



REGLAS DEL TENIS DE PLAYA

2016

ÍNDICE

Por favor obsérvese que los cambios realizados en estos Reglamentos aparecen subrayados

	Prólogo	3
Regla 1	La Pista o Cancha	3
Regla 2	Superficie de Juego	3
Regla 3	Accesorios Fijos Permanentes	3
Regla 4	La Pelota	4
Regla 5	La Raqueta	4
Regla 6	Puntuación en un Partido	5
Regla 7	Puntuación en un Set	5
Regla 8	Puntuación en un Juego	5
Regla 9	Servidor y Restador	6
Regla 10	Elección del Lado y del Servicio	7
Regla 11	Cambio de Lados	7
Regla 12	La Pelota en Juego	7
Regla 13	La Pelota toca una Línea	7
Regla 14	La Pelota toca un Accesorio Fijo Permanente <u>o el poste de la red</u>	7
Regla 15	Orden del Servicio o Saque	7
Regla 16	Orden de la Recepción en Dobles	8
Regla 17	El Servicio o Saque	8
Regla 18	Ejecución del Servicio	8
Regla 19	Falta de Pie	8
Regla 20	Falta en el Servicio	9
Regla 21	Cuándo hay que Servir y Recibir	9
Regla 22	El "Let" o Repetición del Servicio	9
Regla 23	El "Let"	9
Regla 24	El Jugador/Equipo pierde el Punto	10
Regla 25	Una buena Devolución	11
Regla 26	Molestia a un Jugador	11
Regla 27	Corrección de Errores	12
Regla 28	Funciones de los Jueces en la Pista	13
Regla 29	Juego Continuo	13
Regla 30	Instrucciones a los Jugadores	13
Regla 31	Tecnología de Análisis de un Jugador	14
APÉNDICE I	La Raqueta	15
APÉNDICE II	La Pelota	16
APÉNDICE III	Tecnología de Análisis de un Jugador	17
APÉNDICE IV	Publicidad	18
APÉNDICE V	Procedimientos Alternativos y Métodos de Puntuación	19
APÉNDICE VI	Funciones de los Jueces en la Pista	20
APÉNDICE VII	<u>Tenis de Playa Júnior</u>	22
APÉNDICE VIII	Planos de las Pistas	23
APÉNDICE IX	Sugerencias sobre el modo de marcar una pista de dobles	24
APÉNDICE X	Procedimientos de Revisión y Vistas sobre las reglas del Tenis de Playa	26

Toda referencia a la Federación Internacional de Tenis o ITF significará de ahora en adelante ITF Ltd.

PRÓLOGO

La Federación Internacional de Tenis (ITF) es el organismo internacional rector del tenis, incluyendo el tenis de playa, y sus obligaciones y responsabilidades incluyen la determinación de las Reglas del Tenis de Playa.

Para cumplir con estas obligaciones la ITF ha designado una Comisión de Tenis de Playa que observa continuamente el juego y sus reglas, y recomienda cambios cuando lo considera necesario al Comité de las Reglas del Tenis, que a su vez hace recomendaciones a la Junta Directiva de la ITF, quien es la autoridad responsable en última instancia para efectuar cualquier cambio de las Reglas del Tenis y del Tenis de Playa.

El Apéndice V enumera todos los métodos de puntaje alternativos conocidos y aprobados. Además, por su propia cuenta o cuando lo soliciten una o varias partes interesadas, la ITF podrá aprobar ciertas variaciones de las reglas para ponerlas a prueba solamente en un número limitado de torneos o eventos, o durante un periodo limitado. Dichas variaciones no se incluyen en las reglas publicadas y requieren un informe a la ITF a la conclusión del experimento autorizado.

Nota: Excepto cuando se estipule de otro modo, toda referencia a “jugador” o a otra persona en masculino (por ejemplo, “juez”) en estas Reglas del Tenis de playa incluye ambos sexos

1. La Pista o Cancha

La pista o cancha de dobles será un rectángulo de 16.0 m de largo y 8.0 m de ancho. Para los partidos de individuales, la cancha será de 4.5 m de ancho.

La pista estará dividida en su mitad por una red suspendida de una cuerda o un cable metálico, cuyos extremos estarán fijados a dos postes o pasarán sobre la parte superior de dos postes cada uno a una altura de 1.7 m. La red estará totalmente extendida de manera que llene completamente el espacio entre los dos postes de la red y la malla debe ser de un entramado lo suficientemente pequeño para que no pase la pelota de tenis de playa. La altura de la red será de 1.7 m en todas las partes de la red. Habrá una banda cubriendo la cuerda o el cable metálico y la parte superior de la red.

- El diámetro máximo de la cuerda o cable metálico será de 0.8 cm.
- La anchura máxima de la faja será de entre 5.0 cm y 6.35 cm de anchura a cada lado

Las líneas de la cancha serán de entre 2.5 cm y 5.0 cm de ancho, excepto las líneas de fondo que pueden medir hasta 10.0 cm de ancho.

Las líneas que limitan los extremos de la pista se denominan líneas de fondo y las líneas que limitan los costados de la pista se denominan líneas laterales

Todas las medidas de la pista se tomarán por la parte exterior de las líneas y todas las líneas de la pista serán del mismo color contrastando claramente con el color de la superficie. Las líneas serán claramente visibles antes del comienzo de cada punto.

Las medidas de las pistas pueden ser alteradas durante el transcurso de un punto debido al movimiento natural de las líneas sobre la arena, pero todas las líneas deberán ser puestas en su posición original antes del comienzo de cada punto.

Además de la pista descrita anteriormente, las medidas de una pista pueden ser modificadas para Tenis de Playa Júnior según lo estipulado en el Apéndice VII.

2. Superficie de Juego

El terreno estará compuesto de arena nivelada, lo más plano y uniforme posible, libre de piedras, caracoles u otros objetos irregulares. La superficie de juego no deberá presentar ningún peligro de lesión para los jugadores.

Nota: en el Apéndice IX se pueden encontrar normas recomendadas para la profundidad mínima de la arena en una pista de tenis de playa.

3. Accesorios Fijos Permanentes

Los accesorios fijos de la pista incluirán los obstáculos del fondo y a los costados, los espectadores, los palcos y asientos de los espectadores, todos

los otros objetos fijos alrededor y sobre la pista, además del juez de silla y los jueces de línea cuando estén en sus respectivos lugares.

4. La Pelota

Las pelotas aprobadas para el juego son las Pelotas del Stage 2 (esto es, pelotas naranjas de baja presión) tal como se establece en el documento “ITF Approved Tennis Balls & Classified Court Surfaces Booklet”

Las pelotas, que se han aprobado para el juego conforme a las Reglas del Tenis de Playa deben ajustarse a las especificaciones estipuladas en el Apéndice II.

Los organizadores de una competición deben anunciar por adelantado lo siguiente:

- a. el número de pelotas a utilizarse en el juego (2, 3, 4 o 6);
- b. la política de cambio de pelotas, si la hubiese.

Los cambios de pelotas, si los hubiese, se pueden hacer:

- i. después de un número determinado impar de juegos, en cuyo caso el primer cambio de pelota del partido se realizará dos juegos antes que en el resto del partido, teniendo en cuenta el calentamiento. A los efectos de cambio de pelotas, un tie-break cuenta como un juego. No se hará un cambio de pelota al principio del juego de un tie-break. En dicho caso, el cambio de pelota se retrasará hasta el comienzo del segundo juego del set siguiente; o
- ii. al principio de un set.

Si una pelota se rompe durante el juego se repetirá el punto.

***Nota:** Toda pelota que se vaya a usar en un torneo y se utilice conforme a las Reglas del Tenis de Playa debe estar incluida en la lista oficial de pelotas aprobadas “Stage 2” que publica la Federación Internacional de Tenis.*

5. La Raqueta

Las raquetas, que se han aprobado para el juego conforme a las Reglas del Tenis de Playa, deben ajustarse a las especificaciones estipuladas en el Apéndice I.

La Federación Internacional de Tenis decidirá en cuestiones sobre si una raqueta o prototipo se ajusta a las especificaciones del Apéndice I o si se aprueba o no para utilizarla en el juego. Dicha resolución puede ser tomada por su iniciativa propia o siguiendo la solicitud de una parte que tenga un interés genuino en el juego, incluidos un jugador, un fabricante de equipo de tenis o una Federación Nacional o cualquiera de sus miembros. Tales resoluciones y solicitudes serán hechas de acuerdo con los Procedimientos de Revisión y Consideración de la Federación Internacional de Tenis que sean aplicables (véase el apéndice IX)

Caso 1.

¿Se permite que un jugador utilice más de una raqueta durante el juego?

Decisión: No.

Caso 2. ¿Puede un jugador alterar las características de juego de una raqueta?

Decisión: Sí, excepto cuando esté específicamente prohibido por los organizadores del evento o cuando la alteración de la raqueta deje de cumplir con el Apéndice I.

Caso 3. ¿Puede un jugador utilizar una raqueta encordada?

Decisión: No.

6. Puntuación en un Partido

Se puede jugar un partido al mejor de tres sets (un jugador/equipo de dobles necesita ganar dos sets para hacerse con el partido). El formato elegido se anunciará antes del evento.

7. Puntuación en un Set

El Puntaje de un set debe hacerse conforme al método “Set de Tie-break”.

El primer jugador/equipo de dobles que gane seis juegos ganará el “Set”, siempre que haya un margen de dos juegos sobre el oponente. Si el marcador alcanza los seis juegos iguales para ambos, se jugará un tie-break.

Se pueden encontrar otros métodos de puntuación permitidos en el Apéndice V de las Reglas del Tenis de Playa.

8. Puntuación en un Juego

En ausencia de un Juez de Silla, el puntaje del juego será cantado por quien sirve antes de comenzar cada punto.

a) Juego normal (sin ventaja)

En un juego normal se puntúa de la siguiente manera, y siempre se canta el tanto del servidor que realiza el saque en primer lugar.

Ningún punto	-	“Cero”
Primer punto	-	“15”
Segundo punto	-	“30”
Tercer punto	-	“40”
Cuarto punto	-	“Juego”

excepto si cada equipo de dobles ha ganado tres puntos cada uno, cuando se cantará el tanteo de “iguales”, y se jugará un punto decisivo. El equipo que gane el punto decisivo ganará el juego.

b) Juego de tie-break

Durante el juego de tie-break, se cantan los puntos “cero”, “1”, “2”, “3”, etc. El primer jugador o equipo de dobles que obtenga siete puntos gana el “juego” y el “set”, siempre que haya un margen de dos puntos por encima del contrario. Si es necesario, el juego tie-break continuará hasta que se consiga ese margen.

El jugador al que le toque sacar será el servidor del primer punto del juego de tie-break. Los dos puntos siguientes los servirá el contrario o contrarios (en dobles, el jugador del equipo contrario al que le toque servir después). Después de esto, cada jugador/equipo de dobles servirá alternativamente dos puntos consecutivos hasta el final del juego de tie-break (en dobles, la rotación del servicio dentro de cada equipo continuará en el mismo orden mantenido durante el set).

El jugador/equipo al que le toque servir primero durante en el juego de tie-break será el restador en el primer juego del set siguiente.

Es posible utilizar métodos de puntaje alternativos aprobados según se detalla en el Apéndice V de las Reglas de Tenis, siempre y cuando se anuncie con antelación al evento.

9. Servidor y Restador

Los jugadores/equipos de dobles se situarán en lados opuestos de la red. El servidor es el jugador que pone la pelota en juego en primer lugar. El restador es el jugador/equipo de dobles que está listo para devolver la pelota sacada por el servidor.

Antes de comenzar cada punto, quienes reciben tomarán su posición seguidos por quien sirve, que entonces realizará el servicio. Una vez que el servidor ha tomado su posición, y hasta que la bola esté en juego, un restador no puede cambiar significativamente su posición en relación a su compañero y los que sirven.

Caso 1. ¿Está permitido que los miembros del equipo de dobles que recibe se ubiquen fuera de las líneas de la cancha?

Decisión: Sí. Los miembros del equipo de dobles que recibe pueden tomar cualquier posición dentro o fuera de las líneas del lado de la red que recibe.

Caso 2. ¿Puede el compañero del jugador que sirve estar en una posición que impida ver a los miembros del equipo de dobles que devuelve el servicio?

Decisión: Sí. El compañero del jugador que sirve puede tomar cualquier posición dentro o fuera de las líneas del lado de la red que sirve.

Caso 3. ¿Un jugador perderá el punto para su equipo de dobles si cruza la línea imaginaria paralela en la extensión de la red, antes o después de golpear la pelota?

Decisión: No. Un jugador solamente perderá el punto para su equipo de dobles si toca el área de juego del equipo contrario mientras la pelota está en juego.

Caso 4. ¿Se permite que un miembro de un equipo de dobles juegue solo contra los adversarios?

Decisión: No.

Caso 5: ¿Puede uno de los jugadores que recibe moverse enfrente de su compañero de dobles y devolver el servicio?

Decisión: Sí. Una vez que la pelota esté en juego (el que sirve ha golpeado la pelota) los que reciben se pueden mover en cualquier dirección y cualquiera de los que reciben puede devolver la pelota.

Caso 6: ¿Puede uno de los jugadores que recibe moverse hacia adelante y bloquear un servicio?

Decisión: Sí. Siempre y cuando a) se considere que el movimiento del jugador no distrae al contrario (obstáculo) y b) la pelota haya cruzado la red antes de que el recibidor la golpee.

10. Elección de Lados y Servicio

La elección de lados y el derecho a ser servidor o restador en el primer juego se decidirán por sorteo antes de que comience el calentamiento. El jugador/equipo de dobles que gane el sorteo puede elegir:

- a. ser el servidor o el restador en el primer juego del partido, en cuyo caso el oponente o equipo contrario elegirá el lado de la pista para el primer juego del partido; o
- b. El lado de la pista para el primer juego del partido, en cuyo caso el oponente/equipo contrario elegirá si desea ser servidor o restador para el primer juego del partido; o
- c. que sea su oponente quien haga una de las elecciones anteriores.

Caso 1. ¿Tienen ambos jugadores o equipos de dobles derecho a una nueva elección si se pospone o para el calentamiento y los jugadores abandonan la pista?

Decisión: Sí. El resultado del sorteo original se mantiene, pero ambos jugadores/equipos de dobles pueden hacer nuevas elecciones.

11. Cambio de Lados

Los jugadores/equipos de dobles cambiarán lados al final del primer, tercer y siguientes juegos impares de cada set. Los jugadores/equipos de dobles también cambiarán de lado al final de cada set a menos que el número total de juegos en ese set sea par, en cuyo caso los jugadores cambiarán de lado al final del primer juego del set siguiente.

Durante el juego de tie-break, los jugadores/equipos de dobles cambiarán de lado después del primer punto y, a partir de entonces, cada cuatro puntos.

12. La Pelota en Juego

A menos que se cante una falta o un let, la pelota está en juego desde el momento en que el servidor realiza el saque, y permanece en juego hasta que se decida el punto.

13. La Pelota Toca una Línea

Si una pelota toca una línea, se considera que cae dentro del campo de juego limitado por esa línea. En caso de cambio de posición de cualquier línea antes de comenzar un punto, los jugadores/miembros de un equipo de dobles pueden solicitar que el juez ponga la línea más tensa (esto lo puede hacer un jugador sólo si no hay juez), pero tal ajuste no incidirá en el resultado de ningún punto anterior.

14. La Pelota toca un Accesorio Fijo Permanente o el Poste de la Red

Si la pelota en juego toca accesorio fijo permanente o el poste de la red antes de tocar el suelo, el jugador que golpeó la pelota pierde el punto para su equipo.

15. Orden del Servicio o Saque

Al término de cada juego normal, el restador se transformará en servidor y el servidor se convertirá en el restador del juego siguiente.

En el juego de dobles, el equipo al que le toque servir en el primer juego de cada set decidirá cuál de los dos jugadores lo hará en ese juego. De manera similar, antes de que comience el segundo juego, sus oponentes decidirán qué jugador realizará el servicio en ese juego. El compañero del jugador que sirvió en el primer juego efectuará el saque en el tercer juego y el compañero del jugador que sirvió en el segundo juego lo hará en el cuarto. Esta rotación continuará hasta el final del set. .

16. Orden de la Recepción en Dobles.

La pelota servida por servidor puede ser devuelta por cualquier jugador (restador) del otro lado de la red.

17. El Servicio o Saque

Inmediatamente antes de comenzar el saque, el servidor se pondrá con ambos pies situados detrás de la línea de fondo (es decir, lo más alejados de la red) y dentro de las prolongaciones imaginarias de las líneas laterales.

Entonces, el servidor lanzará la pelota al aire con la mano en cualquier dirección y la golpeará con la raqueta antes de que toque el suelo. Se considerará que se ha ejecutado el servicio en el momento en que el jugador da un raquetazo, lo mismo si toca la pelota como si falla al intentarlo. Un jugador que solamente usa un brazo puede utilizar la raqueta para lanzar la pelota.

Caso 1. Si en el servicio, el servidor lanza dos o más pelotas al aire, en vez de una, ¿se considera esto una falta o el servidor pierde el punto?

Decisión: La primera vez se cantará "let" y el servidor sacará nuevamente, pero un let de servicio no cancela la falta previa. En la segunda ocasión y subsiguientes, la acción se considerará deliberada y se cantará falta.

18. Ejecución del Servicio

Al servir, quien lo hace puede ubicarse en cualquier lugar detrás de la pista. La pelota servida deberá pasar por encima de la red antes de que el restador la devuelva.

No habrá segundo servicio.

En el evento de Dobles Mixto los jugadores varones servirán por debajo del hombro.

19. Falta de Pie

Durante la ejecución del saque, el servidor no:

- a. Cambiará su posición andando o corriendo, aunque se permitirán leves movimientos de los pies; ni
- b. Tocaré con ninguno de los pies la línea de fondo o la pista; ni
- c. Tocaré con ninguno de los pies el área fuera de la extensión imaginaria de la línea lateral.

Si el servidor infringe esta regla entonces cometerá una "falta de pie".

Caso 1. ¿Se permite que el servidor no tenga uno de los pies o ambos sobre el terreno?

Decisión: Sí.

Caso 2. ¿Se considera falta si el servidor con su pie delantero/de apoyo toca la línea de fondo durante el movimiento del servicio?

Decisión: Sí. No está permitido que se toque la línea de fondo con ninguno de los pies durante el movimiento de servicio (hasta que el servidor haya golpeado la pelota)

Caso 3. ¿Se considera falta si la línea de fondo se mueve por la arena que tira el servidor durante el movimiento del servicio?

Decisión: No.

Caso 4. ¿Se considera falta si un pie del servidor se posiciona bajo la línea de fondo?

Decisión: Sí. La parte de la pista que está debajo de la línea de fondo forma parte de la pista. No está permitido que el pie del servidor toque la línea de fondo o la pista durante el movimiento de servicio.

20. Falta en el Servicio

El servicio es una falta si:

- a. el servidor infringe las reglas 17, 18 o 19; o
- b. el servidor no golpea la pelota al intentar hacerlo; o si
- c. La pelota servida toca un accesorio fijo permanente o un poste de la red; o
- d. La pelota servida toca al servidor o al compañero del servidor o cualquier cosa que ellos (el servidor y su compañero) lleven puesto o tengan en la mano.

Caso 1. Después de lanzar una pelota al aire con la mano para efectuar el saque, el servidor decide no tocarla y la recoge. ¿Ha cometido una falta?

Decisión: No. Se permite que un jugador que lanza la pelota al aire y después decide no golpearla la recoja con la mano o con la raqueta.

21. Cuándo hay que Servir y Recibir

El servidor no efectuará el saque hasta que el restador esté preparado. No obstante, el restador debe jugar al ritmo razonable del servidor y estará listo para recibir el servicio cuando el servidor lo esté para efectuarlo.

Se considerará que un restador está listo para el juego si intenta devolver el servicio. Si se demuestra que el restador no está preparado, entonces no se puede cantar que el servicio es una falta.

22. El "let" o Repetición en el Servicio

Una pelota servida que toca la red, la banda o la cinta que continúa sobre la red está en juego (no hay regla de "let").

23. El "let"

En todos los casos en los que se cante un let, se volverá a jugar todo el punto.

Caso 1. Si la pelota está rota durante el juego de un punto, ¿se debe cantar "let"?

Decisión: Sí.

Caso 2. Si durante el juego de un punto, una de las líneas de la zona de juego está rota o se sale, ¿se debe cantar “let”?

Decisión: Sí.

Caso 3. Si algún miembro del equipo de dobles que resta no está listo cuando se hace el servicio, ¿se debe cantar “let”?

Decisión: Sí.

24. El Jugador/Equipo pierde el Punto

Se pierde el punto si:

- a. El servidor comete falta; o
- b. La pelota golpea el suelo dentro de la cancha en su lado de la red; o
- c. Un jugador/miembro del equipo de dobles devuelve la pelota de tal manera que toca el suelo o un objeto fuera de la pista correcta; o
- d. Un jugador/miembro del equipo de dobles devuelve la pelota en juego y ésta antes de tocar el suelo, toca un accesorio fijo permanente o el poste de la red; o
- e. Un jugador/miembro del equipo de dobles para o retiene deliberadamente la pelota en juego sobre su raqueta o la toca deliberadamente con su raqueta más de una vez; o
- f. Un jugador/miembro del equipo de dobles o su raqueta, ya esté en su mano o no, o cualquier cosa que él lleve puesto o use toca la red, los postes de la red, la cuerda o cable metálico, la faja o la banda o el campo de juego del equipo contrario en cualquier momento mientras la pelota está en juego, o
- g. Un jugador/miembro del equipo de dobles golpea la pelota antes de que pase la red; o
- h. La pelota en juego toca a un jugador/miembro del equipo de dobles o cualquier cosa que él lleve puesto o en la mano, excepto la raqueta; o
- i. La pelota en juego toca la raqueta cuando un jugador/miembro del equipo de dobles no la tiene en la mano; o
- j. Ambos jugadores tocan la pelota al devolverla.

Caso 1. Un miembro del equipo de dobles que resta toca la red antes de que la pelota toque el suelo fuera de la pista correcta. ¿Cuál es la decisión correcta?

Decisión: El equipo de dobles que resta pierde el punto pues uno de ellos tocó la red mientras la pelota estaba en juego.

Caso 2. ¿Pierde un equipo de dobles el punto si cruza una línea imaginaria en la extensión de la red antes o después de golpear la pelota?

Decisión: El equipo de dobles no pierde el punto en ninguno de los casos siempre que un miembro de ese equipo de dobles no toque el campo de juego del equipo contrario.

Caso 3. Un jugador arroja la raqueta hacia la pelota en juego. Ambas, la raqueta y la pelota, en el lado de la red del campo de juego del contrario y el equipo contrario no puede alcanzar la pelota. ¿Qué equipo de dobles gana el punto?

Decisión: El equipo de dobles que tiró la raqueta hacia la pelota pierde el punto.

*Caso 4. Una pelota que acaba de servirse golpea a un miembro del equipo de dobles restador antes de tocar el suelo. ¿Qué equipo de dobles gana el punto?
Decisión: El servidor gana el punto.*

Caso 5. Un miembro de un equipo de dobles situado fuera de los límites de la pista golpea la pelota o la atrapa antes de que toque el suelo y reclama el punto porque la pelota iba correcta salirse del campo de juego correspondiente.

Decisión: El equipo de dobles pierde el punto, a menos que sea una devolución buena en cuyo caso se continúa jugando el punto

25. Una Buena Devolución

Una devolución es buena si:

- a. La pelota toca la red, la cuerda, el metálico, la faja o la banda, con la condición de que pase por encima de cualquiera de ellos y toque el suelo dentro del campo de juego correspondiente; o
- b. La pelota se devuelve por la parte externa de los postes de la red, ya sea por encima o por debajo del nivel superior de la red, con la condición de que toque el suelo del campo de juego correspondiente; o
- c. La raqueta de un jugador pasa por encima de la red después de haber golpeado la pelota que estaba en su propio lado de la red y la pelota toca el suelo en el campo de juego correcto; o
- d. Un jugador/miembro del equipo de dobles devuelve la pelota en juego y ésta golpea a otra pelota que está en el suelo del campo de juego correspondiente.

26. Molestia a un Jugador

Si, al efectuar un golpe, un jugador es obstaculizado o estorbado por un acto deliberado de su contrario, el jugador ganará el punto.

No obstante, se repetirá el punto si el golpe de un jugador es obstaculizado por un acto involuntario de su oponente u oponentes, o por cualquier obstáculo fuera del control del jugador (que no sea un accesorio fijo permanente).

Caso 1. ¿Es un golpe doble involuntario una molestia?

Decisión: No.

Caso 2. Un jugador/miembro del equipo de dobles dice que ha parado el juego porque pensaba que a su oponente u oponentes lo estaban estorbando u obstaculizando. ¿Es una molestia?

Decisión: No, el jugador/equipo de dobles pierde el punto.

Caso 3. Una pelota golpea a un pájaro que vuela sobre la pista. ¿Es una molestia?

Decisión: Si, se jugará el punto de nuevo.

Caso 4. Durante el juego de un punto, una pelota u otro objeto que estaba en el campo del equipo de dobles cuando se comenzó a jugar el punto le obstruyes. ¿Es una molestia?

Decisión: No.

Caso 5. ¿Dónde se permite que estén situados el compañero deservidor y los restadores?

Decisión: El compañero del servidor y los miembros del equipo de dobles que restan pueden ubicarse en cualquier sitio de su lado de la red, fuera o dentro de su campo de juego. No obstante, si un jugador está molestando a su oponente u oponentes, se aplicará esta regla.

27. Corrección de Errores

En principio, cuando se descubra que se ha cometido un error con respecto a aplicación de las Reglas de Tenis de Playa, todos los puntos jugados anteriormente serán válidos. Los errores que se descubran se corregirán del modo siguiente:

a. Durante un juego normal o un juego de tie-break, si los jugadores se hallan en los lados equivocados de la pista, el error se corregirá tan pronto como se descubra y el servidor efectuará el saque desde el lado correcto de la pista conforme al tanteo.

b. Si durante un juego normal un jugador efectúa el servicio cuando no es su turno, el jugador al que le correspondía originalmente realizar el servicio lo hará tan pronto como se descubra el error. Sin embargo, si cuando se descubre el error ya se ha finalizado un juego, el orden del servicio permanecerá cambiado.

c. Si durante un juego de tie-break un jugador efectúa el servicio cuando no es su turno y el error se descubre después de haberse jugado un número par de puntos, se corregirá el error inmediatamente. Si el error se descubre después de que se haya jugado un número impar de puntos, el orden del servicio permanecerá alterado.

d. Si por error se comienza un juego normal al igualar a 6, cuando ya se había decidido anteriormente que sería un “set de tie-break”, se corregirá el error inmediatamente solamente si se ha jugado un punto. Si el error se descubre después de que se está jugando el segundo punto, entonces se continuará jugando como un “set de ventaja” hasta que el tanteo alcance los ocho juegos para ambas partes (o un número par incluso más alto), cuando se jugará un tie-break.

e. Si por error se comienza un “set de ventaja” o un “set de tie-break”, cuando ya se había decidido anteriormente que el último set sería un tie-break de desempate, se corregirá el error inmediatamente solamente si se ha jugado un punto. Si el error se descubre después de que se está jugando el segundo punto, entonces se continuará jugando el set o hasta que un jugador o equipo gane tres juegos (y por lo tanto, el set) o hasta que el tanteo sea de dos juegos para ambas partes, cuando se jugará un tie-break de desempate. Sin embargo, si el error se descubre después de que haya comenzado el segundo punto del quinto juego, entonces se continuará jugando como un “set de tie-break”. (Véase el apéndice V de las Reglas del Tenis de Playa.)

28. Funciones de los Jueces en la Pista

Para los partidos en los que se designen jueces, véanse sus funciones y responsabilidades expuestas en el Apéndice VI de las Reglas de Tenis de Playa.

29. Juego Continuo

Por principio, el juego debería ser continuo, desde el momento en que se inicia el partido (cuando se efectúa el primer servicio) hasta que se acaba. Se debe tomar en consideración lo siguiente:

- a. Entre el juego de un punto y otro se permite un descanso máximo de veinte (20) segundos. Cuando los jugadores cambian de lado al final de un juego se permite un descanso máximo de noventa (90) segundos. Sin embargo, después del primer juego de cada set y durante un juego de tie-break, el juego será continuo y los jugadores cambiarán de lado sin ningún descanso. Al final de cada set habrá un descanso de un máximo de ciento veinte (120) segundos. El tiempo máximo comienza desde el momento en que acaba un punto y hasta que se inicia el servicio del siguiente. Los organizadores de torneos pueden solicitar la aprobación de la ITF para extender el período de noventa (90) segundos permitido para que los jugadores cambien de lado al final de un juego, y el de ciento veinte segundos permitido entre sets.
- b. Si por circunstancias ajenas a la voluntad del jugador, su ropa, calzado o equipo necesario (excluyendo la raqueta) se rompe o necesita reemplazarse, se concederá un tiempo adicional razonable al jugador para que rectifique el problema.
- c. No se otorgará tiempo adicional para permitir que un jugador recupere sus fuerzas o condición física. No obstante, cuando un jugador padezca una condición médica tratable, se podrá permitir un tiempo muerto de tres minutos para tratar dicha condición médica. Si se anuncia antes del comienzo del partido también se podrá permitir un número limitado de descansos para ir al aseo o cambiarse de ropa.
- d. Si se anuncia antes del comienzo de un torneo, sus organizadores pueden permitir un período de descanso de un máximo de diez (10) minutos. Este período de descanso se puede tomar después del tercer set en un partido al mejor de cinco, o después del segundo set en un partido al mejor de tres.
- e. El tiempo de calentamiento será de un máximo de cinco (5) minutos, a menos que los organizadores del partido lo decidan de otra manera.
Los servicios de práctica deben estar estrictamente limitados al período de calentamiento.

30. Instrucciones a los Jugadores

Se considera como instrucciones a un jugador, cualquier comunicación, consejos o recomendaciones de cualquier tipo y por cualquier medio.

En los torneos o competiciones por equipos cuando hay un capitán de equipo sentado en la pista, dicho capitán podrá dar instrucciones a los jugadores cuando

éstos tengan un descanso después de un set y cuando se cambien de lado al final de un juego, pero no cuando los jugadores cambien de lado después del primer juego de cada set ni durante un juego de tie-break. En el resto de partidos no se permiten las instrucciones.

Caso 1: ¿Se permite que un jugador reciba instrucciones si se dan mediante señales de una manera muy discreta?

Decisión: No.

Caso 2: ¿Se permite que un jugador reciba instrucciones cuando se ha suspendido el juego?

Decisión: Sí.

Caso 3: ¿Se permite que un jugador reciba instrucciones en la pista durante un partido? Decisión: Los organismos organizadores de una competición pueden solicitar a la ITF que se permita dar instrucciones en la pista. En los eventos en los que se permitan las instrucciones en la pista, los instructores que sean designados podrán entrar en la pista y dar instrucciones a sus jugadores conforme a los procedimientos que decida el organismo organizador.

Caso 4: ¿Pueden los miembros del equipo que no jueguen sentarse en la cancha o dar instrucciones a un jugador de su equipo durante un partido?

Decisión: Salvo en el caso de un capitán que no juegue, ningún otro miembro de un equipo deberá estar en la cancha durante un partido, y tampoco podrán dar instrucciones a otro jugador durante un partido.

Caso 5: En eventos en los que no se compita por equipos, ¿puede un jugador seleccionar a alguien para que esté presente en la cancha durante un partido?

Decisión: No, sólo se permite que los jugadores estén en la cancha durante un partido.

31. Tecnología de Análisis de un Jugador

La tecnología de análisis de un jugador que se apruebe para utilizarla en el juego conforme a las Reglas del Tenis de Playa debe ajustarse a las especificaciones estipuladas en el Apéndice III.

La Federación Internacional de Tenis decidirá cuestiones sobre si dicho equipamiento se aprueba o no. Tal decisión la podrá tomar por iniciativa propia o en respuesta a una solicitud de una parte que tenga un interés genuino en el juego, incluidos un jugador, un fabricante de equipo, una Federación Nacional o cualquiera de sus miembros. Dichas decisiones y solicitudes se harán en conformidad con los procedimientos de revisión y vistas de la Federación Internacional de Tenis (véase el apéndice X).

APÉNDICE I

LA RAQUETA

En todas las medidas del Apéndice I, tendrá prioridad el Sistema Internacional de unidades.

La raqueta de tenis de playa debe cumplir con los requisitos siguientes:

- a. La superficie de golpeo, definida como el área plana de la cabeza de la raqueta unida por el borde interno del aro o agujeros de más de 13 mm de diámetro, lo que sea más pequeño, no debe exceder los 30 cm de longitud y los 26 cm de ancho.
- b. La raqueta no debe exceder los 50 cm de largo desde el extremo del mango hasta la punta de la cabeza de la raqueta. La cabeza de la raqueta no debe exceder los 26cm de ancho.
- c. La distancia del perfil entre las dos superficies de golpeo (espesor) debe ser constante y no exceder los 38mm.
- d. Los agujeros de más de 13mm de diámetro no deben extender los 40mm desde el borde de la raqueta con excepción de los agujeros que forman parte de la garganta.
- e. La raqueta debe estar libre de todo tipo de dispositivos que proporcionen comunicación, consejo o instrucción de ningún tipo audible o visible para un jugador durante un partido. Se permitirán objetos adjuntos, protuberancias, y aparatos que sean aprobados bajo la Tecnología de Análisis de un Jugador.

APÉNDICE II

LA PELOTA

La pelota deberá ajustarse a las medidas indicadas en la siguiente tabla:

	STAGE 2 (ORANGE) ESTANDARD
MASA (PESO)	36.0-46.9 gramos (1.270-1.654 onzas)
TAMAÑO	6.00-6.86 cm (2.36-2.70 pulgadas)
REBOTE	105-120 cm (41-47 pulgadas)
DEFORMACIÓN HACIA DELANTE	1.40-1.65 cm (0.551-0.650 pulgadas)
COLOR	Naranja y Amarillo, o Amarillo con un punto Naranja

Notas:

La cifra de deformación será el promedio de una lectura individual efectuada según los tres ejes perpendiculares. No hay límite en la diferencia entre las distintas lecturas de deformación hacia delante. No hay especificación para la deformación de retroceso. Todos los puntos de color tendrán un tamaño y una ubicación razonables.

Todas las pruebas para el rebote, el peso, el tamaño, la deformación y la durabilidad de la pelota se realizarán de acuerdo con las reglas que se incluyen en la edición actual de *ITF Approved Tennis Balls, Classified Court Surfaces & Recognised Courts*.

APÉNDICE III

TECNOLOGÍA DE ANÁLISIS DE UN JUGADOR

La tecnología de análisis de un jugador es todo equipo que pueda realizar cualquiera de las funciones siguientes con respecto a la información de rendimiento de un jugador:

- A. Grabación
- B. Almacenamiento
- C. Transmisión
- D. Análisis
- E. Comunicación con el jugador de cualquier tipo o por cualquier medio

La tecnología de análisis del jugador puede grabar o almacenar información durante un partido. Un jugador sólo tendrá acceso a dicha información conforme a lo estipulado en la regla 30.

APÉNDICE IV

PUBLICIDAD

1. Se permite publicidad en la red siempre que se coloque en la parte de la red que está a 90 cm del centro de los postes de la red y se ponga de tal modo que no interfiera con la visión de los jugadores o con las condiciones de juego.
Se permite una marca (que no sea comercial) del organismo organizador en la parte inferior de la red, a un mínimo de 50 cm desde la parte superior de la red, siempre que se diseñe de tal manera que no interfiera con la visión de los jugadores o con las condiciones de juego.
2. Se permiten publicidad y otras marcas o materiales al fondo y en los laterales de la pista siempre que no interfieran con la visión de los jugadores o con las condiciones de juego.
3. Se permiten publicidad y otras marcas o materiales sobre la superficie de la pista fuera de las líneas que la definen siempre que no interfieran con la visión de los jugadores o con las condiciones de juego.
4. A pesar de los párrafos 1, 2 y 3 anteriores, todo anuncio publicitario, marca o material que se coloque sobre la red, o al fondo o a los laterales de la pista, o sobre la superficie de la pista fuera de las líneas que la definen, no podrá ser de color blanco, amarillo o de otros colores claros que interfieran con la visión de los jugadores o con las condiciones de juego.
5. No se permiten publicidad y otras marcas o materiales sobre la superficie de la pista dentro de las líneas que la definen.

APÉNDICE V

PROCEDIMIENTOS ALTERNATIVOS Y MÉTODOS DE PUNTUACIÓN

TANTEO EN UN SET (Regla 7):

1. SETS “CORTOS”

El primer jugador o equipo que gane cuatro juegos ganará ese set, con la condición de que le lleve dos juegos de ventaja al oponente. Si ambas partes alcanzan un tanteo de cuatro juegos iguales, se jugará un tie-break de desempate.

2. SET CON VENTAJA

El primer jugador o equipo que gane seis juegos ganará ese set, con la condición de que haya un margen de ventaja de dos juegos sobre el oponente. Si es necesario, el set continuará hasta que se haya conseguido ese margen.

3. MATCH TIE-BREAK (7 PUNTOS) Cuando el tanteo de un partido es de un set para ambas partes, habrá un juego de tie-break para decidir el partido. Este juego de tie-break sustituye al set final decisivo.

El primer jugador o equipo que obtenga siete puntos ganará este tie-break del partido y el partido, con la condición de que le lleve dos puntos de ventaja al contrario.

4. MATCH TIE-BREAK (10 PUNTOS) Cuando el tanteo de un partido es de un set para ambas partes, habrá un juego de tie-break para decidir el partido. Este juego de tie-break reemplaza al set final decisivo.

El primer jugador o equipo que se apunte diez puntos ganará ese tie-break del partido y el partido, siempre que le lleve una ventaja de dos puntos al contrario.

Nota: Cuando se utilice el tie-break decisivo para sustituir al set final:

- continuará el orden de servicio original (reglas 6 y 15);
- en dobles, se podrá cambiar el orden del servidor y del restador dentro de un equipo, como sucede al principio de cada set (reglas 15 y 16);
- antes del comienzo de un tie-break decisivo del partido habrá un descanso de 120 segundos;
- no se cambiarán las pelotas antes del comienzo del tie-break decisivo del partido ni aunque corresponda hacerlo.

CAMBIO DE LADO (Regla 11)

Esta alternativa de la secuencia del cambio de lado se puede utilizar en un tie-break.

Durante un tie-break, los jugadores cambiarán de lado cada seis puntos.

APÉNDICE VI

FUNCIONES DE LOS JUECES EN LA PISTA

El juez árbitro es la autoridad final en todas las cuestiones de ley de tenis y su decisión será definitiva.

En los partidos en los que se designe a un juez de silla, éste tendrá la autoridad definitiva sobre todas las cuestiones de hecho durante un partido.

Los jugadores tienen derecho a llamar al juez árbitro a la pista si ellos no están de acuerdo con la interpretación de una cuestión de ley de tenis del juez de silla.

En los partidos en los que se designen jueces de línea y jueces de red, ellos cantarán todas las faltas (incluso las faltas de pie) en lo que respecta a esa línea o a la red. El juez de silla tiene derecho a corregir la decisión de un juez de línea o juez de red si está seguro de que se ha cometido un claro error. El juez de silla es responsable de cantar cualquier falta de línea (incluso las de pie) o de red cuando no se hayan designado jueces de línea o de red.

Un juez de línea que no pueda tomar una decisión le hará una señal inmediatamente al juez de silla para que él lo haga. Si el juez de línea no puede tomar una decisión, o si no hay un juez de línea, y el juez de silla no puede tomar una decisión sobre una cuestión de hecho, se repetirá el punto.

En las competiciones por equipos donde el juez árbitro esté sentado en la pista, él también será la autoridad final en cuestiones de hecho.

El juez de silla puede parar o posponer el juego en cualquier momento si lo considera necesario o apropiado.

El juez árbitro también puede parar o posponer el juego debido a la oscuridad, a las condiciones climatológicas o las condiciones adversas de la pista. Cuando se suspenda el juego por causa de la oscuridad debe hacerse al final de un set o después de un número par de juegos si ya se ha comenzado el set. En cualquier caso de suspensión del juego se mantendrán invariables la puntuación y la colocación de los jugadores en la pista cuando se reanude el juego.

El juez de silla o el juez árbitro tomarán cualquier decisión relacionada con las reglas de juego continuo e instrucciones de los entrenadores a los jugadores, conforme al código de conducta que se haya aprobado y se esté aplicando.

Caso 1: Se canta fuera o mala una pelota, pero un jugador alega que la pelota era buena. ¿Se llama al juez árbitro a la pista para que tome una decisión?

Decisión: No. El juez de silla toma la decisión final sobre cuestiones de hecho (cuestiones relacionadas con lo que ha ocurrido durante un incidente en particular).

Caso 2: ¿Puede un juez de silla corregir a un juez de línea al final de un punto, si en su opinión se ha cometido un error en el curso del mismo?

Decisión: No. Un juez de silla solamente puede corregir la decisión de un juez de línea si lo hace inmediatamente después de que se haya cometido un claro error.

Caso 3: Un juez de línea canta una pelota fuera o mala y el jugador alega que era buena. ¿Puede el juez de silla corregir al juez de línea?

Decisión: No. Un juez de silla nunca debe corregir una decisión por las protestas o alegaciones de un jugador.

Caso 4: Un juez de línea canta una pelota fuera o mala. Al juez de silla le fue imposible verla claramente, aunque cree que la pelota fue buena. ¿Puede el juez de silla corregir al juez de línea?

Decisión: No. Un juez de silla solamente puede corregir al juez de línea cuando él esté completamente seguro de que la decisión de éste ha sido un claro error.

Caso 5: ¿Puede un juez de línea cambiar su decisión después de que el juez de silla haya cantado la nueva puntuación?

Decisión: Sí. Si un juez de línea se da cuenta de que ha cometido un error, puede hacer una corrección siempre que sea inmediatamente y que no la haga por las protestas o alegaciones de un jugador.

APENDICE VII

TENIS DE PLAYA JUNIOR

Tenis de Playa para Jugadores que tienen 16 años y menos/14 años y menos

Pista:

La pista para competiciones de jugadores de 16 años y menos/14 años y menos (chicos y chicas) será de 16 metros de longitud y 8 metros de anchura. La red estará colocada a 1.70 metros de altura en todas las partes de la red.

Tenis de Playa para Jugadores que tienen 12 años y menos

Pista:

Además de la pista descrita en la regla 1, la pista que se designe para competiciones de jugadores con 12 años y menos podrá tener unas dimensiones más pequeñas tal como se establece aquí:

La pista será un rectángulo de 14 metros de longitud y 7 metros de anchura. La red estará colocada a 1.50 metros de altura en todas las partes de la red.

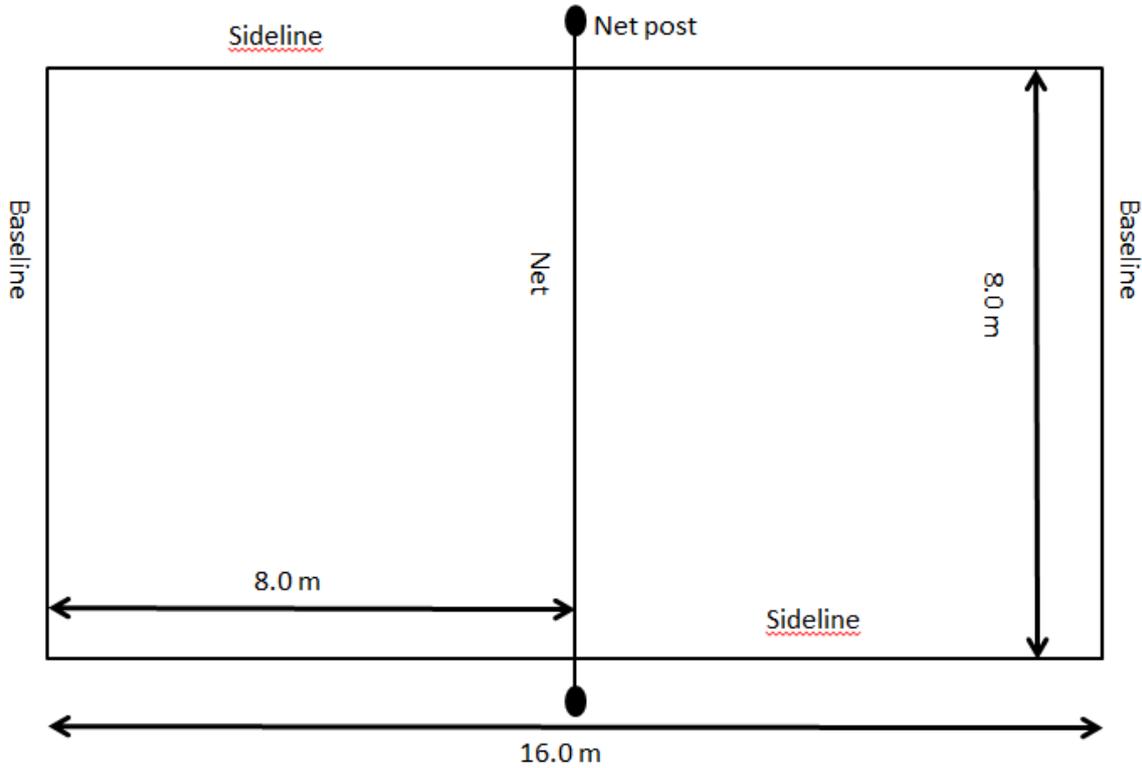
Nota: en toda competición de tenis de playa júnior se deberán utilizar pelotas homologadas por la ITF, las conocidas como “Stage 2”

APÉNDICE VIII

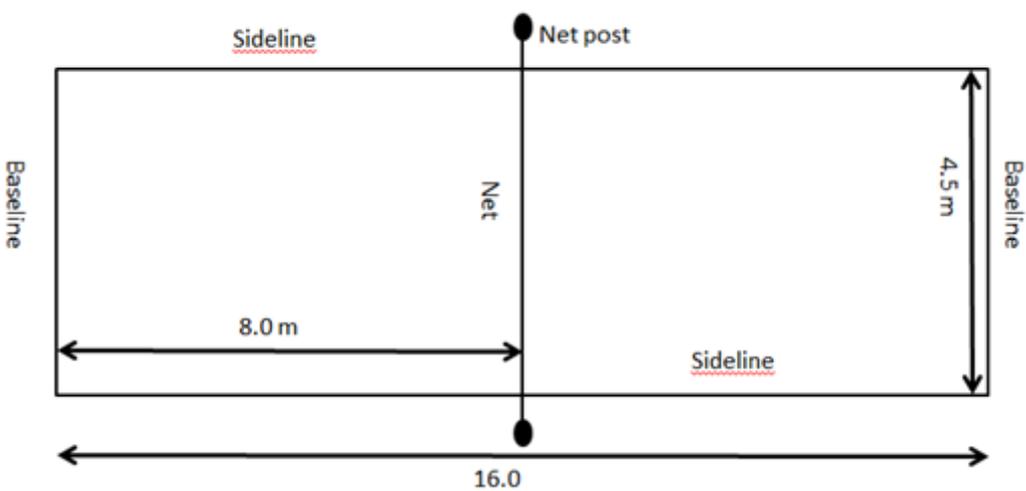
PLANO DE LAS PISTAS

Pista de Dobles

Sideline: línea lateral / Net post: poste lateral de red / Baseline: línea de fondo / Net: Red



Pista de Individuales

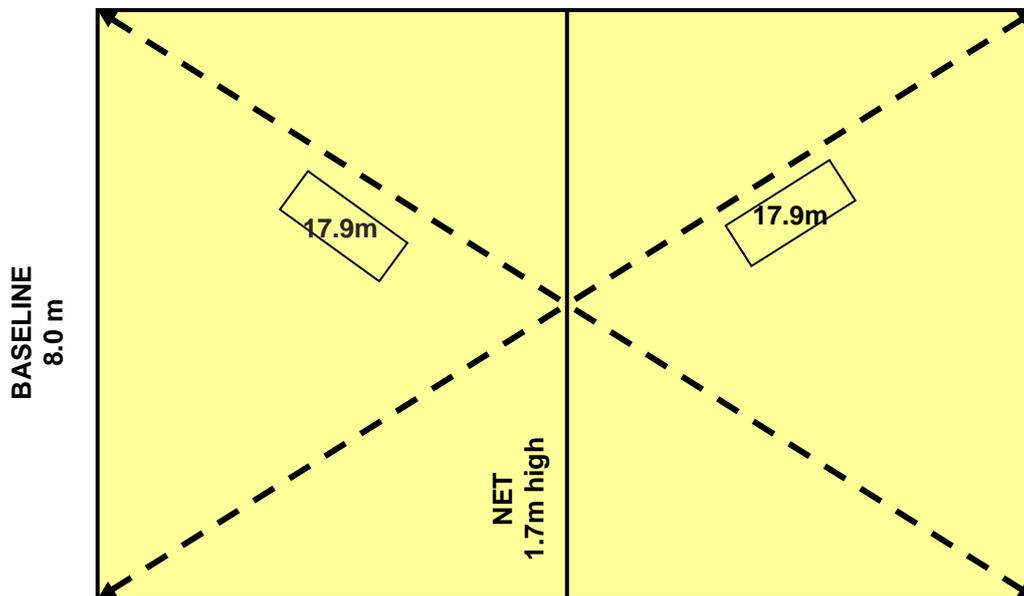


Nota: Todas las mediciones de la pista deben hacerse hasta la parte exterior de las líneas.

APÉNDICE IX

SUGERENCIAS SOBRE EL MODO DE MARCAR UNA PISTA DE DOBLES

SIDELINE 16.0 m



Nota: todas las medidas deben hacerse teniendo en cuenta la parte de afuera de las líneas

Introducción:

Una pista de tenis de playa tiene forma rectangular y mide 16 metros de largo y 8 metros de ancho. La red, que debe ser al menos tan ancha como la pista, debe tener una altura de 1.7 metros. Para construir una pista de tenis de playa estándar, se necesita lo siguiente:

Cinta delimitadora (con anclajes para arena)

Cinta de medir

Escuadra

2 postes

Una red de tenis de playa

Los bordes de la pista deben ser marcados con una cinta de un color que contraste con el color de la superficie, y las medidas de las pistas deben hacerse usando la parte exterior de la cinta. Las cintas delimitadoras son producidas especialmente para deportes de playa e incluyen anclajes o platos de anclaje para fijar la cinta a la arena.

Procedimiento

El siguiente procedimiento es para pistas de dobles

Primero, antes de medir los límites de la pista, hay que asegurarse de que la superficie de arena es uniforme y llana. Hay que asegurarse de que las esquinas están en el ángulo correcto y que la distancia entre las esquinas opuestas es de 17.9 m +/- 2cm. Si las medidas resultan ser diferentes, se harán arreglos a las cintas como se considere necesario.

Para colocar la red, se dividirá la pista en dos mitades iguales de 8.0 x 8.0 metros y los postes se colocarán a una distancia de al menos de un metro de las líneas laterales.

La red se suspenderá en un cable metálico o cuerda que se atará a los postes laterales. La red deberá estar completamente extendida para que cubra el espacio completo entre los postes y debe ser de una malla lo suficientemente pequeña que una pelota no pueda atravesarla. La altura de la red debe ser de 1.7 metros en todas las zonas. Una banda cubrirá el cable metálico o cuerda y la parte alta de la red.

Nota: en competiciones internacionales, se recomienda que la profundidad mínima de una pista de arena sea de 25 cm.

APÉNDICE X

PROCEDIMIENTOS DE REVISIÓN Y VISTAS SOBRE LAS REGLAS DEL TENIS DE PLAYA

1. INTRODUCCIÓN

1.1 El Consejo de Administración puede de vez en cuando, ampliar, enmendar o variar estos procedimientos.

2. OBJETIVOS

2.1 La Federación Internacional de Tenis es la guardiana de las Reglas del Tenis de Playa y se compromete a:

- a. preservar el carácter tradicional y la integridad del juego del tenis de playa;
- b. preservar activamente la destreza tradicionalmente requerida para jugar al tenis de playa;
- c. promover toda mejora que mantenga el desafío del juego; y a
- d. asegurar una competición justa.

2.2 Para asegurar revisiones y vistas justas, consistentes y prontas en relación con las Reglas del Tenis de Playa, se aplicarán los procedimientos establecidos a continuación

3. ÁMBITO

3.1 Estos procedimientos se aplicarán a todas las decisiones sobre:

- a. Regla 1 – La pista o cancha.
- b. Regla 4 – La pelota.
- c. Regla 5 – La raqueta.
- d. Los apéndices I y II de las Reglas del Tenis de Playa.
- e. Cualquier otra regla del Tenis de Playa que la Federación Internacional de Tenis decida.

4. ESTRUCTURA

4.1 Siguiendo estos procedimientos, las decisiones serán tomadas por un Consejo de Resoluciones.

4.2 Dichas resoluciones serán finales, con derecho a apelación ante un Tribunal de Apelaciones de conformidad con estos procedimientos.

5. SOLICITUDES

5.1 Se tomarán resoluciones:

- a. después de una moción del Consejo de Administración; o
- b. después de recibir una solicitud conforme a los procedimientos establecidos a continuación

6. NOMINACIÓN Y COMPOSICIÓN DE LOS CONSEJOS DE RESOLUCIONES

6.1 Los Consejos de Resoluciones serán nombrados por el presidente de la Federación Internacional de Tenis ("Presidente") o la persona nombrada en su lugar y estará compuesto del número de personas que el Presidente o su sustituto determinen.

6.2 Si se nombra a más de una persona, el Consejo de Resoluciones designará a una persona de entre sus miembros para hacerse cargo de la presidencia de este consejo.

6.3 La persona a cargo de la presidencia tendrá derecho a regular los procedimientos antes y durante cualquier revisión o vista de un Consejo de Resoluciones.

7. DECISIONES PROPUESTAS POR EL CONSEJO DE RESOLUCIONES

7.1 Los detalles de cualquier resolución propuesta como consecuencia de una moción del Consejo de Administración pueden proporcionarse a cualquier persona de buena fe, o jugador, fabricante de equipamiento, asociación nacional o socio que tenga interés en dicha resolución.

7.2 Toda persona que sea notificada tendrá un periodo razonable durante el cual podrá presentar comentarios, objeciones o peticiones de información al Presidente o a su sustituto, en relación con la resolución propuesta.

8. SOLICITUD PARA RESOLUCIONES

8.1 Toda parte con un interés de buena fe en la resolución, incluidos cualquier jugador, fabricante de equipamiento, asociación nacional o socio puede hacer una solicitud para una resolución.

8.2 Toda solicitud para una resolución debe ser presentada por escrito al Presidente.

8.3 Para que una solicitud para una resolución sea válida debe incluir, como mínimo, la siguiente información:

- a. El nombre y dirección completos del solicitante.
 - b. La fecha de la solicitud.
 - c. Una declaración identificando claramente el interés del solicitante en la cuestión que se solicita en la resolución.
 - d. Todas las pruebas y documentación pertinentes en las que el solicitante se va a basar durante una vista.
 - e. Si, en la opinión del solicitante, se necesita evidencia experta, él incluirá una petición para que se oiga el testimonio experto. Dicha petición debe identificar el nombre de la persona experta propuesta y su competencia en el ámbito.
 - f. Cuando se haga una solicitud para una resolución sobre una raqueta u otra pieza de equipamiento, un prototipo o copia idéntica del equipamiento en cuestión debe ser presentado con la solicitud.
 - g. Si en la opinión del solicitante, hay circunstancias extraordinarias o poco comunes, que requieren que se tome una decisión dentro de un período específico o antes de una fecha en particular, él incluirá una declaración describiendo esas circunstancias extraordinarias o excepcionales.
- 8.4 Si una solicitud para una resolución no contiene la información o equipamiento mencionado en las cláusulas 8.3 (a)-(g) anteriores, el Presidente o su sustituto se lo notificará al solicitante dándole un período razonable para remediar el defecto. Si el solicitante no pone remedio al defecto durante el tiempo especificado, la solicitud será rechazada.

9. CONVOCACIÓN DEL CONSEJO DE RESOLUCIONES

9.1 Al recibir una solicitud válida o como consecuencia de una moción del Consejo de Administración, el Presidente o su sustituto puede convocar un Consejo de Resoluciones para que considere la solicitud o moción.

9.2 El Consejo de Resoluciones no necesita celebrar una vista para considerar la solicitud o moción cuando en la opinión de la persona a cargo de la presidencia dicha solicitud o moción, puede resolverse de manera satisfactoria sin una vista.

10. PROCEDIMIENTO DEL CONSEJO DE RESOLUCIONES

10.1 La persona a cargo de la presidencia del Consejo de Resoluciones determinará la forma, procedimiento y fecha convenientes para una revisión o vista.

10.2 La persona a cargo de la presidencia proporcionará notificaciones por escrito de aquellos asuntos estipulados en la cláusula 10.1 anterior, al solicitante, o a cualquier persona o asociación que haya expresado interés en la resolución propuesta.

10.3 La persona a cargo de la presidencia determinará todos los asuntos relacionados con las pruebas y no estará obligada por reglas judiciales que gobiernen el procedimiento y admisión de pruebas, siempre que la revisión o vista sea realizada de una forma satisfactoria con oportunidades razonables para todas las partes implicadas en la presentación del caso.

10.4 Siguiendo estos procedimientos, toda revisión o vista:

a. se celebrará a puerta cerrada;

b. puede ser suspendida o pospuesta por el Consejo de Resoluciones.

10.5 La persona a cargo de la presidencia podrá a su discreción, invitar de vez en cuando a alguien con una aptitud o experiencia especial a formar parte del Consejo de Resoluciones para que se encargue de asuntos específicos que requieran dicha experiencia o aptitud especial.

10.6 El Consejo de Resoluciones tomará sus decisiones por una mayoría simple. Ningún miembro del Consejo se abstendrá.

10.7 La persona a cargo de la presidencia tendrá discreción total para hacer dicha petición contra el solicitante [u otros individuos u organizaciones que hagan comentarios, pongan objeciones o pidan información durante una revisión o vista] en relación con el coste de la solicitud o los gastos razonables ocasionados por el Consejo de Resoluciones para efectuar pruebas, obtener informes relacionados con el equipamiento, sujeto a que se tome la decisión como lo considere apropiado.

11. NOTIFICACIÓN

11.1 Una vez el Consejo de Resoluciones ha alcanzado una decisión, notificará por escrito al solicitante, o a cualquier persona o asociación que haya expresado interés en la resolución propuesta tan pronto como sea razonablemente práctico.

11.2 Dicha notificación incluirá un informe con los razonamientos por los que el Consejo ha tomado la decisión.

11.3 Después de que el solicitante ha sido notificado o en la fecha que especifique el Consejo de Resoluciones, la decisión del Consejo será inmediatamente vinculante conforme a las Reglas del Tenis de Playa.

12. APLICACIÓN DE LAS REGLAS DEL TENIS ACTUALES

12.1 Sujeto al poder del Consejo de Resoluciones para emitir decisiones provisionales, las Reglas del Tenis de Playa actuales continuarán siendo vigentes hasta que una revisión (o vista) del Consejo de Resoluciones finalice y dicho Consejo tome una decisión final.

12.2 Anteriormente y durante una revisión o vista, el presidente del Consejo de Resoluciones puede emitir tales directrices como se consideren razonablemente necesarias para la implementación de las Reglas del Tenis de Playa y de estos procedimientos, incluida la emisión de decisiones provisionales.

12.3 Dichas decisiones provisionales pueden incluir órdenes judiciales sobre la utilización de cualquier equipamiento conforme a las Reglas del Tenis de Playa, sujeto a que el Consejo de Resoluciones tome una decisión final sobre si ese equipamiento cumple las especificaciones estipuladas en las Reglas del Tenis.

13. NOMBRAMIENTO Y COMPOSICIÓN DEL TRIBUNAL DE APELACIONES

13.1 Los tribunales de apelaciones serán nombrados por el Presidente o la persona que lo sustituya, de entre los miembros del Consejo de Administración o del Comité Técnico.

13.2 Ningún miembro de un Consejo de Resoluciones que tomó la decisión original será miembro del Tribunal de Apelaciones.

13.3 El Tribunal de Apelaciones constará de tantos miembros como el Presidente o la persona que lo sustituya determinen, pero no serán menos de tres.

13.4 El Tribunal de Apelaciones nombrará a una persona de entre ellos mismos para encargarse de la presidencia.

13.5 La persona encargada de la presidencia tendrá derecho a regular los procedimientos antes de una apelación y en cualquier momento durante la misma.

14. SOLICITUD DE APELACIÓN

14.1 Un solicitante (o persona o asociación que ha expresado interés y ha presentado comentarios, objeciones o peticiones a la propuesta de una resolución) puede apelar a cualquier decisión del Consejo de Resoluciones:

14.2 Para que una solicitud de apelación sea válida debe:

a. hacerse por escrito a la persona a cargo de la presidencia del Consejo de Resoluciones que tomó la decisión como máximo 45 días después de la notificación de la decisión;

b. señalar los detalles de la decisión contra la que se apela; y

c. debe incluir todos los razonamientos de la apelación.

14.3 Después de haber recibido una solicitud de apelación válida, la persona a cargo de la presidencia del Consejo de Resoluciones que tomó la decisión original puede requerir una cuota de apelación razonable a ser pagada por el apelante como condición de la apelación. Dicha cuota de apelación será devuelta al apelante si la apelación tiene éxito.

15. CONVOCACIÓN DEL TRIBUNAL DE APELACIÓN

15.1 El Presidente o la persona que lo sustituya convocará un Tribunal de Apelación después de que el apelante haya pagado la cuota de apelación.

16. PROCEDIMIENTOS DEL TRIBUNAL DE APELACIÓN

16.1 El Tribunal de Apelación y su presidente seguirán los procedimientos y vistas de acuerdo con lo estipulado en las secciones 10, 11 y 12 anteriores.

16.2 Después de que se haya notificado al apelante o en la fecha que especifique el Tribunal de Apelación, la resolución del Tribunal de Apelación será inmediatamente vinculante y definitiva bajo las Reglas del Tenis de Playa.

17. GENERAL

17.1 Si un Consejo de Resoluciones consiste en un solo miembro, ese miembro será responsable de regular la vista como Presidente y determinará los procedimientos a ser seguidos antes de y durante la vista o revisión.

17.2 Todas las revisiones o vistas serán realizadas en inglés. En toda vista donde el solicitante u otros individuos u organizaciones que hagan comentarios, objeciones o pidan información, no hablen inglés, se debe disponer de un intérprete. Cuando quiera que sea posible la persona que interprete será independiente.

17.3 El Consejo de Resoluciones o el Tribunal de Apelación puede publicar fragmentos de sus propias resoluciones.

17.4 Todas las notificaciones a ser hechas con arreglo a estos procedimientos deberán ser por escrito.

17.5 Toda notificación hecha de conformidad con estos procedimientos se considerará notificada en la fecha en que fue comunicada, enviada o transmitida al solicitante o a quien fuese pertinente.

17.6 Un Consejo de Resoluciones podrá a su discreción ignorar una solicitud si en su razonable opinión, la solicitud es considerablemente similar a una solicitud o moción que el Consejo ya ha decidido o tomado una resolución durante los 36 meses anteriores a la fecha de solicitud.