

## **REGLAMENTO CIRCUITO PROVINCIAL DE LA ASOCIACION DE TENIS DE CAMPO 2023**

### **A. CIRCUITO**

El Circuito Provincial 2023 tendrá el nombre de CIRCUITO PROVINCIAL DE TENIS 2023. El mismo se dividirá en grado 1 como COPA ECUASANITAS en las categorías de 10,12, 14, 16 y 18 años, en grado 2 como COPA METRO en las categorías de 10, 12, 14, 16 y 18 años además de los festivales de pelota roja y naranja (sub 6 y 8 años) tenemos los torneos del Circuito de Categorías denominados como COPA STORE DEPORTES (Abierta, segunda, tercera y cuarta, quinta y sexta categoría) y el Circuito por Equipos como COPA METRO.

### **B. JUGADORES**

Para poder participar en el CIRCUITO PROVINCIAL DE TENIS 2023, los jugadores deberán ser ecuatorianos o extranjeros y estar registrados como tenistas ante la ATP, a través de la afiliación anual. En caso de que desee participar un jugador de otra provincia, el jugador, entrenador o padre de familia deberá extender una solicitud a la Asociación de Tenis de Tenis de Campo de Pichincha para que pueda participar sin afiliación.

Asimismo, todo jugador que se inscriba en torneos nacionales e internacionales también deberá contar con la afiliación anual ante la ATP, requisito sin el cual no podrá ser avalado.

### **C. REGISTRO Y AFILIACION DE JUGADORES**

La Asociación De Tenis de Campo de Pichincha registrará a todos los jugadores o tenistas que aspiren participar en el CIRCUITO PROVINCIAL DE TENIS 2023, tanto en el circuito junior como en el de categorías. Para ello se receptorá la inscripción en línea mediante la página de UTR en el enlace [app.universaltennis.com/clubs/12187](http://app.universaltennis.com/clubs/12187) siguiendo las instrucciones puestas en la página web [www.asotenis.com](http://www.asotenis.com) Este registro será avalado directamente por la ATP.

La cuota de registro anual de los jugadores del CIRCUITO PROVINCIAL DE TENIS 2023 a inscribirse ante la ATP por afiliación para el presente año es de



cuarenta y cinco dólares americanos (US \$ 45), pagaderos únicamente a través de cualquiera de las opciones señaladas en el proceso de inscripción en línea.

Los participantes en el CIRCUITO POR CATEGORIAS Y POR EQUIPOS deberán afiliarse

a la ATP sin costo alguno.

#### **D. NÚMERO DE PARADAS**

El Circuito tendrá el siguiente número de paradas de acuerdo a cada categoría:

En el Circuito Provincial G1 COPA ECUASANITAS serán los siguientes torneos:

- Festivales 4 paradas
- 10 años 6 paradas
- 12 años 6 paradas
- 14 años 6 paradas
- 16 años 6 paradas
- 18 años 6 paradas

En el Circuito Provincial G2 COPA METRO serán los siguientes torneos:

- 10 años 4 paradas
- 12 años 4 paradas
- 14 años 4 paradas
- 16 años 4 paradas
- 18 años 4 paradas

En el Circuito Provincial por Categorías COPA STORE DEPORTES serán los siguientes torneos:

- Categorías 5 paradas

En el Circuito Por Equipos COPA METRO serán los siguientes torneos:

- Por Equipos 3 paradas



## E. ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

Solicitud para Sede. - Los Clubes y Academias afiliados a la ATP que estén interesados en organizar torneos provinciales deberán solicitar a la ATP su inclusión en el Calendario Oficial Anual mediante un correo electrónico a [administracion@asotenisp.com](mailto:administracion@asotenisp.com). La ATP señalará las fechas de acuerdo a la estructura organizativa que la Comisión Técnica estime conveniente, considerando las solicitudes que se hubieren recibido de los clubes postulantes.

La ATP aceptará la solicitud, siempre y cuando el club postulante, cumpla con los requisitos y este al día en el pago de sus mensualidades correspondientes.

Requerimientos Mínimos para las Sedes. - Para realizar un torneo provincial, la sede deberá ofrecer lo siguiente:

- El Director del Torneo o su delegado, deberá permanecer en la sede del evento desde 30 minutos antes del inicio de la programación diaria hasta la finalización de la misma. Si esto no fuese posible, deberá al menos estar en tiempo parcial y con disponibilidad para resolver cualquier situación urgente, cuando la organización del torneo así lo demande.
- Cada cancha deberá tener marcador, parasoles y sillas para uso de los jugadores.
- Mínimo de canchas de igual superficie, en buen estado, para festival de tenis (categorías de 6-8 años) 10, 12, 14, 16, 18 años y categorías abierta, segunda, tercera, cuarta, quinta y sexta categoría.
  - Mínimo 5 canchas durante el día y tarde
  - Mínimo 5 canchas con luz artificial.
- Personal médico de asistencia durante todo el desarrollo del evento, fisioterapeuta en el club sede y médico a disposición para llamarlo ante una emergencia.
- Servicio diario de encordado de raquetas en el club a precio razonable, desde antes del inicio del primer partido hasta la terminación del último partido.
- Personal de asistencia y mantenimiento de canchas.
- Servicios higiénicos y camerinos separados para jugadores, damas y varones, en perfecto estado de funcionamiento y limpieza.
- Servicio de cafetería con alimentos para deportistas, sánduches, bebidas hidratantes y agua en botella.



- Sistema de parlantes o altavoces que asegure que los jugadores escuchen los llamados a partido.
- Un reloj oficial, colocado en un lugar fácilmente visible.
- Pizarra o vitrina en que se exhiban los cuadros, horarios de juego y resultados.
- Espacio destinado al descanso de los jugadores.
- Oficina o lugar independiente de trabajo para el Supervisor, facilitando, impresora-fotocopiadora e internet.

**Obligaciones de las Sedes.** - Además de cumplir con los requerimientos mínimos antes expuestos, la sede tendrá las siguientes obligaciones:

- a. Nominar al Director del Torneo, quien deberá ser una persona calificada para cumplir con las obligaciones expuestas en el presente Reglamento.
- b. Garantizar el debido y oportuno cumplimiento de las obligaciones asumidas ante la ATP, y custodiar los elementos de valor de los jugadores, jueces y público presente.
- c. Mantener las canchas en perfectas condiciones de uso durante las competencias.
- d. Hacer respetar en el club sede la utilización de espacios para las publicidades y promociones señaladas por la ATP.

**Funciones del Director del Torneo.** – El Director del Torneo tendrá las siguientes funciones:

- a. Será el responsable del cumplimiento de todas las obligaciones de la sede, antes, durante y después de concluido el torneo.
- b. Supervisar los detalles administrativos, incluyendo el cuidado y la preparación de las canchas.
- c. Garantizar la atención adecuada a los deportistas y padres de familia: encordado, servicio de cafetería, etc.
- d. Designar la cartelera oficial donde los árbitros colocarán la información general del torneo.
- e. Asegurarse de contar con los elementos de trabajo y todo lo necesario para los partidos: bolas, marcadores, sillas para Juez etc.



- f. Asegurar la colocación correcta de las pancartas publicitarias de la ATP en las canchas principales donde se jugarán las finales.
- g. Asegurarse de obtener fotografías del torneo, especialmente de la ceremonia de premiación, si las hubiere, para que aparezcan las pancartas de los auspiciadores de la ATP, debiendo remitirlas en un plazo máximo de 24 horas a la ATP.
- h. Tener preparados los trofeos o premios a ser entregados a la conclusión del torneo, en la Ceremonia de Premiación y Clausura del evento.
- i. Integrar la Comisión de Conducta del torneo.
- j. Al día siguiente de concluido el evento, como máximo, deberá enviar a la ATP, vía e-mail un informe detallado del torneo.
- k. Durante las siguientes 48 horas de concluido el torneo deberá enviar a la ATP, las pancartas de la ATP, fotos del evento que acrediten la presencia de los auspiciadores, bolas que sobraron del evento.

**Funciones del Árbitro Asistente Provincial.** - Es la autoridad en cancha para la ejecución de los Reglamentos, Reglas de Juego y Código de Conducta adoptados por la ATP, FET y la ITF.

Son funciones del árbitro asistente provincial, las siguientes:

- a. Asistir puntualmente a la sede, a la hora que el Supervisor le señale.
- b. Vestir apropiadamente el uniforme de árbitro de la ATP.
- c. Garantizar que el torneo sea conducido estrictamente apegado a los Reglamentos del CIRCUITO PROVINCIAL 2023, las Reglas y el Código de Conducta adoptados por la ATP, FET y la ITF.
- d. Asistir al Supervisor en la actualización de la cartelera con sus resultados y nuevos horarios de juego.
- e. Garantizar su presencia física mientras se desarrolle el respectivo torneo.
- f. Cumplir con profesionalismo sus asignaciones y comportarse apegado al código de oficiales de ITF.
- g. Reportar diariamente cualquier situación relacionada con el Código de Conducta al Supervisor del Torneo.



**El Presidente de la ATP o su Delegado.** - El Presidente de la ATP, o su Delegado, presidirá el Congresillo Técnico y la Comisión de Conducta. Ante su ausencia y la de su Delegado, podrá encargar la presidencia de los mismos al Supervisor.

**La Comisión de Conducta.** - En el Congresillo Técnico de cada torneo se conformará una Comisión de Conducta presidida por el Presidente de la ATP o su Delegado, e integrada por el Supervisor ATP, el Director del Torneo.

Esta Comisión ajustará su cometido a las siguientes funciones:

- a. Velar por el cumplimiento de las normas vigentes en el Reglamento, en las Reglas y en el Código de Conducta adoptadas por la ATP, FET y la ITF.
- b. A solicitud de cualquiera de sus integrantes, el Presidente del Organismo Provincial o su delegado debidamente acreditado, la Comisión deberá reunirse para tratar el tema motivo de la convocatoria.
- c. La Comisión también podrá pronunciarse sobre situaciones de indisciplina cometidas fuera de la cancha. Se consideran parte del torneo: el club en el cual deben prevalecer las normas de buena conducta, se sancionará con sujeción a la normativa de la ATP y por autoridad de ésta.
- d. La decisión de la Comisión de Conducta es definitiva durante el desarrollo del torneo.
- e. En el caso de que en cualquier torneo avalado por la ATP existiese una grave violación al Código de Conducta o se suscitase algún incidente que, a criterio de esta Comisión, merezca una inmediata amonestación o sanción por parte de la ATP, el Presidente de la Comisión de Conducta deberá suscribir un acta conjunta, describiendo la falta en cuestión, la que deberá ser enviada a la ATP, dentro de las 24 horas subsiguientes al término del evento, para los fines legales consiguientes.
- f. De sus actuaciones elevará un informe, suscrito por todos los integrantes de la Comisión, que será puesto en consideración del Directorio de la ATP, a fin de que sea conocido y resuelto en la Sesión que se convoque seguidamente.
- g. La Comisión sancionará también al jugador, cuyos familiares o representantes, propicien escándalos o que no se ajusten al Código de Conducta y/o contravengan disposiciones de los delegados del



Presidente, dentro o fuera de lo que la ATP considera como sedes del evento o parte del torneo.

- h. Cualquier persona sancionada por la Comisión de Conducta puede apelar la respectiva decisión ante el Directorio de la Asociación de Tenis de Campo de Pichincha.

## F. ELABORACIÓN DE LOS CUADROS DE JUEGO

El Sorteo. En todo torneo deberá realizarse obligatoriamente el respectivo sorteo, conforme los siguientes lineamientos:

- a. **Del Singles.** - El sorteo y la programación del torneo de singles se realizará en las oficinas de la Asociación en presencia de un supervisor, a partir de las 12:00 faltando dos días para dar inicio al evento.
- b. **Del Dobles.** - Se realizará en la sede inmediatamente después que se haya cerrado la firma de inscripción de dobles, esto es a partir de las 17H00 del primer día de competencia, siempre y cuando las condiciones del torneo no se hayan cambiado, esto se notificará en la hoja de información que se publica antes de que se inicie la competencia; los jugadores que no tengan partidos el primer día de competencia podrán solicitar su firma mediante una comunicación formal con el Supervisor del torneo mediante correo electrónico.

Horarios de dobles a establecerse según lo que requiera el torneo.

Una vez concluido el sorteo no se podrá realizar modificaciones, excepto en aquellos casos en que se evidencie error u omisión del Congresillo Técnico:

- a. Un jugador con derecho a siembra que no reciba la que le corresponde, o no sea sorteado.
- b. Un jugador, debidamente inscrito por el Club o representante aceptado por la ATP, que no sea sorteado.

En el caso a), se procederá de la siguiente manera:

- Error u omisión en siembra 1, 2, 3 o 4, se repite el cuadro.
- Error u omisión en siembra 5, 6, 7 u 8, se repite el cuadro, manteniendo las posiciones de las siembras 1, 2, 3 y 4.
- Cuando el error sea con respecto al orden entre los grupos de siembras 3 y 4, 5, 6, 7 y 8, se otorgará al jugador el número de siembra que le corresponda, pero no se modificará el cuadro.

Ladrón de Guevara s/n y Toledo, Edificio Concentración Deportiva de Pichincha, La Vicentina

Teléfonos: 2900811

administracion@asotenisp.com

www.asotenisp.com Quito - Ecuador



En el caso b), se repetirá el cuadro, manteniéndose las siembras en su orden y ubicación, procediéndose a sortear al resto de jugadores.

Estos procedimientos se podrán aplicar siempre y cuando no se haya hecho pública la programación de juego; en caso contrario y según el criterio del Supervisor, amparado en el Reglamento Internacional, se moverán las fichas involucradas intentando mover o tocar lo menos posible el sorteo ya establecido, es decir sólo el área donde se ha producido el error.

**El Congreso Técnico.** – La jefa administrativa de la ATP presidirá dicho evento o designará a su delegado. Los cuadros y la programación inicial elaborados en las oficinas de la Asociación se subirán inmediatamente a la página web [www.asotenisp.com](http://www.asotenisp.com) siendo este el único medio oficial y se enviarán inmediatamente a los Clubes que tuvieren participantes en el evento. En caso de situaciones no previstas en el Reglamento, o de interpretación del mismo, será el Presidente o su delegado, quien resuelva

**El Número de Siembras, los Byes.**- El número de siembras será como sigue:  
Para un cuadro de 32 8 siembras

Para un cuadro de 28 8 siembras  
Para un cuadro de 24 8 siembras  
Para un cuadro de 16 4 siembras

Para un cuadro de 8 2 siembras

En caso de que un cuadro no se complete, la ubicación de los byes se hará con prioridad para los sembrados, en su orden, y si sobran se ubicarán por sorteo dividiéndolos en mitades, cuartos, octavos, etc. Del cuadro, de manera de distribuirlos uniformemente en todas las secciones del mismo.

**Cuadro de Simple Eliminación.** - Los jugadores se ubicarán de la siguiente manera:

- a. Las siembras deberán ser colocadas o sorteadas:
  - Coloque la siembra 1 en la línea 1 y la siembra 2 en la línea 8, 16, 32 según corresponda.



Para determinar la ubicación de las siembras restantes, sortee por pares (siembras 3 y 4), o sorteo por grupos de 4 siembras (siembras 5-8, 9-12, 13-16) para ser colocadas de la siguiente manera: <b>Siembras</b>	<b>Cuadro de 8 (2 siembras)</b>	<b>Cuadro de 16 (4 siembras)</b>	<b>Cuadro de 24/32 (8 siembras)</b>
1	1	1	1
2	8	16	32
3, 4		5 y 12	9, 24
5, 6, 7,8			8, 16, 17, 25

\* Los números en el cuadro indican la posición de la línea para las siembras correspondientes.

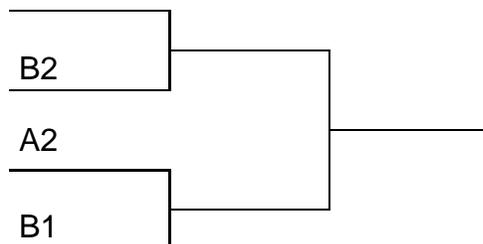
- Las líneas vacías serán llenadas de arriba abajo por sorteo, con los jugadores restantes y los espacios para los que ingresen del Cuadro de Clasificación, si los hubiere.

**Round-Robin.-** Se aplicará bajo los siguientes lineamientos:

**Ubicación de los Jugadores.** Los jugadores se ubicarán de la siguiente manera:

- En el caso de un solo grupo, los jugadores se colocarán de arriba abajo, de acuerdo al ranking.
- Cuando se establecen dos grupos, el primero del ranking pasará al grupo A, el segundo al grupo B. Los dos jugadores siguientes del ranking serán sorteados para pasar a uno u otro cuadro, y así sucesivamente.

La etapa final de un Round-Robin de dos grupos es como sigue:



En el caso de 3 o más grupos, se tomarán las cabezas de serie que sean necesarias, siguiendo el mismo procedimiento. En el Congresillo Técnico se establecerá, dependiendo del número de inscritos y de las facilidades del club sede, cuántos jugadores clasificarán de cada grupo para la etapa final de simple eliminación. Para este cuadro se considerarán como siembras 1 y 2 a los clasificados primeros en los grupos A y B; como siembras 3, 4, 5 y 6, a los clasificados primeros en los grupos C, D, E, y F, y así sucesivamente.

**1. Para calcular el número de partidos por grupo, se procederá de la siguiente manera:**

Número de juegos =  $N * (N-1)$ ; siendo N: número de jugadores del grupo.

Ejemplo: Para un grupo de 6 jugadores,  $N= 6: 6 \times 5 = 15$  juegos.

**2. Secuencia de partidos:**

Para 3 jugadores: 1-3 2-3 1-2

Para 4 jugadores: primera ronda 1-4 2-3, segunda ronda juegan los ganadores entre si y los perdedores entre sí. La última ronda los partidos que faltan.

Para 5 jugadores:

1-5	4-5	1-3	1-2	1-4
2-4	2-3	2-5	3-4	3-5



### **3. Método para definir las posiciones en caso de empate.**

En caso de empate entre jugadores al finalizar un Round-Robin, el orden será determinado de la siguiente manera:

- En caso de empate entre dos jugadores, el resultado de la confrontación entre ellos definirá la posición.
- En caso de empate entre tres o más jugadores, los resultados de los partidos serán calculados, aplicando los siguientes procedimientos:
- Porcentaje de set ganados
- Games ganados
- Mejor ranking
- Sorteo

### **Descalificación, Abandono y W.O. en los Torneos de Round-Robin**

La descalificación, el abandono y el W.O. injustificado en los torneos de Round-Robin, serán penalizados de acuerdo a lo establecido en el Reglamento vigente.

Ninguno de los partidos disputados por un jugador que pierde por descalificación, abandono o por W.O. será tomado en cuenta para posiciones finales dentro de un cuadro RR.

Si un jugador se retira o no se presenta a un partido (W.O.) por enfermedad o lesión certificada por el médico del torneo o el médico calificado, se considerará justificado.

El supervisor con el respaldo del médico oficial, puede retirar al jugador del resto del torneo. Alternativamente, dicho jugador puede continuar jugando únicamente si el médico certifica que la condición del jugador ha mejorado de tal forma que podrá actuar, al nivel requerido, en su próximo partido.

Para el cómputo de sets o juegos en partidos ganados o perdidos por descalificación o abandono, se procederá de la siguiente manera:

- a. En caso de descalificación o abandono, dependerá del resultado del partido al momento que éste ocurra:



- Si la descalificación o abandono ocurre antes de finalizar el primer set: 2 sets a 0 a favor del ganador del partido. Con el marcador que se encuentre y el segundo set en 0.
  - Si la descalificación o abandono ocurre luego de finalizado 1 o 2 sets: se mantiene el resultado obtenido en el o los sets terminados y se otorga al ganador del partido los sets restantes.
  - Descalificación o abandono en 4/5 o 5/5: el marcador para dicho set será 7/5.
  - Descalificación o abandono en 5/6 o 6/6: el marcador para dicho set será 7/6.
- b. En caso de W.O.:
- 2 sets a 0 a favor del ganador del partido: 6/0 – 6/0

#### G. DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS

Disposiciones Varias. Los diferentes torneos se sujetarán a las siguientes disposiciones:

- a. Todos los torneos programados en el Calendario Oficial Anual de la ATP se jugarán de acuerdo con las Reglas Internacionales de Tenis, los Reglamentos vigentes de la ATP, FET y el Código de Conducta de la ATP, FET y de la ITF.
- b. La publicación del programa de juegos en la sede del torneo y en la página web de la ATP [www.asotenisp.com](http://www.asotenisp.com) y redes sociales de la ATP serán las oficiales de los partidos, incluida la cartelera del club.
- c. El tiempo máximo de calentamiento, previo a un partido, será de cinco minutos.
- d. En el caso de un partido suspendido o pospuesto, el tiempo máximo de calentamiento es como sigue:

Tiempo de suspensión	Tiempo de calentamiento
De 0 a 15 minutos	No hay calentamiento
Más de 15 y menos de 30 minutos	3 minutos de calentamiento
30 o más minutos	5 minutos de calentamiento



- e. En el caso de que un partido se suspendiera o aplazara, luego de haberse realizado el sorteo, pero antes de que el partido comience, el ganador del sorteo podrá volver a escoger cuando el juego se reinicie.
- f. En el programa de juegos deberá indicarse una “hora referencial” para la iniciación de cada partido. El llamado a partido se hará a medida que haya disponibilidad de canchas. Pasado quince minutos desde el llamado a competir, el Supervisor podrá aplicar el walk-over a los jugadores que no se hubieren presentado a disputar el partido. No se podrá llamar el partido antes de la hora referencial, salvo un acuerdo previo en conjunto los jugadores con el Supervisor.
- g. Al jugador que se presente diez minutos después de haber sido llamado el partido sin ninguna justificación valedera a criterio del Supervisor, podría comenzar el partido con la penalidad de un break en contra.
- h. En todos los casos y a efecto de la aplicación del artículo precedente, será considerado como la hora oficial de llamados la que marque el reloj oficial. Si no hay reloj oficial, el reloj del supervisor es el reloj oficial
- i. Un partido podrá ser adelantado o atrasado por razones que lo justifiquen, siempre que haya acuerdo previo con los jugadores y con el supervisor.
- j. La modalidad de juego de los partidos será de acuerdo a lo establecido en el presente reglamento. Podría modificarse según lo que requiera el torneo.
- k. Los jugadores tienen 25 segundos desde que termina un punto hasta que el primer servicio del siguiente punto es ejecutado. El restador debe jugar al ritmo razonable del servidor. Una violación de tiempo puede ser aplicada antes de los 25 segundos si el receptor está demorando el ritmo razonable del servidor.
- l. Cada cambio de lado tiene un descanso de 90 segundos y al finalizar cada set el descanso será de 120 segundos. La primera violación en esta sección, tanto para servidor como receptor, será penalizada con una advertencia por violación de tiempo y cada siguiente violación será penalizada de la siguiente manera:
  - Servidor: Falta en el servicio
  - Receptor: Penalidad de punto
- m. En caso de que el programa lo exija, un jugador podrá participar hasta en cuatro partidos en un día, debiendo ser dos singles y dos de dobles.
- n. El tiempo mínimo de descanso entre un partido y otro estará basado en la cantidad de tiempo jugado:



Tiempo jugado	Tiempo descanso MINIMO de	
	Aire libre	Bajo techo
Menos de 60 minutos	30 minutos	30 minutos
Entre 60 y 90 minutos	60 minutos	45 minutos
Entre 90 y 120 minutos	90 minutos	60 minutos
Más de 120 minutos	120 minutos	90 minutos

Este tiempo podrá disminuir si los jugadores lo acuerdan con el supervisor ATP o si el torneo lo requiere.

- o. Los partidos de singles precederán siempre a los de dobles. Jugando en lo posible su partido de categoría base primero y luego el de la categoría superior.
- p. En caso de no contar con luz artificial, los partidos deberán terminar a las 18h20 o a la hora que el supervisor ATP lo señale, terminado el juego par del set en curso o al final de un set.
- q. Un partido podrá ser cambiado a otra cancha de igual o diferente superficie por disposición del supervisor ATP.
- r. Cuando el programa lo exija, o por causa de fuerza mayor, un partido jugado al aire libre podrá ser cambiado bajo techo, o viceversa, no obstante, de poder hacerlo la superficie de ser posible debería ser la misma, en otros casos se jugará en la superficie disponible.
- s. Los torneos comenzarán el día jueves y finalizarán el domingo, podrá haber variaciones de caso fortuito o fuerza mayor, previamente calificada por el supervisor ATP.
- t. El torneo se podrá alargar máximo de tres días más en la misma sede. Por casos de fuerza mayor se podrá terminar en la sede de la atp.
- u. Si un jugador tiene que jugar final de singles y final de dobles, estará permitido descansar mínimo media hora.



- v. El Circuito Provincial de menores se jugará usando la regla del NO LET: si la pelota después de efectuarse el servicio toca la faja y cae dentro del cajón permitido, entonces el restador deberá responder el saque y continuar el punto normalmente. Si el partido es de dobles se procederá de la misma manera con la variante que una vez que la pelota bote en el cajón permitido, únicamente el jugador que recibe puede devolver el servicio.

## H. SISTEMA DE JUEGO

- a. Se realizarán cuadros de round robin en todas las categorías y los clasificados a un cuadro principal de eliminación simple, tanto en damas como en varones con todos los jugadores inscritos. Los partidos se jugarán al mejor de dos tie break sets y el tercero un match tie break de 10 puntos, excepto la final, que se juega al mejor de tres tie break sets. conteo con ventajas en todo el torneo de singles.
- b. El torneo de dobles se juega cuadro único con eliminación simple, con las reglas establecidas en la FET e ITF, en el caso de 40 iguales se juega sin ventajas con punto de oro, el lado lo decide el recibidor. En el caso de tercer set se juega match tie break de 10 puntos.
- c. En 10 años, los encuentros se jugarán al mejor de dos shorts sets conteo con ventaja y en reemplazo de un tercer set, en caso de ser necesario, un match tie break a 10 puntos.
- d. Los torneos de 10 años se jugarán con pelotas de punto verde.

## I. PARTICIPACIÓN DE DAMAS

Las damas podrán participar de cualquier categoría que deseen a partir de su categoría base.

## J. PUNTUACIÓN RANKING PROVINCIAL

La puntuación para el ranking provincial será:

- Campeón 100 puntos
- Finalista 80 puntos
- Semifinales 60 puntos
- Cuartos de final 40 puntos



## ASOCIACIÓN DE TENIS DE PICHINCHA

- Octavos de final 20 puntos
- 16vos. de final 10 puntos
- 32vos de final 5 puntos
- 64vos de final 2.5 puntos

La puntuación para los torneos por equipos será:

- Campeones 50 puntos
- Finalista 40 puntos
- Semifinales 30 puntos
- Cuartos de final 20 puntos
- Octavos de final 10 puntos
- 16vos. de final 5 puntos
- 32vos de final 2.5 puntos
- 64vos de final 1.5 puntos

Los puntos otorgados en los torneos por equipos serán para cada integrante y se adjudicará para sumar en la categoría que le corresponde en el circuito por categorías COPA STORE DEPORTES.

### **BACK DRAW**

- Campeón 10 puntos
- Vice campeón 8 puntos
- Semifinales 6 puntos
- Cuartos de final 4 puntos
- Octavos de final 2 puntos

### **DOBLES**

- Campeones 20 puntos
- Vice campeones 15 puntos
- Semifinales 10 puntos
- Cuartos de final 5 puntos
- Octavos de final 2 puntos



## BONIFICACIONES

### Victorias sobre:

- Primera siembra 10 puntos
- Segunda siembra 8 puntos
- Tercera siembra 6 puntos
- Cuarta siembra 4 puntos
- Quinta y sexta siembra 2 puntos
- Séptima y octava siembra 1 punto

En los encuentros de dobles se dividirá los puntos conseguidos para los dos jugadores

En los torneos por equipos se otorgará el 50% de bonificación a cada integrante del equipo

## K. TORNEO MASTER

El torneo master se lo jugará entre los ocho mejores jugadores de cada categoría de acuerdo al ranking provincial en la rama masculina y femenina.

El que culmine en el primer lugar en el ranking se lo reconocerá como el número 1 de la categoría.

## PUNTUACION TORNEO MASTER

El torneo master adjudicará el doble de puntaje que una Parada del Circuito.

## L. CIRCUITO CATEGORÍAS Y POR EQUIPOS

Los circuitos de categorías serán divididos en abierta, segunda, tercera, cuarta, quinta y sexta. Los jugadores, sin importar la edad, serán ubicados de acuerdo a un nivel de juego y su rating UTR y se adjudicarán una puntuación como está estipulado en la sección de puntuaciones.



El Circuito de Categorías se jugará conjuntamente con el de júnior excepto en los clubes que no cumplan con lo requerido para llevar a cabo el torneo.

El jugador que obtenga varios títulos en la misma temporada será analizado para ascender de categoría.

Las categorías del torneo serán las siguientes con su rango utr:

- Abierta de 9,40 en adelante
- Segunda de 7,50 a 9,39
- Tercera de 5,70 a 7,49
- Cuarta de 4,10 a 5,69
- Quinta de 2,00 a 4,09
- Sexta de 0,00 a 1,99

#### Categorías mixtas

Los circuitos por equipos serán divididos en las categorías Grand Slam, Master 1000, Atp 500, Atp 250 donde podrán jugar los jugadores que hayan participado en los Circuitos G1, G2, por Categorías abierta, segunda, tercera, cuarta, quinta y sexta. Los jugadores, sin importar la edad, serán ubicados de acuerdo a un nivel de juego y su rating UTR y se adjudicarán una puntuación como está estipulado en la sección de puntuaciones.

Las categorías del torneo serán las siguientes con su rango utr:

- Grand Slam de 8,35 en adelante
- Masters1000 de 6, 10 a 8,34
- Atp 500 de 4,00 a 6,09
- Atp 250 de 0,00 a 3,99

#### Categorías mixtas (opcional)

**En el caso que algún participante no conste con UTR la organización analizará la categoría a la que pertenece en cualquiera de los circuitos que pertenecen a la atp.**

**Si el jugador se inscribe en una categoría que no le corresponde, el jugador puede ser descalificado, en el caso del torneo por equipos el equipo puede ser descalificado o deberá reemplazar a dicho jugador.**



## **M. CODIGO DE CONDUCTA**

El objetivo de este código es regular la conducta y propiciar el Juego Limpio (Fair Play) de los participantes durante las competencias.

Jugadores, dirigentes, entrenadores, padres de familia y otras personas relacionadas a la ATP, a través del Directorio o de quienes les hubiese conferido autoridad para ello, podrá sancionar por faltas cometidas por jugadores, dirigentes, entrenadores, padres de familia u otras personas relacionadas, según la gravedad y la reincidencia de las mismas, podrá sancionar con amonestación, suspensión o expulsión.

Las personas antes señaladas que ofendieren de palabra u obra a los dirigentes y Comisiones de funcionamiento de la ATP o a los Jueces designados, o que su actitud menoscabare el espíritu deportivo, el espectáculo, la integridad física de las personas, el respeto mutuo de cuantos intervienen en una competencia y la recta aplicación de las reglas de juego y de otras que se dictaren para su realización, serán sancionadas por el Directorio de la ATP o su Comisión de Disciplina, según corresponda.

Cualquier autoridad de un evento: Presidente de la ATP o su Delegado, Supervisor, Director o Árbitro General, podrá pedir a un padre de familia, entrenador, delegado o representante de un jugador, que se retire de un partido o de la sede donde se está desarrollando un torneo, si considera que con su actitud esa persona está presionando o perjudicando de alguna manera a su representado o al rival de éste, o está impidiendo el normal desarrollo de otros partidos o del torneo en sí.

El jugador en mención será el responsable final de la conducta de sus relacionados, siempre y en todo momento, durante el desarrollo de la competencia.

### **Vestimenta y equipo**

Todos los jugadores deberán presentarse a competir correctamente vestidos, usando ropa de tenis limpia. En todos los casos, la decisión del Árbitro General será definitiva. En las categorías de 10 y 12 años, por ser netamente formativas, el Supervisor tendrá la facultad de flexibilizar las reglas, respecto a la vestimenta y/o accesorios, tomando en consideración el factor climático (sol o temperatura extrema), según sea el caso.



En los festivales podrán participar con cualquier ropa deportiva, guiando al participante para que a futuro use la indumentaria correcta para la práctica del tenis.

### **Vestimenta no aceptable**

Camisetas, blusas, shorts, pantalones de vestir, pantalonetas de gimnasia, T-shirts y otro tipo de ropa inapropiada no será permitida durante un partido, incluso durante el calentamiento. En caso de duda, deberá consultarse al Supervisor ATP.

### **Identificaciones visibles**

**Camiseta, suéter o chompa, mangas:** Una identificación comercial (que no sea del fabricante de la ropa), en cada manga, ninguna de las cuales puede exceder de 19,5 cm<sup>2</sup>, más un logotipo del fabricante de la ropa, en cada manga, ninguno de los cuales puede exceder de 13 cm<sup>2</sup>.

**Frente, espalda y cuello:** Únicamente se pueden colocar dos logotipos del fabricante, ninguno de los cuales puede exceder de 13 cm<sup>2</sup>, o un solo logotipo que no exceda de 19,5 cm<sup>2</sup>.

**Ropa sin mangas:** Las dos logo marcas comerciales (que no sean del fabricante de la ropa), ninguna de las cuales puede exceder de 19 cm<sup>2</sup>, pueden ser colocadas en el frente.

**Falda y short:** Únicamente dos logotipos del fabricante, ninguno de los cuales puede exceder de 13 cm<sup>2</sup>, o un solo logotipo del fabricante, que no exceda de 19,5 cm<sup>2</sup>.

**Licra:** Podrá tener un (1) logotipo del fabricante que no exceda de 13 cm<sup>2</sup>. Las damas podrán vestir licra sin falda, vestido o short siempre y cuando el largo de la licra sea hasta por lo menos la mitad del muslo y podrá tener dos (2) logotipos de fabricante que no excedan los 13 cm<sup>2</sup> o uno solo (1) que no exceda de 26 cm<sup>2</sup>.

**Vestidos:** Dos identificaciones comerciales (no del fabricante de la ropa) más dos logotipos del fabricante, ninguno de los cuales puede exceder de 13 cm<sup>2</sup>, o un solo logotipo del fabricante que no exceda de 19,5 cm<sup>2</sup>. Las logo marcas comerciales pueden ser colocadas en cada manga; o, en caso de ser vestido sin mangas, según lo indicado anteriormente.



1. No se permitirá ningún logotipo ni identificación comercial en la espalda o el cuello.

**Medias y zapatos:** Dos logotipos del fabricante en cada media y en cada zapato. Los logotipos de las medias de cada pie no podrán exceder de 13 cm<sup>2</sup>.

**Raqueta:** Logotipos del fabricante en la raqueta y en las cuerdas.

**Gorra, cintillo y muñequera:** Un logotipo standard del fabricante, que puede contener escritura, que no exceda de 13 cm<sup>2</sup>.

**Bolsos, toallas u otros equipos:** Logotipos de los fabricantes de equipos de tenis en cada artículo, más dos identificaciones comerciales en un bolso, ninguna de las cuales puede exceder de 26 cm<sup>2</sup>.

**Calentadores:** Solamente podrán usarse calentadores en los períodos de calentamiento previo al partido, siendo necesaria la autorización del Supervisor ATP para usarlos durante el partido, siempre y cuando éstos cumplan con las reglas señaladas anteriormente.

**Cambio de vestimenta:** El árbitro asistente podrá pedir al jugador que se cambie la vestimenta que no cumpla con las especificaciones anteriores. No se permitirá el uso de cinta adhesiva, esparadrapo, etc. Si un jugador no cumple con la disposición del árbitro asistente, podrá ser sancionado de acuerdo a lo estipulado en el literal g) del presente Código.

**Abandono de la cancha:** Un jugador no podrá abandonar el área de la cancha durante un partido, incluyendo el calentamiento, sin la autorización del Árbitro General.

Un jugador que viola esta regla podrá ser descalificado por el Supervisor ATP.

Mejor esfuerzo: Un jugador debe hacer su mejor esfuerzo para ganar un partido.

Un jugador que viola esta regla podrá ser descalificado por el Supervisor ATP.

**Abandono de un partido:** Un jugador no podrá abandonar un partido comenzado, sin una razón justificada y aceptada por el Supervisor del Torneo. En caso de hacerlo, puede ser descalificado por el Supervisor ATP.



**Demora injustificada:** Un jugador deberá comenzar a jugar el partido luego del período de calentamiento. De allí en adelante el juego debe ser continuo y el jugador no deberá demorar deliberadamente el partido.

Durante los cambios de lado se permitirá un máximo de 90 segundos, desde el momento en que la bola sale fuera de juego hasta que es golpeada por el servidor, dando inicio al siguiente game; al final de cada set, este tiempo será de 120 seg.

Si ese primer servicio es malo, el segundo servicio deberá ser realizado sin demora.

El receptor deberá jugar al ritmo razonable del servidor y deberá estar listo para recibir cuando el servidor está listo para servir, esto también a un ritmo razonable.

Cualquier demora por pérdida natural de la condición física, lesión o negativa a seguir jugando, constituye una violación a esta regla.

La primera violación a esta regla será penalizada con advertencia, y cada violación subsiguiente será sancionada con una violación al Código de Conducta, de acuerdo con la secuencia de penalidades de punto establecida en el literal q) del presente Código de Conducta.

**Obscenidad audible:** Los jugadores no pueden decir palabras obscenas dentro de la sede del torneo. En caso de hacerlo durante un partido, el jugador deberá ser sancionado de acuerdo con la secuencia de penalidades de punto establecida.

Para la interpretación de esta regla, “obscenidad audible” es definida como el uso de palabras conocidas comúnmente como “malas palabras o palabras indecentes”, dichas de forma clara y suficientemente fuerte para ser escuchadas por el Juez de Silla, los espectadores, pasabolas, etc.

**Instrucciones (coaching):** Las instrucciones durante un partido, dentro de la cancha, serán permitidas una vez por set, mientras se produce el cambio de lado en partidos jugados con Juez de Silla. Los entrenadores actuantes deberán estar acreditados ante la ATP, en su correspondiente categoría o escalafón, y haberse registrado previamente con el Supervisor al inicio del respectivo torneo. En todas las demás circunstancias, los jugadores no pueden recibir instrucciones de juego (coaching) durante un partido.



Un jugador podrá recibir instrucciones cuando un partido es interrumpido y el jugador sale de la cancha. La palabra “coaching” incluye cualquier consejo o instrucción de cómo jugarle al rival. En caso de violación a esta regla, el jugador deberá ser penalizado de acuerdo con la secuencia de penalidades de punto establecida.

**Obscenidad visible:** Los jugadores no pueden hacer ningún tipo de gestos obscenos en la sede del torneo. En caso de hacerlo durante un partido, el jugador deberá ser sancionado de acuerdo con la secuencia de penalidades de punto establecida.

Para la interpretación de esta regla, “obscenidad visible” es definida como hacer señales o gestos, por parte de un jugador, con sus manos y/o raqueta o bolas que comúnmente tengan un significado obsceno o grosero.

**Abuso de bolas:** Los jugadores no pueden golpear, patear y/o arrojar en forma violenta o con furia una bola de tenis dentro de la sede del torneo, excepto jugando un punto durante un partido o el calentamiento. En caso de que este tipo de violación ocurra durante un partido, el jugador deberá ser sancionado de acuerdo con la secuencia de penalidades de punto establecida.

Para la interpretación de esta regla, “abuso de bolas” es definido como tirar una bola intencionalmente fuera del cerramiento de la cancha, golpear una bola en forma peligrosa o temeraria dentro de la cancha, o golpear una bola en forma negligente sin tomar en cuenta las consecuencias.

**Abuso de raquetas o equipos:** Los jugadores no pueden golpear, patear y/o arrojar en forma violenta o con furia una raqueta o cualquier tipo de equipo dentro de la sede del torneo. En caso de que este tipo de violación ocurra durante un partido, el jugador deberá ser sancionado de acuerdo con la secuencia de penalidades de punto establecida.

Para la interpretación de esta regla, “abuso de raquetas o equipo” es definido como dañar o destruir raquetas o equipos intencional y violentamente, o golpear en forma violenta e intencional la red, cancha, silla de juez o cualquier objeto fijo durante un partido por furia o frustración.

**Abuso verbal:** Los jugadores no pueden, en ningún momento, abusar verbalmente de un oficial, oponente, espectador u otra persona dentro de la sede



del torneo. En caso de que este tipo de violación ocurra durante un partido, el jugador deberá ser sancionado de acuerdo con la secuencia de penalidades de punto establecida.

Para la interpretación de esta regla, “abuso verbal” es definido como una afirmación/manifestación verbal dirigida a un oficial, oponente, espectador u otra persona que implique deshonestidad o sea despectiva, insultante o injuriosa.

Abuso físico: Los jugadores no pueden, en ningún momento, abusar físicamente de un oficial, oponente, espectador u otra persona dentro de la sede del torneo. En caso de que este tipo de violación ocurra durante un partido, el jugador deberá ser sancionado de acuerdo con la secuencia de penalidades de punto establecida.

Para la interpretación de esta regla, “abuso físico” es el contacto no autorizado a un oficial oponente, espectador u otra persona.

Conducta antideportiva: Los jugadores deberán, en todo momento, conducirse de manera correcta y conceder el debido respeto a la autoridad de los oficiales y a los derechos de los oponentes, espectadores y otros. En caso de que ocurra una violación de este tipo durante un partido (incluso en el calentamiento), el jugador deberá ser sancionado de acuerdo con la secuencia de penalidades de punto establecida.

En circunstancias flagrantes o particularmente injuriosas para el buen desarrollo de un torneo, o especialmente graves, una sola violación a esta regla constituirá también una ofensa mayor de “conducta agravante” y estará sujeta a las penalidades adicionales señaladas más adelante.

Para la interpretación de esta regla, “conducta antideportiva” es definida como un acto de mala conducta claramente abusivo o perjudicial para el deporte, realizado por un jugador, pero que no está determinado específicamente en ninguna de las prohibiciones expuestas en el presente Código de Conducta. Además, “conducta antideportiva” puede incluir, pero no ser limitada a hacer, decir, dar, autorizar, aprobar o confirmar cualquier manifestación o exposición que tenga o sea hecha con la intención de tener un efecto perjudicial o dañino para los mejores intereses del torneo y/o autoridades del mismo.

**Ofensas Mayores:** Ningún jugador deberá, en ningún torneo organizado por la ATP, verse comprometido en un acto de “conducta agravante”, el cual es definido de la siguiente manera:

Ladrón de Guevara s/n y Toledo, Edificio Concentración Deportiva de Pichincha, La Vicentina

Teléfonos: 2900811

administracion@asotenisp.com

www.asotenisp.com Quito - Ecuador



1. Uno o más incidentes de conducta definida en este código como “conducta antideportiva”.
2. Un incidente de conducta flagrante y particularmente perjudicial para el éxito de un torneo o una falta especialmente grave.
3. Una serie de violaciones al Código de Conducta dentro de un mismo torneo que, aunque no constituyan “conducta agravante”, establezcan un patrón de conducta grave, injuriosa o perjudicial para el normal desarrollo de los torneos avalados por la ATP.
4. Un jugador que acumule 18 puntos de penalización en cualquier momento del año, no será aceptado en el siguiente torneo provincial de su categoría base ni en el de la categoría superior. En caso de reincidencia luego de la suspensión de los dos torneos, la Comisión de Disciplina o el Directorio de la ATP resolverán la sanción a ser impuesta.

**Advertencia/sanciones:** Cualquier jugador que reciba tres advertencias/sanciones durante un torneo, será penalizado con 1 punto adicional descontado a su próximo ranking, además de los puntos descontados por cada violación del Código de Conducta.

**Secuencia de Penalidades de Punto:** La secuencia de penalidades de punto utilizada para las violaciones definidas anteriormente (excepto “demora injustificada”) es la siguiente:

Primera ofensa	Advertencia	0 puntos al ranking
Segunda ofensa	Pérdida de un punto	1 punto al ranking
Tercera ofensa	Penalidad de Juego falta 4ta ofensa que es juego o descalificación	2 puntos al ranking
Cuarta ofensa	Juego o descalificación	3 puntos al ranking
W.O injustificado		4 puntos al ranking

Las penalidades descritas anteriormente, deberán ser impuestas por el árbitro general, su asistente, el supervisor, el juez de silla o cualquier otro oficial designado por el árbitro general para conducir o supervisar uno o varios partidos. El jugador deberá ser claramente informado de la advertencia y/o cualquier penalidad de punto subsecuente impuesta.



Después de la segunda ofensa, el árbitro general o el supervisor deberá ser llamado y permanecer en la cancha para que la eventual decisión de descalificación sea tomada por uno de ellos. Una sola ofensa puede ser motivo de descalificación inmediata.

**Regla de demora injustificada de tiempo/interrupción del juego:** Cualquier demora no intencionada de juego, el abuso de la regla de los veinticinco (25) segundos entre puntos o de los noventa (90) segundos del cambio y 120 segundos al final del set, pueden acarrear una advertencia al jugador en la primera ofensa, y la pérdida de un punto en todas las infracciones subsiguientes.

Cualquier distracción continua del juego regular, como gruñir o gemir, será tratada de la siguiente manera: en la primera ofensa se cantará let y el punto será vuelto a jugar; en la segunda ofensa se cantará let, el punto se volverá a jugar y el jugador será advertido por el oficial de que, en caso de que hubiera una tercera o subsiguiente infracción, perderá un punto en cada ocasión.

**Interrupción para cambio de ropa o ir al baño salidas al baño:** Un jugador(a) está autorizado a una salida al baño por partido ya sea de singles o de dobles. En dobles, si solo un miembro del equipo sale al baño, esta salida contará como la única salida permitida para el equipo. En partido de damas, esta salida al baño podrá ser utilizada para cambio de ropa. Toda salida será permitida al finalizar un set.

En partido de singles o de dobles con formato reducido (tercer set match tie-break), no está permitido salir al baño antes del match tie-break. Las salidas al baño son únicamente para necesidades biológicas (orinar o defecar). Si un jugador no cumple con esta norma, será penalizado según el código de conducta.

Los jugadores deberán ser acompañados por el Árbitro General u otro Oficial designado. Las violaciones de tiempo o abuso de esta regla estarán sujetas a advertencia por demora de juego en la primera ofensa, y a un punto de penalización cada veinte (25) segundos de allí en adelante. Salidas adicionales al baño, serán autorizadas, pero penalizadas, de acuerdo con la escala de penalidades, si el jugador no está listo para jugar en el tiempo permitido.

El Supervisor tiene la autoridad para negar el permiso de abandonar la cancha a un jugador durante un partido para una interrupción para ir al baño o para



cambiarse de ropa, si él interpreta este permiso como abuso flagrante o como maniobra de un jugador (nota: esto establece el hecho de que el supervisor puede prohibir el abandono de la cancha a un jugador si, a su juicio, no es necesario). Un jugador(a) no podrá salir al baño y recibir tratamiento médico de forma consecutiva a menos que sea aprobado por el Supervisor.

**Descalificación:** Sólo el Supervisor ATP puede descalificar a un jugador por una sola violación al presente Código o siguiendo la secuencia de penalidad de punto indicada anteriormente. Después de la segunda ofensa, se intentará que el árbitro general o el supervisor estén presentes y permanezcan en la cancha para que la eventual decisión de descalificación sea tomada por uno de ellos. Una sola ofensa puede ser motivo de descalificación inmediata.

Si la ofensa descalificatoria se produce en ausencia del árbitro general y/o del supervisor, el oficial o autoridad presente deberá suspender el partido, llamar a uno de ellos y explicar los hechos en detalle para que pueda decidir la acción a tomar. Cualquier jugador que es descalificado de un partido, será descalificado del torneo y el Directorio de la ATP o su Comisión de Disciplina decidirán la sanción que le deberá ser impuesta, excepto cuando se trate de W.O., o por razones de vestimenta o equipo, o pérdida de condición física, o cuando su compañero(a) de dobles comete una violación que causa la descalificación.

**Eventos de dobles:** Los puntos de penalización y/o la descalificación, si es por violación de código, serán impuestos a la pareja de dobles. Sin embargo, los puntos de penalización en el Ranking se descontarán únicamente al infractor de la pareja de dobles.

**Determinación y Penalización:** El Árbitro General y/o el Supervisor deberán hacer las investigaciones necesarias para determinar los hechos en relación con ofensas cometidas por los jugadores en la sede del torneo y, una vez determinada la violación, deberán determinar la penalización, que no corresponda a la secuencia de puntos de penalización, y deberán notificar por escrito al jugador y a su representante, si lo hubiere.

**Regla de Tratamiento Médico:** En el caso de que un jugador durante un partido o el calentamiento sufra una condición médica (lesión o enfermedad), o crea que requiere un diagnóstico médico y un posible tratamiento por una condición médica, podrá solicitar y recibir un “tiempo- fuera médico” por cada nueva condición médica contraída. Un requerimiento para un tiempo- fuera médico (consistente en un tiempo de evaluación más un tiempo- fuera de 3 minutos para



tratamiento que deberá ser determinado por el médico o el fisioterapeuta del torneo) puede ser hecho por un jugador en cualquier momento durante un partido o el calentamiento. Este requerimiento deberá ser hecho directamente por el jugador o su entrenador, al juez general o al Supervisor del torneo. Sin embargo, para conceder un tiempo- fuera médico, la condición médica no tiene que ser necesariamente visible para el juez general o del Supervisor.

La evaluación y el tratamiento en cancha de la condición médica de un jugador, será hecha únicamente por el médico o el fisioterapeuta del torneo. En el caso de que un jugador sufriera más de una condición médica al mismo tiempo, podrá concedérsele máximo dos tiempos- fuera médicos consecutivos.

A continuación, se establecen las condiciones médicas tratables o no- tratables:

**Condiciones Médicas Tratables:** El médico o el fisioterapeuta del torneo determinarán si una condición médica es tratable. Las condiciones médicas tratables incluyen, pero no están limitadas a lesión, enfermedad, condiciones relacionadas con el calor y calambres. A un jugador sólo se le concederá un tiempo- fuera médico por partido por calambres. Un jugador con una lesión o enfermedad anterior al inicio del partido, podrá requerir y recibir sólo un tiempo- fuera médico en el caso de que la condición se agrave durante el partido.

Una vez que la evaluación ha sido hecha, el médico o el fisioterapeuta del torneo determinarán la necesidad de un tiempo- fuera médico de tres minutos o menos. El tiempo permitido para la evaluación médica no deberá exceder de tres minutos. Si durante la evaluación de máximo tres minutos se determina la existencia de una condición médica tratable debido a una lesión o enfermedad que necesita de tratamiento posible, el médico o el fisioterapeuta del torneo solicitará un tiempo- fuera médico de tres minutos.

**Condiciones Médicas No Tratables:** Los jugadores no podrán recibir tratamiento médico para las siguientes condiciones:

1. Cualquier condición médica que el médico o el fisioterapeuta del torneo determinen como que no puede ser tratada apropiadamente durante un partido (por ejemplo, una condición degenerativa que no pueda ser mejorada o solucionada por un tratamiento en cancha).
2. Fatiga general del jugador.



3. Cualquier tratamiento que requiera la aplicación, en cancha o fuera de ella, de inyecciones, infusiones intravenosas u oxígeno. Exceptuando los casos de diabetes, donde recibirá inyecciones, fuera de la cancha.
4. Calambres. - el jugador no podrá recibir tiempo – fuera por calambres. Una vez que haya sido diagnosticado por el fisioterapeuta del torneo, podrá sí recibir en 2 cambios de lados completos atención médica, esto sujeto a las condiciones actuales del marcador, es decir que el jugador deberá ceder los puntos necesarios para avanzar hasta el siguiente cambio de lado para poder ser atendido.

**Condiciones Tratables en un Cambio de Lado:** Todas las condiciones médicas clasificadas como tratables, incluyendo el arreglo del soporte médico (esparadrapo, vendas, cintas, etc.) o requerimientos médicos (bebida deportiva, lentes de contacto) pueden ser tratadas por el médico o el fisioterapeuta del torneo durante los noventa segundos de un cambio de lado. Sin embargo, un jugador deberá siempre solicitar la presencia del médico o el fisioterapeuta del torneo a través de un Oficial.

#### **Procedimiento para el Tiempo Fuera:**

Durante un partido, en cualquier momento, un jugador podrá solicitar y recibir un tiempo- fuera médico para una nueva condición médica. Habiendo requerido la presencia del médico o el fisioterapeuta del torneo, el jugador tiene la opción de:

- Continuar jugando hasta que llegue el médico o el fisioterapeuta del torneo.
- Dejar de jugar hasta que llegue el médico o el fisioterapeuta del torneo.
- Continuar jugando hasta el siguiente cambio de lado y, entonces, tomar el tiempo- fuera médico.

Si un jugador escoge detener el partido y esperar la llegada del médico o el fisioterapeuta del torneo, el partido queda oficialmente suspendido y el tiempo- fuera médico comienza una vez que el médico o el fisioterapeuta del torneo llegan a la cancha y comienza su evaluación.

**Nota:**

- Una vez que el tratamiento es completado, el juego se reinicia inmediatamente.
- El médico o el fisioterapeuta del torneo podrán tratar a un jugador máximo en tres cambios de lado durante un partido. Estos tratamientos pueden ser realizados durante cualquier cambio de lado, en forma consecutiva o no.

Si un jugador sufre una condición médica durante el calentamiento, podrá requerir y recibir un tiempo- fuera médico. Cualquier condición física contraída en el calentamiento será considerada como una lesión o enfermedad anterior al inicio del partido.

**Suspensión Medica de Juego:** El Árbitro General y/o el Supervisor podrán determinar una suspensión médica de juego y esperar la llegada del médico o el fisioterapeuta del torneo, si es que bajo extremas circunstancias, a su discreción, consideran que continuar jugando sin consulta o tratamiento médico puede perjudicar físicamente o poner en peligro la vida del jugador. Si luego de la evaluación correspondiente el médico o el fisioterapeuta del torneo determinan que continuar jugando el partido puede poner en riesgo la salud del jugador, el Árbitro General o el Supervisor podrá retirar al jugador del partido.

**ADEMÁS DE ESTE REGLAMENTO, EL CIRCUITO DE TENIS 2023 SE MANEJARÁ BAJO LAS REGLAS DE LA FEDERACION ECUATORIANA DE TENIS Y DE LA FEDERACION INTERNACIONAL DE TENIS.**

