



FEDERACIÓN DE TENIS DE LA COMUNIDAD VALENCIANA

GUÍA PRÁCTICA PARA COMPETIR

Temas básicos que hay que tener en cuenta cuando se empieza a competir



MARIÁN VIVÓ SALES 2025

FEDERACIÓN DE TENIS DE LA COMUNIDAD VALENCIANA

Objetivo

Aquí vas a ver todo lo que te hace falta saber a la hora de participar en tus **primeros torneos**. Por eso hemos creado esta "GUÍA PRÁCTICA PARA COMPETIR", un documento en el que podrás aprender a inscribirte, a saber, para qué sirve un Juez Árbitro, cómo se cuenta y un sinfín de temas que pronto serán familiares para ti.

Debes leer especialmente los cuadros que se titulan "REGLAMENTO". En todas las partes del mundo se juega con el mismo Reglamento, así que apréndete lo mejor que puedas las reglas porque te van a servir en cualquier sitio.

El Reglamento te enseña a saber lo que tienes que hacer en muchas situaciones que se dan en los partidos: cuándo tengo que sacar, cuándo cambio de lado, cómo se cuenta en el tie break, qué pasa si me porto mal, cómo debo ir vestido, qué tengo que hacer al llegar al club...

Esperamos que esta Guía dure poco tiempo en tus manos; eso querrá decir que has aprendido rápido y que ya sabes moverte en los torneos.

Esperamos que aprendas a disfrutar compitiendo, que la competición sea algo que te haga tener buenos amigos y que dentro de unos años pienses que mereció la pena empezar a competir. Es nuestro mayor deseo.

INSCRIPCIÓN

Inscripción torneos

INSCRIPCIÓN

En todos los torneos que quieras disputar, hay un plazo para inscribirte. En la publicidad del torneo te pondrá la forma de inscripción y la fecha tope. Te pedirán algunos datos, entre ellos el número de tu licencia. Sin licencia no se puede competir. Si no tienes, consulta a tu entrenador o a tu federación. Además, debes saber que, en caso de accidente deportivo, la licencia te cubre la asistencia médica.

Importante

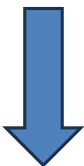
El Reglamento de Competición **NO** te permite jugar dos torneos a la vez, es decir que se disputen **exactamente** en las mismas fechas, aunque para ti sean compatibles.



LICENCIA

Categorías licencia

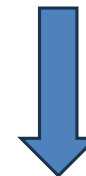
LICENCIA NACIONAL



Para participar en torneos puntuables en el Ranking nacional

Válido para torneos publicados calendario FTCV/RFET

LICENCIA AUTONÓMICA



Para participar en torneos circuito de promoción en la FTCV

Válido para torneos circuito promoción FTCV

SORTEO – ORDEN JUEGO

SORTEO Y ORDEN DE JUEGO

En la información deberá de aparecer la fecha y la hora del sorteo.

El sorteo es un acto público en el que se forma el cuadro y donde se determinan los enfrentamientos entre los jugadores/as inscritos. Ahí podrás ver con quién te enfrentas en primera ronda y el camino que puedes seguir si vas ganando tus partidos.

Tras el sorteo, se confecciona el Orden de juego, es decir, el orden en que se disputan los partidos a partir de la hora inicial.

Hay torneos en los que se elabora un Orden de juego para todos los días y otros en los que cada día se elabora el del día siguiente.

Importante

La hora del comienzo de tu partido es orientativa. Ten en cuenta que, si hay partidos anteriormente en tu pista, debes esperar a que finalicen. Es habitual que en todos los torneos haya retrasos.



ORDEN DE JUEGO

NO ANTES / A CONTINUACIÓN

NO ANTES



No entras en pista hasta pasado esa hora

Ejemplo orden de juego:

- Primer turno: 9h
- No antes 10h
- No antes 11h

Debes estar en el club como tarde la hora marcada

A CONTINUACIÓN



Puedes entrar en pista antes si hay pista disponible
Debes estar preparado/a

Ejemplo orden de juego:

- Primer turno: 9h
- A continuación
- A continuación

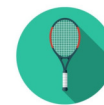
Debes estar en el club como tarde a las 9:30h

JUEZ ÁRBITRO

El Juez Árbitro de un torneo es el máximo responsable a nivel técnico. No debes confundirlo con el Juez de Silla, que es quien arbitra en cada partido. En el caso de que no haya juez de silla, los mismos jugadores son quienes arbitran. Si hay problemas porque no te pones de acuerdo con tu contrario en cuanto al marcador, si una bola es buena o mala, si hay pérdidas injustificadas de tiempo, o cualquier otra circunstancia, deberás llamar al Juez Árbitro. Él os ayudará a resolver el problema. Su decisión es inapelable.

Importante

Es muy importante presentarte al Juez Árbitro cuando llegas al club para que sepa que has llegado y te pueda localizar en el momento en que te corresponde entrar en pista.



JUEZ SILLA

El Juez de Silla es quien arbitra en cada partido. Él decide sobre todo lo que ocurre en la pista, salvo los casos de interpretación del Reglamento, en los que se puede consultar al Juez Árbitro.

Importante

Lo normal es que en las primeras rondas no haya Juez de Silla. No te incomodes por esto porque, si no hay en tu pista, no habrá en ninguna de las demás.



INDUMENTARIA

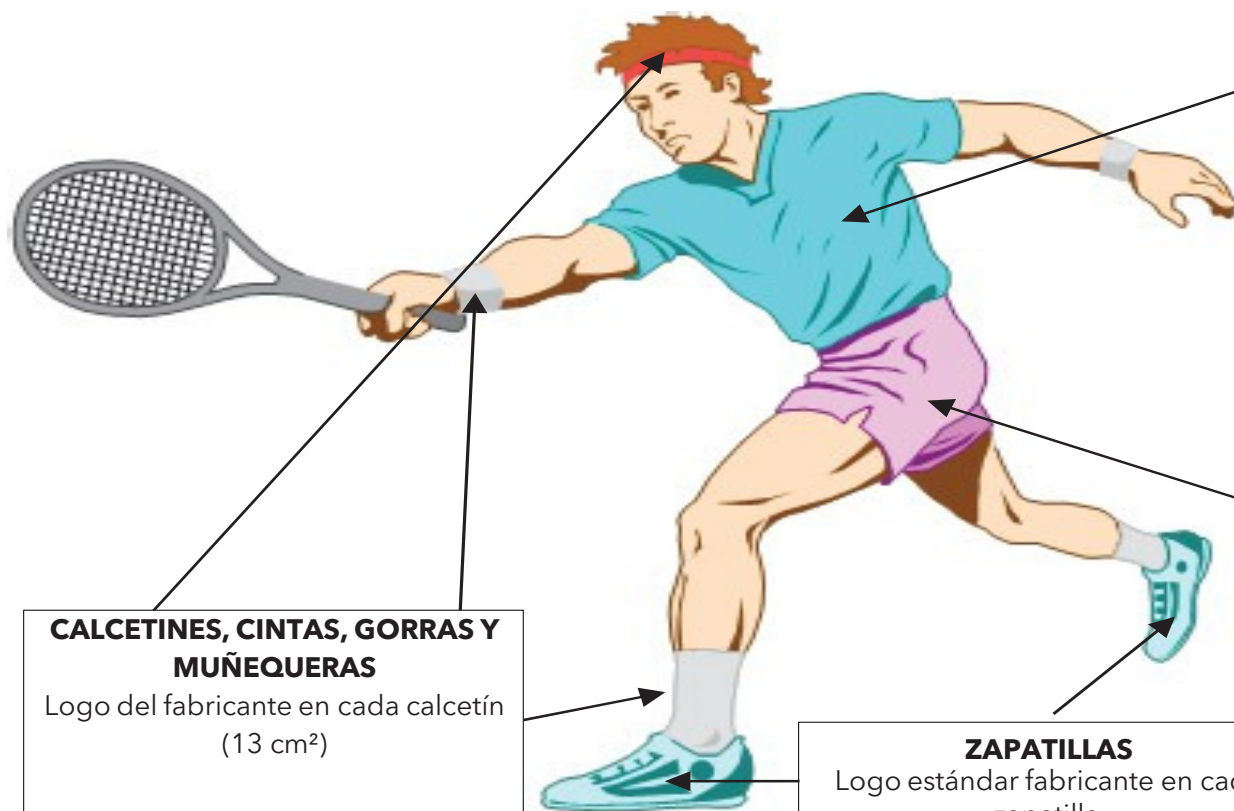
Cuando vayas a entrar en pista, debes tener en cuenta que no se puede jugar con cualquier indumentaria, aunque tampoco hay grandes exigencias. Tan sólo hay que ir, con polo o camiseta, pantalón corto o similar y zapatillas (si quieres saber más consulta capítulo V Jugadores del RT de la RFET)

Importante

Debes saber que en los clubs en los que se juega sobre tierra batida no se admite todo tipo de suela. Tiene que ser un calzado que no dañe la pista, o sea, de suela ligeramente estriada (suela de espiga).



¿QUÉ DICE LA NORMA?



CALCETINES, CINTAS, GORRAS Y MUÑEQUERAS

Logo del fabricante en cada calcetín (13 cm²)

ZAPATILLAS

Logo estándar fabricante en cada zapatilla.

POLOS, SUDADERAS O CHAQUETAS

Con mangas

1 x Patrocinador (19.5 cm²) por manga + 1 x Fabricante (52 cm²) por manga (si posee escritura, ésta no podrá exceder de 26 cm²)

Sin mangas

Ambos logos del Patrocinador podrán ir delante para ambos sexos

Delante, detrás y cuello (en total)

Fabricante 2 x 13 cm² o bien 1 x 26 cm² + Entidad deportiva en la parte delantera con un tamaño máximo de 39 cm²

PANTALONES CORTOS, FALDAS O PANTALONES DE CHÁNDAL

O bien: 2 x Fabricante (13 cm²)
ó: 1 x Fabricante (26 cm²)

Si se llevan pantalones elásticos:
1 x Fabricante (13 cm²) adicional al logo de los pantalones cortos.

EJEMPLO CAMISETA

NO VÁLIDO



VÁLIDO



SORTEO EN PISTA

Antes de comenzar el partido se realiza el calentamiento, que son 5 minutos. Una vez finalizado, se realiza el sorteo:

Si te toca elegir, tienes cuatro opciones:

1. Elegir sacar (sacarías el primer juego, tu contrario el segundo y así se va alternando)
2. Elegir restar
3. Elegir campo
4. Darle la elección a tu contrario

Importante

Si hay Juez de Silla, el sorteo se hará previo al calentamiento y él lo hará.

Si no lo hay, los dos jugadores debéis sortear con una moneda, con la marca de la raqueta o con cualquier elemento que tengáis a mano.



¿CÓMO SE CUENTA?

Seguramente sabes cómo se cuenta en un partido de tenis.

De cualquier forma, aquí tienes información:

- **Un juego:** si ganas un punto te anotas 15; si ganas otro, 30; si ganas el siguiente, 40; y si ganas otro, has ganado el juego. Si empatas a 40, hay que ganar dos puntos seguidos (se llaman ventajas) para apuntarte el juego.
- **Un set:** debes llegar a ganar 6 juegos. Si empatas a 5, debes llegar a 7 juegos. Si empatas a 6, se juega un tie break, que es un "mini partido" a llegar a 7 puntos.
- **Un partido:** debes llegar a ganar 2 sets antes que tu contrario. Es decir, puedes ganar los 2 sets seguidos o ganar 1 y tu contrario otro. En ese caso se disputa un tercer set de desempate o un match tie break a 10 puntos que sustituye al set final.



¿CÓMO SE CUENTA?

Importante

Esta forma de contar es la habitual, pero hay torneos en los que, previo aviso, se juega a sets de 4 juegos, o un desempate en lugar de tercer set.

En las categorías de hasta 10 años, siempre se jugará a dos sets de 4 juegos y en caso de empate se disputará un match tie break a 10 puntos que decidirá el vencedor del encuentro.

Debes saber que la pelota en la categoría sub10 será siempre de punto verde.

Esta información está en el anuncio del torneo. Si tienes dudas, pregúntaselo al Juez Árbitro.



¿CÓMO SE CUENTA?

Cómo se juega el tie break

El tie break es el juego de desempate en el caso de que llegues a 6 juegos iguales en un set. Debes saber lo siguiente:

1. Se cuenta "normal" (1-0, 2-0, 2-1...).
2. Gana el que antes llega a 7 puntos.
3. El primer punto se saca desde el lado derecho, el segundo desde el izquierdo y así hasta el final
4. Siempre hay que ganar por una diferencia mínima de 2 puntos (no puede ser 7-6, sino 8-6, 9-7, 10-8...).



¿CÓMO SE CUENTA?

Cómo se juega el tie break

5. Empieza sacando el jugador que no sacó en el juego anterior y sólo saca en el primer punto.
6. A continuación, el otro jugador saca en los dos puntos siguientes. Y desde este momento, se va alternando el saque cada 2 puntos.
7. Cada vez que se juegan 6 puntos, hay cambio de lado (sin descanso).

Importante

En el primer juego del siguiente set saca el que no empezó sacando el tie break y hay cambio de lado.



ORDEN EN EL SAQUE

El saque se va alternando, de tal forma que cada juego es sacado por un jugador. El primer punto se saca del lado derecho, el segundo del izquierdo y así sucesivamente. Cuando sacas, debes estar con los dos pies detrás de la línea de fondo y en uno de los dos lados, derecho o izquierdo.

Importante

Esto también se hace si juegas dobles. El saque se va alternando entre los cuatro jugadores. Así un jugador saca cada cuatro juegos. El orden sólo se puede cambiar cuando termina un set.



BOLA BUENA O MALA

Cuando tengas dudas sobre si una bola ha botado dentro o fuera de tu pista o de la del contrario, tienes que tener en cuenta lo siguiente:

1. Si es en tierra batida, hay que mirar la marca en el suelo y definir si toca la línea o no. Si no hay separación entre la marca y la línea, se supone que toca y es buena.
2. Si es en pista dura, prevalece canto del lado.

Importante

Cuando no hay Juez de Silla, cada jugador manda en las decisiones de su campo. Si no te fías o crees que el contrario se equivoca, llama al Juez Árbitro. Es un derecho que tiene todo jugador.



CAMBIO DE LADO

Cuando la suma de los juegos es un número impar, hay que cambiar de lado de la pista. En ese momento tienes un minuto y medio (90 segundos) para descansar.

Si el descanso es al final de un set, tienes dos minutos (120 segundos). Para este descanso no hace falta que la suma de los juegos sea impar. Simplemente se descansa porque ha finalizado un set. En ese caso, tras el descanso no se cambia de lado.

Importante

Hay dos excepciones:

- en el cambio del 1-0 de cada set
- en los cambios en el tie break no hay descanso.



JUEGO CONTINUO

TIEMPOS PERMITIDOS

- **Calentamiento:** Máximo de **5 minutos**.
- **Entre puntos:** Máximo de **25 segundos**.
- **Cambio de lado (al final de un juego):** Máximo de **90 segundos**.
- **Al final de cada set:** Máximo de **120 segundos**.



JUEGO CONTINUO

INTERRUPCIONES

- **Para ir al baño:**
 - Deben realizarse **solo durante los descansos entre sets.**
 - **No se permite** para ningún otro propósito.
 - En **partidos individuales:** Cada jugador/a tiene derecho a **una (1)** interrupción.
 - En **partidos de dobles:** Cada pareja dispone de **dos (2)** interrupciones en total.
- **Por cambio de indumentaria:**
 - Deben realizarse **únicamente durante los descansos entre sets.**



JUEGO CONTINUO

RESUMEN

Situación	Duración Permitida / Condición
Calentamiento	Máximo 5 minutos
Entre puntos	Máximo 25 segundos
Cambio de lado (al final de un juego)	Máximo 90 segundos
Descanso al final de cada set	Máximo 120 segundos
Interrupciones para ir al baño	Solo durante descansos entre sets
En partidos individuales	1 interrupción por jugador/a
En partidos de dobles	2 interrupciones por pareja
Cambio de indumentaria	Solo durante descansos entre sets

DESCANSO ENTRE PARTIDOS

Por necesidades del torneo, el Juez Árbitro te puede señalar más de un partido en la misma jornada. Debes saber que tienes derecho a descansar entre partido y partido.

1. Si el partido anterior ha durado menos de una hora, tienes derecho a media hora de descanso.
2. Si el partido anterior ha durado entre una hora y una hora y media, tienes derecho a una hora de descanso.
3. Si el partido anterior ha durado más de una hora y media, tienes derecho a una hora y media de descanso.

Importante

Aprovecha bien el tiempo de descanso, aunque no estés excesivamente cansado. Relájate, no estés al sol, bebe agua y come algo antes de entrar en pista para el siguiente partido.



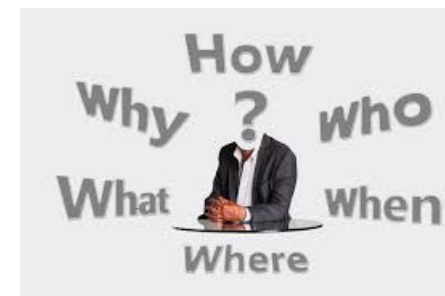
INCOMPARECENCIA - WO

El Juez Árbitro te pondrá W.O. (partido perdido por incomparecencia) si no estás en pista a los 15 minutos de haber sido llamado. Por eso, es bueno llegar al club antes de la hora marcada en el Orden de Juego y estar atento a las indicaciones de los organizadores. De cualquier forma, no esperes los 15 minutos. Deberías estar dispuesto/a en el mismo momento de ser Llamado/a.

Importante

El/la Juez Árbitro es el que aplica el W.O.

Él/ella es quien valora, en el caso de un retraso, las circunstancias y toma una decisión.



CÓDIGO DE CONDUCTA

Existen unas normas sobre comportamiento que tienes que tener en cuenta. Si incumples esas normas, el Juez de Silla o el Juez Árbitro puede amonestarte o sancionarte, incluso eliminándote de la competición.

En el Reglamento puedes ver todas las situaciones sancionables, pero vamos a recordar las más importantes:

- Abuso verbal (tacos, expresiones de mala educación...).
- Abuso de material (maltratar raquetas, pelotas, red o cualquier elemento de la pista).
- Conducta antideportiva (engloba gran cantidad de situaciones de mal comportamiento).
- Coaching o consejos externos (no está permitido mantener ningún tipo de comunicación con personas ajenas al partido que estás disputando). *



CÓDIGO DE CONDUCTA

* Coaching o consejos externos (breves y discretos)

El asesoramiento solo estará permitido en categorías cadete, junior, absoluto y veteranos si **todos los partidos de la ronda cuentan con Juez de Silla en pista.**

Se podrá realizar:

- **Verbal o gestualmente**, cuando el jugador esté en el mismo lado.
- **Solo gestualmente**, si el jugador se encuentra en el lado opuesto.
- Únicamente durante pausas ajenas a la voluntad del jugador (como interrupciones por el oponente o por causas meteorológicas).

Queda prohibido en los cambios de lado, durante pausas solicitadas por el propio jugador o si interfiere en el ritmo del partido.



CÓDIGO DE CONDUCTA

Importante

Debes saber que, en el tema del coaching, si hay una advertencia o una sanción es para ti.

Da igual quién se haya comunicado, contigo, el caso es que el perjudicado vas a ser **TÚ**.

Por eso es importante que los que te acompañan a los partidos, Tengan claro que, lejos de ayudarte, te pueden perjudicar.

•

TU JUEGO CUENTA 

Programa con puntos de suspensión para los/las jugadores/as con el fin de concienciar sobre los comportamientos negativos en el juego.

	MOTIVO	PUNTOS
TABLA DE SANCIONES	Por cada infracción del Código de Conducta	+1
	Por abandonar un torneo antes de completarlo	+5
	Por no presentarse a un torneo en el que se ha apuntado sin justificación	+6
	Por una descalificación directa	+6
	Por motivos relacionados con violencia física o verbal del jugador/a o acompañante	+10

PRIMERA SUSPENSIÓN
Cuando el/la jugador/a llega a los 10 puntos, la licencia quedará inactiva durante 4 semanas y no podrá competir en ningún torneo homologado.

SEGUNDA SUSPENSIÓN
Cuando el/la jugador/a vuelve a sumar 10 puntos, no podrá participar en ninguna competición durante 32 semanas.

TERCERA SUSPENSIÓN
Cuando por tercera vez el/la jugador/a cuenta con 10 puntos, la suspensión de la licencia es de 50 semanas.

Después de cada suspensión, se restarán los 10 puntos, quedando en la cuenta del/la jugador/a el exceso que pueda tener sobre 10.



Federación de Tenis de la Comunidad Valenciana

SANCIONES

El Juez Árbitro o el Juez de Silla puede advertirte o sancionarte por un mal comportamiento.

La primera vez que faltes al Código de Conducta, el Juez de Silla o el Juez Árbitro te Amonestará (warning)

La segunda te quitará un punto.

La tercera te quitará un juego.

Si hay una siguiente, lo más normal es que te descalifique.

Importante

Tienes que tener en cuenta que te pueden descalificar definitivamente en cualquier momento, sin advertencia previa, si la falta que has cometido la consideran grave.



RESULTADO Y SALIDA DEL CLUB

En el caso de que no haya Juez de Silla en tu partido, y si has ganado, deberás buscar al Juez Árbitro para comunicarle el resultado. Si hay muchas pistas en el torneo, el Juez Árbitro no puede controlar todas. Es importante que todos los jugadores ayuden al Juez Árbitro para que vaya bien el torneo.

Una vez finalizado el partido y antes de salir del club, deberás buscar al Juez Árbitro y preguntarle por el horario del día siguiente si es que te corresponde jugar.

Además, deberías saludar cuando llegues y dar las gracias al irte, no es obligatorio, pero demuestra **educación** y agradecimiento.

Sistema		Comunicación		Clasificación		Club		Sala	
Ranking	SE	CE	Comunicación	Cuartos Final	Semifinales	Final			
1			Bye						
2			Bye						
3			Bye						
4			Bye						
5			Bye						
6			Bye						
7			Bye						
8			Bye						
9			Bye						
10			Bye						
11			Bye						
12			Bye						
13			Bye						
14			Bye						
15			Bye						
16			Bye						
v2.0									
Sistema fecha/hora		Cabezas de serie		Lucky Losers		Reservados a			
Puntos oficiales									
Representante Jugador									
Juez Árbitro y Licencia									

GRACIAS

