servicios.
- b. Siendo receptor del saque, su compañero ingresara a la cancha antes de ser puesta en juego la pelota.

- c. Siendo compañero del que saca, ingresara a la cancha antes de ser puesta en juego la pelota. En caso de tratarse del primer saque, se considerará este perdido, y si fuera el segundo, se considerará perdido el tanto en disputa.
- d. La pelota es devuelta luego de picar dos veces, habiendo sido bueno el primer pique.
- e. La pelota fuera devuelta al sector contrario mediante mas de un golpe.
- f. Si la pelota fuera devuelta no exclusivamente con la paleta.
- g. Si la pelota tocara el cuerpo o la indumentaria de quienes deben devolver, antes o después de ser golpeada, hallándose estos dentro de la cancha, aún cuando la pelota luego pique mala.
- h. Al devolver la pelota, la misma no pique dentro de los límites del sector contrario.
- i. Golpear la pelota de volea, antes que la misma transponga la red.-
- j. Pasar la paleta por sobre la red, o tocar la misma antes de golpear la pelota.
- k. Invadir bajo ningún concepto el sector contrario, estando en juego el tanto.
- l. Cuando la pelota antes de picar en el sector contrario entrara en contacto con algún objeto, salvo exclusivamente la red en el sector entre varillas.
- m. No devolver la pelota luego de un pique bueno por haber tocado la misma cualquier cosa adherida al terreno dentro de la cancha, o en la zona de despeje reglamentario que describe el Artículo 2 en su primer párrafo. Será el Juez quien decidirá cualquier duda que se plantee en la interpretación de este artículo.
- n. Molestar al rival con cualquier acción de distracción.

Art. 21 - Agentes extraños al juego: si durante el desarrollo del juego, la acción de un jugador se viera entorpecida por un agente extraño al mismo, y si a criterio del Juez, lo considerara completamente accidental y ajeno al control del perjudicado, el tanto se jugará nuevamente, correspondiendo iniciar el juego en el primero o segundo saque de forma tal de repetir la jugada interrumpida por la anomalía.

Art. 22 – Continuidad: una vez iniciado el encuentro, deberá disputarse hasta su definición salvo casos de fuerza mayor como los que se mencionan a continuación:

- a. Problemas climáticos.
- b. Falta de iluminación apropiada.
- c. Mal estado irreversible de la cancha y/o de sus accesorios.
- d. Mal comportamiento del público.
- e. Cualquier otra motivación que a criterio del Juez fuese suficientemente grave para adoptar esa determinación, salvo que la misma sea imputable a uno de los equipos contendientes. La reanudación de un encuentro interrumpido se hará a partir del resultado, lado y saque correspondiente al momento de la interrupción.

REGLA 5 – AUTORIDADES

Art. 23 – Juez: todo encuentro será dirigido por un Juez cuyos fallos serán inapelables, y podrá ser asistido por uno o más Jueces de Línea en carácter de auxiliares y un planillero. El Juez se desempeñará según las siguientes atribuciones y deberes:

- a. Verificará el correcto estado de la cancha, sus condiciones y el de sus accesorios.

- b. Efectuará el sorteo del saque y sector, antes de iniciar el juego, como así también en caso de llegarse a un empate del tanteador en el tercer o quinto chico según corresponda, ejecutará el sorteo del saque del "bueno".
- c. Ubicarse en un lugar desde el cual domine por completo el campo de juego.
- d. Ordenar a viva voz el inicio de cada tanto.
- e. Controlar el orden de los saques, los cambios de lado y sector.
- f. Anunciar en voz alta el tanteador antes de cada saque.
- g. Ordenar la inmediata prosecución del juego en cada cambio de saque y/o sector.
- h. Controlar la buena conducta de los jugadores, y cuidar la conducta del público para con ellos.
- i. Ordenar la suspensión del encuentro cuando se den las causales previstas en el Artículo 22, dejando constancia del resultado parcial del momento en la planilla de juego, y firmando conjuntamente con sus colaboradores y los jugadores la misma.
- j. Resolver en el acto sobre la validez o nulidad de toda incidencia de juego, inclusive en aquellos casos de dudosa interpretación, aún cuando no estuvieren previstos en este reglamento, pudiendo suspender total o transitoriamente el partido cuando las causales se dieran a su sano juicio.

Art. 24 - Auxiliares: los Jueces de Línea se ubicarán en puntos estratégicos, a criterio del Juez e informarán al mismo – a viva voz – si el pique de la pelota en juego fuese malo, o si se cometiesen infracciones en el momento del saque, como así también, deberán comunicar al Juez en momentos en que el juego esté detenido, cualquier anomalía por ellos observada.

En caso de existir discrepancias con el criterio del Juez, con relación al pique bueno o malo de una pelota, el tanto en disputa se jugará nuevamente de acuerdo al criterio sustentado en el Artículo 21.

El Planillero colaborará con el Juez en el control del tanteador, posición de saques, y cambios de lado.

Art. 25 – Conducta de los auxiliares: cuando el comportamiento de los Auxiliares no fuese correcto, o no hubiese de su parte un eficiente desempeño, el Juez podrá adoptar las medidas necesarias incluida la remoción y reemplazo de los mismos de forma tal de garantizar la normal prosecución del partido o su suspensión según corresponda.

Art. 26 – Proceder de los jugadores y del público: queda terminantemente prohibido dar instrucciones a los jugadores durante la disputa de un partido. En caso de producirse tal situación, el Juez en primera instancia llamará la atención tanto del jugador o jugadores, como de las demás personas involucradas, pudiendo en caso de reiteración sancionar al equipo infractor con la pérdida del tanto, el chico o el partido, según la gravedad del hecho. Idéntico temperamento se adoptará cuando los jugadores provoquen de palabra y/o de hecho, faltando el respeto a Jueces Auxiliares, Planilleros, adversarios, Instituciones adversarias, desconociendo el mandato del Juez, y/o al público asistente, independientemente de las sanciones que pudieran corresponderle de acuerdo al Reglamento de Penas de la Asociación o Confederación Argentina de Tenis Criollo, según corresponda en virtud de la jurisdicción en que se disputa, a la magnitud del hecho, y a criterio exclusivo e inapelable del Juez; quien deberá fundar en el acta ó planilla los motivos y demás antecedentes que expliquen su determinación.

REGLAMENTO INTERNO

REGLAMENTO DE COMPETENCIA / TORNEO

De las sedes

Para ser organizador de cualquier torneo, competitivo de CATP, es necesario:

- a) Se considerará cancha reglamentaria habilitada a todas aquellas que cumplan con lo determinado en el Reglamento Oficial de Tenis con Paleta de CATP.
- b) Poseer una cancha reglamentaria habilitada por cada once (11) parejas anotadas a total disposición del evento.
- c) Habilitar en un lugar suficientemente amplio, un Centro de Información para la Acreditación de las delegaciones, donde se examinarán la totalidad de las zonas y draws e información deportiva referente al torneo necesaria para los jugadores y delegados.

De las inscripciones

- a) No debe tener el jugador sanción alguna que implique suspensión de la afiliación o penalización deportiva respectivamente.
- b) Deben estar ambos integrantes de la pareja representativa en condiciones reglamentarias de competencia, mediante acreditación institucional.
- c) El cierre de la inscripción para cualquier evento del calendario competitivo se produce en forma automática tres (3) días antes de la fecha de iniciación del torneo.
- d) La totalidad de las inscripciones del torneo, deben ser recibidas por la entidad organizadora en forma escrita mediante correo electrónico.
- e) Con la inscripción, cada institución deberá enviar los siguientes datos: apellido y nombre de cada jugador integrante de la pareja. n° de documento categoría fecha de nacimiento
- f) Ningún jugador podrá participar en mas de un categoría en un mismo torneo.

Modalidad del Torneo

- a. Se desarrollara una primera etapa de clasificación por zonas, las mismas pueden ser de 3 o de 4 parejas. Las zonas de 3 se jugarán con la modalidad de todos contra todos clasificando para la 2da etapa, los dos primeros de cada zona:

Zona de 3: de haber empate

- 1) Diferencia de chicos

- 2) Diferencia de puntos
- 3) Puntos a favor
- 4) Puntos en contra
- 5) Resultado en Cancha (previo a sorteo de una pareja)

b. En la zona de cuatro, se enfrentarán las parejas de mayor y menor ranking y, al mismo tiempo las dos restantes parejas de la zona, luego se enfrentaran los ganadores de los primeros partidos entre si y simultáneamente los perdedores de dichos partidos. La pareja que gane sus dos partidos será la 1ra de la zona, quien pierda sus dos partidos quedara eliminada (salvo caso de descalificación de alguna pareja de la zona) y las otras dos parejas clasificaran en 2do y 3er lugar.

Zona de 4: definición

- 1) Resultado en cancha
- 2) Diferencia de chico
- 3) Diferencia de puntos
- 4) Puntos a favor
- 5) Puntos en contra
- 6) Sorteo

c. En una segunda etapa participaran en una sola llave, denominada campeonato, las parejas clasificadas de las zonas, compitiendo a simple eliminación.

De la conformación de los Draw

- a. Las zonas deben estar perfectamente conformadas y fiscalizadas 48hs antes del inicio del mismo.
- b. En la llave campeonato deben figurar los apellidos de las parejas e instituciones a la que se representa a partir de semifinales.

c. La conformación de zonas se hará de acuerdo al ranking oficial por institución de la CATP.

Zona A 1 16 17

Zona B 2 15 18

Zona C 3 14 19

Zona D 4 13 20

Zona E 5 12 21

Zona F 6 11 22

Zona G 7 10 23

Zona H 8 9 24

d. En el armado de zonas en lo posible, no se deben enfrentar parejas de la misma institución, de ocurrir esto, se puede modificar la ubicación del ranking de la misma.

e. En caso que el total de inscriptos en una categoría no sea un número divisible, en forma exacta, por 3, y sobra 1 pareja, se debe conformar zona de 4, siendo ésta la zona A. si sobran 2 parejas se confeccionaría 2 zonas de 4, que obligatoriamente serán zona A y zona B.

f. En caso que una categoría este compuesta por solo cinco (5) parejas, se conformará una zona de dos (2) y una zona de tres (3). Quedará a criterio del organizador realizarla. De realizar dicha categoría la zona A será conformada por 2 parejas: la pareja numero 1 y 2 del ranking. La zona B será conformada por las 3 parejas restantes: la pareja numero 3, 4 y 5 del ranking. De existir más de una pareja de una misma institución, deberán enfrentarse entre si en el primer partido de zona.

g. Para que se otorgue puntos para la Copa de Equipo, deberán participar como mínimo tres entidades dentro de una misma categoría.

h. Los horarios de programación de los partidos deben ser hechos, de manera tal, que la ronda clasificatoria culmine totalmente como máximo a las 11hs del DIA siguiente al comienzo del campeonato. Cuando una pareja deba jugar tres partidos el mismo DIA, el horario del segundo partido deberá tener un intervalo de 4hs contando desde la programación del primer partido; y el horario del tercer partido deberá ser establecido con un intervalo de 6hs contando desde la programación del segundo partido. De producirse alguna alteración en el desarrollo del torneo, deberá disponerse de un mínimo de una (1) hora entre la finalización de un partido y el comienzo del segundo.

i. Los partidos de zonas se deben programar cada 60 minutos como mínimo, los de llave campeonato cada 60 minutos como mínimo. Los partidos no deben ser programados en su inicio antes de las 9hs ni después de las 23hs. En las categorías menores el último partido de inicio será a las 18hs.

j. Una vez confeccionado las zonas y los draw del Torneo, con su respectiva programación horaria y de complejos, no podrán ser modificados bajo ningún concepto aunque esto no afecte el normal desarrollo del Torneo, a excepción de comprobarse un error en la confección de los mismos o razones de fuerza mayor, lo que deberá ser decidido únicamente por el Fiscal General de la CATP asignado a ese Torneo.

Del desarrollo del Torneo

a. Los partidos de una misma categoría deberán disputarse en canchas con similares características técnicas, a saber: material de piso.

b. Ningún jugador podrá participar con indumentaria que se identifique con algún equipo de fútbol o partido político.

c. El Torneo deberá desarrollarse en 3 días como máximo.

d. Todos los partidos se jugarán al mejor de 3 chicos.

e. En la etapa clasificatoria se otorgarán los siguientes puntaje para cada partido:

1) por partido ganado: 2 puntos

2) por partido jugado-perdido: 1 punto

3) por partido perdido por W.O: 0 punto

f. No se programarán partidos para definir 3° y 4° puesto, pero los fines de la preclasificación se tomará como 3° el que hay perdido con la pareja campeona.

g. Tiene absoluta vigencia el reglamento de Disciplina y Código de Conducta.

h. El Reglamento de Juego es el aprobado por la CATP.