

REGLAMENTO BEACH TENNIS

1. DECLARACIONES INICIALES

Todos los competidores participantes del **TORNEO EXA TACURU PUCÙ BEACH TENNIS**, al inscribirse en el evento, automáticamente aceptan que conocen y están de acuerdo con el reglamento del torneo.

1. SON FINES Y OBJETIVOS :

Proyectar y desarrollar un juego cordial y competitivo dentro de un ambiente fraternal de cuidado y respeto por todos los participantes.

Promover la integración social y deportiva entre los praticantes del BEACH TENNIS;

Estimular el desenvolvimiento técnico deportivo;

Interactuar con los demás segmentos con el fin de contribuir en el desenvolvimiento del deporte.

2. SISTEMA DE DISPUTA

2.1. DE LA COMPOSICION DE LAS LLAVES

Los grupos serán compuestos de acuerdo a la cantidad de duplas inscriptas

- a) 3 a 5 duplas: todos contra todos (Round Robin)
- b) 6 duplas: 2 grupos de 3 duplas
- c) 7 duplas: 2 grupos (1 grupo de 3 duplas y 1 grupo de 4 duplas)
- d) 8 duplas: 2 grupos de 4 duplas
- e) 9 duplas: 3 grupos de 3 duplas
- f) 10 duplas: 3 grupos (2 grupos de 3 duplas y 1 grupo de 4 duplas)
- g) 11 duplas: 3 grupos (1 grupo de 3 duplas y 2 grupos de 4 duplas)
- h) 12 duplas: 4 grupos de 3 duplas
- i) 13 duplas: 4 grupos (3 grupos de 3 duplas y 1 grupo de 4 duplas)
- j) 14 duplas: 4 grupos (2 grupos de 4 duplas y 2 grupos de 3 duplas)
- k) 15 duplas: 5 grupos (5 grupos de 3 duplas)

3. CRITÉRIOS DE DESEMPEATE

En caso de empate en la puntuación de los grupos realizados, la definición de las posiciones será determinada por los siguientes criterios, por el siguiente orden:

Empate con 2 duplas/atletas

- a) Enfrentamiento directo.

Empate con 3 duplas / atletas

- a) Mayor Número de Victorias
- b) Mayor Saldo de Games
- c) Prevaleciendo el empate se realizará un sorteo;

Cuando ocurre un empate entre dos duplas, a cualquier momento de la llave ,el criterio de desempate será el enfrentamiento directo.

Los juegos serán ordenados de la siguiente manera:

- a) Hasta 5 duplas, grupo único donde será **Campeón** quien tenga más partidos ganados;
- b) De 6 a 8 duplas clasifican los 2 primeros de cada grupo para la **Semifinal**;
- c) De 9 a 48 duplas, clasifican las dos primeras duplas de cada grupo para jugar la llave eliminatoria;

4. El material que el atleta estará utilizando es de su responsabilidad;

5. Los participantes deberán presentarse **15 minutos antes del inicio de su partido para confirmar presencia en mesa de control;**

6. Habrá una tolerancia de 5 minutos para el inicio del **primer juego , no siendo así para los demás partidos;**

7. El calentamiento es de 5 minutos ;

8. Sistema de Disputa.

Será definido por el número de inscriptos.

Las categorias deberan ser disputadas en grupos, clasifican 2 duplas para la fase eliminatória.

La forma de disputa será la siguiente:

Fase de Grupos, Eliminatorias y Semifinales: Un set de hasta 6 games, habiendo empate en 6-6 tie-break de 7 puntos

9. Finales y Tercer Puesto : Mejor de 3 sets (SET 3 = tie break largo): Estos partidos se juegan al mejor de 3 sets, siendo los dos primeros sets hasta 6 games , en caso de igualdad se juega el tercer set un tie break a 10 puntos.

10. ARBITRAJE

El arbitraje del torneo quedará a cargo de un ÁRBITRO GENERAL, pudiendo ser asesorado por ÁRBITROS AUXILIARES, EL ÁRBITRO GENERAL podrá designar auxiliares para controlar el buen funcionamiento de la competición

Durante la realización del campeonato, el ÁRBITRO GENERAL y sus auxiliares son las autoridades máximas competentes para dirigir la parte técnica del torneo y tiene entre sus atribuciones el derecho de intervenir (**estando o no dentro de la cancha**) en cualquier partido que crea necesario, para la aplicación de las reglas, procedimientos y códigos de conducta;

11. CÓDIGO DE CONDUCTA

El código de conducta podrá ser aplicado por el ÁRBITRO GENERAL, ÁRBITROS-AUXILIARES (independiente de estar dentro de la cancha o fuera) a cualquier tiempo. Para la aplicación del código de conducta informar al beachtenista infractor la penalidad aplicada, conforme sigue:

Obscenidad Audible: Palabras obscenas dichas por los jugadores en cualquier idioma;

Obscenidad Visible: Gestos o actitudes obscenas visibles;

Abuso de Pelotas: Pelotas golpeadas propositalmente para dentro o fuera de la cancha, igual con el partido terminado, encuento el jugador esté en cancha;

Abuso de Raqueta o Equipamiento: Cualquier actitud destructiva utilizando raquetas o equipamientos de la cancha;

Abuso Verbal: Expresión verbal, que falte el respeto al oponente, arbitraje o público en general;

Abuso Físico: Agredir fisicamente al oponente, arbitraje o público;

Instrucción: Cualquier tipo de comunicación audible o visible entre el jugador, técnico, padres o acompañantes;

Conducta Antideportiva: toda o cualquier actitud antideportiva que no este prevista en los items ya mencionados.

17. PENALIDADES POR INFRACCIÓN DEL CÓDIGO DE CONDUCTA

17.1. 1^a Ofensa: Advertencia;

17.2. 2^a Ofensa: Perdida de Punto;

17.3. 3^a Ofensa: Perdida de Game

17.4. Obs. A partir de la 4^a ofensa, quedará a criterio del ÁRBITRO GENERAL si continua penalizando con perdida de games o con descalificación del beachtenista . Dependiendo de la gravedad del acto cometido, el mismo podrá ser descalificado sin pasar por el proceso formal arriba mencionado.

18. ATENCIÓN MÉDICA

La atención médica no podrá exceder el tiempo reglamentario de 5 minutos contados a partir del inicio del tratamiento, el árbitro deberá estar presente;

A cada atleta o jugador será permitido apenas un TIEMPO MÉDICO. EL TIEMPO MÉDICO será permitido por el ÁRBITRO;

El TIEMPO MÉDICO es limitado a cinco 5 minutos de tratamiento.

19. ESPERAMOS DEL ATLETA PARTICIPANTE

Respete el espíritu de fair play y no violencia en todos los momentos;

Acepte las condiciones de entrada al evento, incluido las condiciones de cualquier código de conducta adoptada para estos eventos y los términos y condiciones publicadas.

20. CRITÉRIOS DE DESEMPEÑO

Mayor número de victorias;

Enfrentamiento directo (solo en caso de empate entre dos duplas del mismo grupo);

Saldo de games;

Prevaleciendo el empate se realizará un sorteo;

21. DE LOS JUEGOS

El tiempo de calentamiento no podrá pasar los 5 minutos;

El cambio de lado no podrá pasar el tiempo de 1 minuto y 30 segundos,

No es permitido recibir instrucciones en cancha, o fuera de ella, en ningún momento durante el partido.

(es prohibida cualquier interacción de inchada con los atletas en juego, con el objetivo de dar consejos ,instrucciones referentes al partido)

El incumplimiento de los ítems arriba mencionados puede acarrear la sanción del atleta, por el árbitro general del torneo.

El tiempo para realizar el saque comprendido entre el final del rally y el próximo saque no debe ser superior a 15 segundos, (salvo en el cambio de lado de cancha). Conversaciones prolongadas entre los atletas, pueden ser consideradas como una tentativa intencional de paralizar el partido, anti fair play.

Una vez posicionado el saudor, y su dupla, la dupla adversaria no puede mas invertir las posiciones para la recepción del saque;

22. SERÁ APLICADA PENAS DISCIPLINARIAS CLASIFICADAS EN ADVERTENCIA, SUSPENSION Y ELIMINACIÓN DE LOS JUEGOS, A LOS ATLETAS INSCRIPTOS, QUE HAYAN INCURRIDO LAS SIGUIENTES INFRACCIONES:

Perjudicar el buen avance de la competencia;

Incentivar a los demás atletas a la falta de respeto a la comisión organizadora;

Estimular a los atletas a la práctica de la violencia;

Pronunciar palabras o hacer gestos ofensivos a la moral;

Arrojar objetos dentro de los locales de juegos, incluyendo las raquetas durante los partidos;

Invadir los locales de juegos;

Agresión mutua.

23. Los casos omisos al reglamento serán analizados por comisión organizadora del evento.