
REGLES DEL TENNIS DE PLATJA FCT

(Actualització març de 2010)

ÍNDEX

La pista
La pilota
La raqueta
La parella servidora i restadora
L'elecció de costat i servei
El servei
La falta de peu
L'execució del servei
La falta de servei
Quan s'ha de servir
El let
El let en el servei
ordre del servei
El canvi de costat
La pilota en joc
La parella servidora guanya el punt
La parella restadora guanya el punt
Un jugador perd el punt
Un jugador molesta l'adversari
La pilota cau sobre la línia
Una bona devolució
El jugador destorbat
La puntuació en un joc
La puntuació en un set
El nombre màxim de sets
Les funcions dels jutges de pista
El joc continu i períodes de descans
Les Instruccions dels entrenadores

Apèndix I - Mètodes de puntuació alternatius

1. LA PISTA

La pista és un rectangle d'entre 16 m i 20m de llarg i d'entre 8m i 9m d'ample. Estarà dividida per la meitat per una xarxa suspesa d'una corda o cable metàl·lic d'un diàmetre màxim de 0.8 cm els extrems del qual ha de ser fixats o passar per damunt de la part superior de dos pals, els quals no han de superar els 15 cm² o 15 cm de diàmetre. El centre de cada pal ha d'estar a 0,25 m per fora de la línia lateral i l'alçada de aquests ha de ser aquella que la part superior de la corda o del cable metàl·lic, estigui entre 1,70m i 1,80m. per damunt del terra.

Les línies de la pista han de ser d'entre 2,5 cm i 5 cm d'ample.

Totes les mesures de la pista han de ser realitzades per la part exterior de les línies i aquestes han de ser del mateix color i que contrastin amb la superfície del terra.

2. LA PILOTA

Les pilotes aptes per al joc del tennis platja son pilotes de tennis de pressió mitja.

3. LA RAQUETA

Es juga amb la raqueta reglamentària per al joc de tennis de platja.

Les mesures màximes de la raqueta són 55 cm de llarg i 30 cm d'ample. La raqueta ha d'estar perforada per un nombre no limitat de forats de 9 a 13 mm de diàmetre cada un en tota la zona central.

La superfície serà uniforme i sense cordes.

4. LA PARELLA SERVIDORA I RESTADORA

Les parelles estaran situades als costats oposats de la xarxa, aquella que primer envia la pilota serà anomenada "servidora" i l'altra "restadora".

La recepció del servei és lliure, de manera que qualsevol integrant de la parella restadora pot tornar el cop inicial del servidor.

Cas 1: Es permet que el company del servidor se situï en una posició que obstrueixi la visió de la parella restadora?

Decisió: Sí. La parella del servidor pot situar-se en qualsevol posició al seu costat de la xarxa o fora de la pista, segons vulgui.

Cas 2: Un jugador perd el punt si, intentant colpejar la pilota, creua la línia imaginària de la prolongació de la xarxa,

- a. abans de colpejar la pilota?
- b. després de colpejar la pilota?

Decisió: No perd el punt en cap cas per creuar la línia imaginària amb la condició de que no envaeixi el camp de joc del seu adversari.

Cas 3: El servidor demana que el restador es mantingui dintre de les línies que limiten la seva pista. És necessari?

Decisió: No. El restador pot situar-se allà on vulgui, a la seva banda de la xarxa.

5. L'ELECCIÓ DE COSTAT I SERVEI

L'elecció de camp i el dret a ser servidor o restador en el primer joc s'han de decidir per sorteig. El guanyador del sorteig pot triar o demanar al seu adversari que triï entre:

- a. El dret a ser servidor o restador; en aquest cas l'altre jugador escull camp, o
- b. El dret a escollir camp; en aquest cas l'altre jugador escull el dret a ser servidor o restador.

Cas 1: Els jugadors tenen el dret de modificar l'elecció si el partit s'ajorna o se suspèn abans que hagi començat?

Decisió: Sí. El resultat del sorteig es manté, però els jugadors poden tornar a elegir camp o servei.

6. EL SERVEI

El servei s'ha d'executar de la manera següent:

Immediatament abans de començar a servir, el servidor ha de tenir els dos peus en repòs darrere la línia de fons, entre la continuació imaginària de la marca central i la de la línia lateral. Aleshores, el servidor ha de llançar la pilota amb la mà enlaire en qualsevol direcció i, abans que toqui a terra, l'ha de colpejar amb la raqueta. El servei es considera acabat en el moment de l'impacte de la raqueta i la pilota. Si un jugador només utilitza un braç, pot fer servir la raqueta per llançar la pilota enlaire.

Cas 2: Si un jugador, quan serveix, llança enlaire dues o més pilotes enlloc d'una, perd el servei?

Decisió: No. S'ha d'indicar un let, però si el jutge de cadira considera que l'acció ha estat voluntària, pot aplicar la regla 20.

7. LA FALTA DE PEU

El servidor durant el servei, no pot:

1. Canviar la seva posició caminant o corrent. No es considera que el servidor canvia de posició quan mou lleugerament els peus de manera que no afecta la posició que ha adoptat inicialment. Només es considera que canvia de posició si camina o corre.
2. Tocar, amb cap dels dos peus, cap zona que no sigui la que hi ha darrere la línia de fons entre la continuació imaginària de la marca central i les línies laterals.

8. L'EXECUCIÓ DEL SERVEI

Durant l'execució del servei, el servidor s'ha de situar alternativament a les meitats dreta i esquerra de la pista, començant per la dreta a cada joc. Si s'executa un servei des de la meitat incorrecta de la pista i això no es detecta, tots els punts que resultin d'aquest servei o d'aquests serveis incorrectes són vàlids, però l'error de posició s'ha de corregir immediatament després de ser descobert. La pilota servida ha de passar per sobre de la xarxa

9. LA FALTA EN EL SERVEI

Hi ha falta de servei:

- a. Si el servidor infringeix les regles 6, 7 o 8.
- b. Si no toca la pilota quan intenta colpejar-la.
- c. Si la pilota servida toca el pal de la xarxa.
- d. Si la pilota toca el company del servidor o a qualsevol cosa que faci servir o porti.
- e. Si la pilota servida toca qualsevol objecte que no sigui:
 - i. la banda de la xarxa.
 - ii. qualsevol jugador contrari o qualsevol cosa que vesteixin o portin.

Cas 1: Després de llançar la pilota enlaire i preparar-se per servir, el servidor decideix no colpejar-la i, enlloc de fer-ho, l'agafa. És falta?

Decisió: No.

10. QUAN S'HA DE SERVIR

El servidor no pot servir fins que el restador no està preparat. Si aquest últim intenta tornar el servei, es considera que estava preparat. I si el restador fa entendre que no està preparat, no pot reclamar una falta.

11. EL LET

En tots els casos en què s'ha d'indicar let, d'acord amb les regles, o s'ha d'interrompre el joc, la interpretació és la següent:

- Quan es tracta d'una qüestió referida exclusivament al servei només aquest servei s'ha de repetir.
- En qualsevol altra circumstància, s'ha de repetir tot el punt.

Cas 1: Un servei s'interromp per una raó no especificada a la regla 12. Caldrà repetir de nou el servei?

Decisió: No. S'ha de repetir tot el punt.

Cas 2: Si es trenca la pilota que hi ha en joc, s'ha d'indicar let?

Decisió: Sí.

Cas 3: Si durant el joc, per efecte de l'acció involuntària dels jugadors, es trenca o desenganxa alguna de les línies que delimiten la pista s'ha d'indicar let?

Decisió: Sí.

12. EL LET EN EL SERVEI

El servei és un let si s'executa quan el restador no està preparat (vegeu la regla 10).

En el cas d'un let, la jugada no compta i el servidor ha de tornar a servir.

13. L'ORDRE DEL SERVEI

Al final del primer joc, el restador es converteix en servidor, i el servidor, en restador, i això es fa de la mateixa manera, alternativament, en tots els jocs d'un partit. Si un jugador serveix quan no li correspon, el jugador que hauria d'haver servit ha de fer-ho des del moment en què es descobreix l'error, però tots els punts obtinguts abans de detectar-se l'error són vàlids. Una falta servida abans d'aquest descobriment no és vàlida. Si acaba un joc abans de detectar-se l'error, l'ordre del servei es manté alterat.

Cas 1: Un jugador no es presenta a jugar a l'hora assenyalada i el seu company reclama que se l'autoritzi a jugar sol contra els jugadors adversaris. Pot fer-ho?

Decisió: No.

14. EL CANVI DE COSTAT

Els jugadors canvien de camp al final del primer joc, del tercer i així alternativament durant tot el set, i al final de cada set, si el nombre total de jocs del set no és parell. En aquest últim cas, no es canvia de camp fins al final del primer joc del set següent. Si hi ha hagut un error i l'ordre correcte no s'ha respectat, els jugadors han de reprendre l'ordre normal quan es descobreix l'error, i hauran de seguir l'ordre original.

15. LA PILOTA EN JOC

Una pilota està en joc des del moment en què es fa el servei. Si no es canta falta o let, es manté en joc fins que s'acabi el punt. La pilota ha de ser colpejada alternativament per un o un altre jugador de cada parella contendent, i si un jugador toca la pilota en joc amb la raqueta, contravenint aquesta regla, els adversaris guanyen el punt.

16. LA PARELLA SERVIDORA GUANYA EL PUNT

La parella servidora guanya el punt:

- a. Si la pilota servida sense que hi hagi hagut let, d'acord amb la regla 13, toca qualsevol integrant de la parella restadora o qualsevol cosa que vesteixin o portin, abans de tocar a terra.
- b. Si la parella restadora perd el punt d'acord amb la regla 18.

17. LA PARELLA RESTADORA GUANYA EL PUNT

La parella restadora guanya el punt si:

- a. El servidor comet una falta de servei.
- b. El servidor, d'una altra manera, perd el punt, d'acord amb la regla 18.

18. UN JUGADOR PERD EL PUNT

Un jugador perd el punt si:

- a. No aconseguen abans que la pilota en joc toqui a terra, tornar-la directament per damunt de la xarxa (llevat del que està previst per la regla 21 (a.); o
- b. Torna la pilota en joc de tal manera que toca a terra, o qualsevol altra cosa que hi hagi fora de les línies que limiten el camp de l'adversari (llevat del que està previst per la regla 21 a.; o
- c. Fa una volea i no aconseguen fer una bona devolució, fins i tot quan ho fa des de fora la pista; o
- d. Deliberadament, quan la pilota està en joc, la para o la reté amb la raqueta o la toca voluntàriament amb la raqueta més d'una vegada; o
- e. El jugador o la seva raqueta, tant si la porta a la mà com si no, o qualsevol cosa que vesteix o porta toca la xarxa, els pals, la corda o el cable de metall o el terra dins el camp de l'adversari, mentre la pilota està en joc; o
- f. Fa una volea abans que la pilota hagi passat la xarxa; o
- g. La pilota en joc el toca o qualsevol cosa que vesteix o porta, excepte la raqueta quan la sosté amb una mà o amb les dues; o
- h. Llança la raqueta cap a la pilota i la toca; o
- i. El jugador canvia deliberadament i materialment la contextura de la raqueta mentre es juga el punt.

Cas 1: Durant el servei, al servidor se li escapa la raqueta de la mà i toca la xarxa abans que la pilota hagi tocat a terra. És falta o el jugador perd el punt?

Decisió: El servidor perd el punt, perquè la raqueta toca la xarxa mentre la pilota està en joc (regla 18 e).

Cas 2: Durant el servei, al servidor se li escapa la raqueta de la mà i toca la xarxa després que la pilota hagi tocat a terra fora del quadre de servei. És falta o el jugador perd el punt?

Decisió: És falta, perquè la pilota no està en joc quan la raqueta toca la xarxa.

Cas 3: A i B juguen contra C i D. A o B estan servint, C i/o D toquen la xarxa abans que la pilota toqui a terra. S'indica la falta, perquè la pilota cau fora del quadre de servei. C i D perden el punt?

Decisió: No és correcte indicar falta. C i D ja havien perdut el punt abans que es pogués indicar falta, perquè C havia tocat la xarxa mentre la pilota estava en joc (regla 18 e).

Cas 4: Un jugador pot passar per sota de la xarxa cap al camp del seu adversari mentre la pilota està en joc sense ser penalitzat?

Decisió: No. Perd el punt (regla 18 e).

Cas 5: Un jugador és colpejat per una pilota abans que aquesta hagi tocat el terra. Perd o guanya el punt?

Decisió: El jugador colpejat perd el punt (regla 18 g), excepte quan ocorri el està previst a la regla 12 a.

Cas 7: Un jugador situat fora dels límits del camp de joc, fa una volea o agafa la pilota amb la mà i reclama el punt perquè la pilota hauria sortit fora de la pista.

Decisió: En cap cas es pot reclamar el punt:

1. Si agafa la pilota perd el punt, d'acord amb la regla 18 g.
2. Si fa una volea i fa una mala devolució, perd el punt, d'acord amb la regla 18 c.
3. Si fa una volea i fa una bona devolució, el punt continua.

19. UN JUGADOR MOLESTA L'ADVERSARI

Si un jugador fa qualsevol acte que destorbi l'adversari en l'execució del cop, perd el punt si ho fa voluntàriament, i si ho fa involuntàriament, aquest s'ha de tornar a jugar

Cas 1: Un jugador ha de ser penalitzat si, mentre executa un cop, toca l'adversari?

Decisió: No, si no és que el jutge de cadira considera necessari aplicar la regla 19.

Cas 2: Colpejar involuntàriament la pilota dues vegades, és pot considerar com a una acció que destorba a l'adversari, d'acord amb la regla 19?

Decisió: No.

20. LA PILOTA CAU SOBRE LA LÍNIA

Una pilota que cau sobre una línia és considerada com que cau dins del camp de joc limitat per aquesta línia. Si el vent o el joc en si, modifiquen la situació de les línies, l'estat en què es trobin és el que preval a efectes de delimitació de la pista. Al final d'un punt, qualsevol Jugador podrà tensar les línies del seu camp, de manera que aquestes tornin a la situació original o demanar a la parella contrària que facin el mateix al seu camp.

21. UNA BONA DEVOLUCIÓ

La devolució és bona si:

- a. La pilota toca la xarxa, la corda o el cable de metall, sempre que passi per sobre i que caigui dintre de la pista.

b. La raqueta d'un jugador passa per sobre de la xarxa després d'haver tornat la pilota, sempre que hagi estat tornada correctament.

e. Un jugador aconsegueix tornar una pilota, servida o en joc, i aquesta toca una altra que estigui al terra de la pista.

Cas 1: Una pilota toca un pal de la xarxa i cau dintre de les línies de la zona de l'adversari. El cop és bo?

Decisió: No, en cap cas

Cas 2: Una devolució és bona si el jugador torna la pilota agafant la raqueta amb les dues mans?

Decisió: Sí.

Cas 3: La pilota, servida o en joc, colpeja una pilota que hi ha dintre de la pista. Es guanya o es perd el punt per aquest motiu?

Decisió: Guanya el punt, a parella que hagi estat l'última en colpejar la pilota

Cas 4: Un jugador pot utilitzar més d'una raqueta alhora mentre la pilota està en joc?

Decisió: No. Totes les previsions del reglament estableixen que el joc es juga amb una sola raqueta.

Cas 5: Un jugador pot demanar que una o diverses pilotes situades al camp del seu adversari en siguin apartades?

Decisió: Sí, però no mentre la pilota està en joc.

22. MOLESTAR UN JUGADOR

Si un jugador és destorbat mentre executa un cop per alguna cosa que està fora del seu control, excepte una instal·lació permanent de la pista i excepte allò inclòs a la regla 18, s'ha d'indicar un let.

Cas 1: Un espectador intercepta el camí d'un jugador, que no aconsegueix tornar la pilota. El jugador pot demanar un let?

Decisió: Sí, si a parer del jutge de cadira ha estat destorbat per circumstàncies alienes a la seva voluntat, però no a causa dels accessoris de la pista, o de la pista en si o de les disposicions del terreny.

Cas 2: Un jugador pot reclamar un let en aplicació de la regla 22 perquè ha suposat que l'adversari ha estat destorbat i, en conseqüència, no esperava que aquest pogués retornar la pilota?

Decisió: No.

Cas 3: Un cop és bo quan una pilota en joc en toca una altra a l'aire?

Decisió: S'ha d'indicar un let, si no és que l'altra pilota ha estat llançada a l'aire per un dels jugadors; en aquest cas el jutge de cadira ha de decidir segons la regla 19.

Cas 4: Si un jutge de cadira o un altre jutge indica falta o fora per error i rectifica tot seguit, quina decisió preval?

Decisió: S'ha d'indicar let, llevat que, a parer del jutge de cadira, no hagi quedat destorbat el joc de cap jugador; en aquest cas preval la indicació rectificadora.

Cas 5: Si la pilota toca un objecte fix o en moviment que hi ha a la pista, el cop és bo?

Decisió: És bo sempre que l'objecte fix que hi ha a la pista no hagi entrat un cop s'ha posat en joc la pilota; en aquest cas s'ha d'indicar let. Si la pilota en joc toca un objecte que es mou al llarg de la superfície de la pista o per damunt d'ella, s'ha d'indicar let.

23. PUNTUACIÓ EN UN JOC

Si una parella guanya el primer punt, s'anuncia una puntuació de 15 per a aquesta parella; en guanyar el segon punt, s'anuncia una puntuació de 30 per a aquesta parella; en guanyar el tercer punt, s'anuncia una puntuació de 40 i al quart punt guanyat per una parella s'anuncia joc per a aquesta parella, excepte si ambdues parelles han guanyat tres punts, llavors s'anuncia una puntuació d'iguals i el punt següent guanyat per una parella s'anuncia avantatge per a aquesta parella. Si la mateixa parella guanya el punt següent, guanya el joc; si és l'altra parella qui guanya el punt següent, s'anuncia novament iguals, i així successivament, fins que una parella guanyi els dos punts immediatament següents després del tempteig d'iguals. En aquest cas s'anota el joc per a aquesta parella.

Sistema de puntuació alternatiu opcional

Es pot adoptar el sistema de puntuació sense avantatge (No-Ad) com una alternativa al mètode tradicional de puntuació citat en el paràgraf a. d'aquesta regla, sempre que aquesta decisió s'anuncii abans del començament de la competició.

En aquest cas, s'ha d'aplicar la regla següent: Si un jugador guanya el primer punt, s'anuncia una puntuació de 15 per a aquest jugador; en guanyar el seu segon punt, s'anuncia una puntuació de 30 per a aquest jugador; en guanyar el seu tercer punt, s'anuncia una puntuació de 40 i al quart punt guanyat per un jugador s'anuncia joc per a aquest jugador excepte en el cas següent:

Si ambdós jugadors han guanyat tres punts, s'anunciarà una puntuació d'iguals i s'haurà de jugar un punt decisiu en què la parella restadora elegirà des de quin costat ha de servir la parella servidora.

La parella que guanya el punt decisiu s'emporta el joc.

24. LA PUNTUACIÓ EN UN SET

- a. La parella que guanya primer sis jocs guanya un set, però els ha de guanyar amb un marge de dos jocs sobre l'adversari. Un set ha de durar tant com calgui fins que s'aconsegueixi aquest marge.
- b. Com a alternativa al sistema d'avantatge descrit en el paràgraf anterior d'aquesta regla, es pot aplicar el sistema de joc decisiu o tie-break, sempre que la decisió s'anuncii abans del partit.

El joc decisiu s'aplica quan el resultat arriba a sis jocs iguals en un set, excepte en el tercer o el cinquè set d'un partit a tres sets o a cinc sets, respectivament, en què s'ha d'aplicar el sistema d'avantatge, si no s'ha decidit i anunciat altrament abans del partit.

El sistema de joc decisiu s'ha d'aplicar de la forma següent:

- i. La parella que aconsegueix primer set punts guanya el joc i el set, sempre que tingui un marge de dos punts. Si el resultat arriba als sis punts iguals el joc continua fins que s'hagi obtingut aquell marge. Durant tot el joc decisiu es fa servir la puntuació numèrica.
- ii. El jugador a qui correspon servir és el servidor del primer punt. El seu adversari ho és en el segon i el tercer, i posteriorment cada jugador serveix dos punts consecutius fins que un dels dos guanya el joc i el set.
- iii. Des del primer punt, se serveix alternativament des de la meitat dreta i esquerra de la pista, començant per la dreta. Si se serveix des de la meitat de la pista que no correspon i això no és detectat, els punts guanyats a continuació són vàlids, però l'error s'ha de corregir immediatament després de ser descobert.
- iv. les parelles canvien de camp cada sis punts i al final del joc decisiu.
- v. El joc decisiu compta com un joc per al canvi de pilotes, llevat que s'hagin hagut de canviar les pilotes al començament del joc decisiu, cas en el qual el canvi s'ha d'ajornar fins al segon joc del set següent.

Rotació del servei

La parella a qui correspon servir en primer lloc durant el joc decisiu restarà en el primer joc del set següent.

Cas 1: El resultat ha arribat a sis jocs iguals en un set i s'ha jugat un joc decisiu, tot i que abans del partit s'havia anunciat que s'hi aplicaria el sistema d'avantatge. Són vàlids els punts que ja s'han jugat?

Decisió: Si l'error es descobreix abans que s'hagi posat en joc la pilota per jugar el segon punt, el primer punt és vàlid, però l'error s'ha de corregir immediatament. Si l'error es descobreix després que s'hagi posat en joc la pilota per jugar el segon punt, el joc continua amb el sistema de joc decisiu.

Cas 2: El resultat ha arribat a sis jocs iguals en un set i s'ha seguit jugant un joc normal, tot i que abans del partit s'havia anunciat que s'hi aplicaria el sistema de joc decisiu. Són vàlids els punts que ja s'han jugat?

Decisió: Si l'error es descobreix abans que s'hagi posat en joc la pilota per jugar el segon punt, el primer punt és vàlid, però l'error s'ha de corregir immediatament. Si l'error es descobreix després que s'hagi posat en joc la pilota per jugar el segon punt, el joc continua amb un set normal. Si el resultat arriba a vuit jocs iguals o a un número parell superior, aleshores s'ha de jugar un joc decisiu.

Cas 3: Si en un joc decisiu, un jugador serveix quan no li correspon, l'alternança en el servei es manté alterada fins al final del joc?

Decisió: Si el jugador ha completat el seu torn de servei, l'alternança en el servei es manté alterada. Si l'error es descobreix abans que el jugador hagi completat el seu torn de servei, l'alternança en el servei es corregeix immediatament, però els punts que ja s'han jugat són vàlids.

Els mètodes de puntuació alternatius es poden consultar en l'Apèndix I.

25. EL NOMBRE MÀXIM DE SETS

Un partit pot jugar-se al millor de 3 sets (el jugador o parella necessita guanyar 2 sets per guanyar el partit) o al millor de 5 sets (el jugador o parella necessita guanyar 3 sets per guanyar el partit).

26. FUNCIONS DELS JUTGES A LA PISTA

En els partits en què es designa un jutge de cadira, la seva decisió és inapel·lable; però aquells en què es designa un jutge àrbitre, s'hi pot apel·lar perquè es pronunciï sobre la decisió del jutge de cadira en una qüestió de reglament, i en aquests casos la decisió del jutge àrbitre és definitiva.

En els partits en què es designen auxiliars del jutge de cadira (jutges de línia, jutges de xarxa, jutges de falta de peu), les seves decisions són definitives sobre qüestions de fet, excepte si el jutge de cadira considera que un d'ells ha comès un error flagrant, té dret a modificar la decisió d'un auxiliar o ordenar que es jugui un let. Quan un auxiliar no pot prendre una decisió, ho ha d'indicar immediatament al jutge de cadira, que és qui n'ha de prendre una. Quan un jutge de cadira no pot de prendre una decisió sobre una qüestió de fet, ha d'ordenar que es jugui un let.

En les competicions on es designa un jutge àrbitre, aquest pot modificar qualsevol decisió, fins i tot pot ordenar a un jutge de cadira que ordeni jugar un let.

El jutge àrbitre, quan ho consideri oportú, pot ajornar un partit a causa de la falta de llum o de les condicions de la pista o meteorològiques. En cas d'ajornament, el resultat i les posicions a la pista es reprenen tal com havien quedat, excepte si el jutge àrbitre i els jugadors prenen una altra decisió de mutu acord.

Cas 1: El jutge de cadira ordena un let, però una parella reclama que el punt no s'hauria de tornar a jugar. Es pot apel·lar al jutge àrbitre perquè prengui una decisió?

Decisió: Si el tema de discussió és un problema de les Regles del Tennis, d'aplicació en fets específics, ha de ser en primer terme, resolt pel jutge de cadira. No obstant, si el jutge de cadira té algun dubte o la parella reclama sobre la interpretació de la llei, llavors es requerirà que el jutge àrbitre prengui una decisió i aquesta decisió serà definitiva.

Cas 2: S'ha indicat fora o pilota dolenta, però un jugador reclama que la pilota era bona. Pot el jutge àrbitre prendre una decisió?

Decisió: No. Es tracta d'una qüestió de fet, és a dir, que afecta només allò que ocorre durant un incident específic, i en aquest cas la decisió dels àrbitres o oficials de la pista és, per tant, definitiva.

Cas 3: Un jutge de cadira pot modificar la decisió d'un jutge de línia al final d'un punt, si, a parer seu, ha comès error clar mentre es jugava el punt?

Decisió: No, llevat que consideri que l'adversari ha estat destorbat. En qualsevol cas, el jutge de cadira només pot modificar una decisió d'un jutge de línia si ho fa immediatament després que s'hagi comès la falta.

Cas 4: Un jutge de línia indica una pilota fora o dolenta. El jutge de cadira no ha pogut veure-ho clarament, però li sembla que la pilota ha estat bona. Pot modificar la decisió del jutge de línia?

Decisió: No. El jutge de cadira només ho pot fer si considera que la decisió era incorrecta sense cap mena de dubte. Només pot modificar la decisió d'un jutge de línia que ha considerat bona una pilota si ha vist un espai entre la pilota i la línia, i només pot modificar la decisió d'un jutge de línia que ha considerat que la pilota ha anat fora o qui hi ha hagut falta si ha vist que la pilota tocava la línia o queia damunt de la línia.

Cas 5: Un jutge de línia pot canviar la seva decisió després que el jutge de cadira hagi donat el resultat?

Decisió: Sí, si un jutge de línia s'adona que ha comès un error, pot corregir-lo, sempre que ho faci immediatament.

Cas 6: Un jugador reclama que la seva devolució havia estat bona després que el jutge de línia hagi indicat fora o dolenta. El jutge de cadira pot modificar la decisió del jutge de línia?

Decisió: No. El jutge de cadira no pot modificar cap decisió perquè un jugador hagi protestat o apel·lat.

27. EL JOC CONTINU I PERÍODES DE DESCANS

El joc ha de ser continu des del primer servei fins al final del partit, d'acord amb les disposicions següents:

- a. Si el primer servei és falta, el servidor ha d'efectuar el segon servei sense demora. La parella restadora ha de jugar al ritme raonable del servidor i estar a punt per tornar la pilota quan el servidor està a punt per servir. En els canvis de camp, només pot passar un màxim de noranta (90) segons des del moment en què s'acaba l'últim punt fins que se serveix la primera pilota del joc següent.

No obstant, després del primer joc de cada set i durant el joc decisiu, el joc ha de ser continu i els jugadors canviaran de costat sense tenir períodes de descans.

Al final de cada set, hi haurà un descans de cent vint (120) segons com a màxim, a partir del moment en què la pilota quedi fora de joc a l'acabament de l'últim punt, fins a l'instant en què la pilota sigui colpejada per al primer punt del joc següent. El jutge de cadira ha de decidir quan hi ha una interferència que impedeixi que el joc continuï.

El temps permès entre punts serà de 20 segons des del moment en què la pilota surt fora de joc al final d'un punt fins que es colpeja la pilota per al següent punt.

- b. El joc no es pot suspendre, ajornar ni alterar mai amb la intenció de permetre que un jugador recuperi les forces, la respiració o la condició física. De tota manera, en cas d'una causa mèdica, el jutge de cadira pot autoritzar un temps mort de tres (3) minuts per aquesta causa. A més, en el cas que després de la disputa d'un punt, un jugador comunica que li ha entrat sorra als ulls, se li atorgarà un temps prudencial per a poder traure-la.

- c) Si, a causa de circumstàncies alienes a la voluntat del jugador, la roba, el calçat o l'equip (excepte la raqueta, que porta es malmeten de tal manera que és impossible o poc recomanable que continuï jugant, el jutge de cadira pot suspendre el partit fins que hagin estat canviats.

- d) El jutge de cadira pot suspendre o ajornar el joc en qualsevol moment en què ho consideri necessari i adient.

- e) Un comitè de torneig pot decidir el temps permès per al període d'escalfament previ al partit, però aquest no pot superar els cinc (5) minuts i ha de ser anunciat abans que comenci la prova.

- f) Quan s'apliquen sistemes aprovats de penalització i de penalització no acumulativa, el jutge de cadira ha de prendre les seves decisions d'acord amb aquests sistemes.

g) En cas de transgressió del principi que el joc ha de ser continu, el jutge de cadira pot desqualificar el transgressor, després de l'avis corresponent.

LES INSTRUCCIONS DELS ENTRENADORES

En una competició per equips, la parella només pot rebre instruccions d'un capità que seu a la pista quan canvia de camp al final d'un joc, però no quan canvia de camp durant un joc decisiu. La parella no pot rebre instruccions o consells en cap partit que no sigui en una competició per equips. Aquesta regla ha de ser aplicada rigorosament.

Després de l'advertència corresponent la parella que la transgredeixi pot ser desqualificada.. Quan s'aplica un sistema aprovat de penalització, el jutge de cadira ha d'aplicar aquest sistema.

Cas 1: S'hauria d'avisar, o desqualificar, una parella si rep instruccions per senyals sense que es destorbi ningú?

Decisió: El jutge de cadira ha d'intervenir de seguida que s'adona que es donen instruccions, ja sigui verbalment, ja sigui per senyals. Si el jutge de cadira no s'adona, una parella el pot avisar.

Cas 2: Un jugador pot rebre instruccions durant el període de descans autoritzat per la regla 28 e, o quan el joc està interromput i el jugador abandona la pista?

Decisió: Sí. En aquestes circumstàncies, quan el jugador no és a la pista, no hi ha restriccions per a les instruccions.

NOTA: La paraula "instruccions" inclou qualsevol assessorament o consell.

APÈNDIX I

MÈTODES DE PUNTUACIÓ ALTERNATIUS

1. PROSET

Es jugarà un únic set. La primera parella que guanyi nou jocs guanya el set i el partit, sempre que li porti dos jocs d'avantatge com a mínim al seu oponent. Si s'aconsegueix una puntuació de vuit jocs iguals, es jugarà un joc decisiu de desempat.

2. SETS "CURTS"

La primera parella que guanyi quatre jocs guanya el set, sempre que li porti dos jocs d'avantatge com a mínim al seu oponent. s'aconsegueix una puntuació de quatre jocs iguals, es jugarà un joc decisiu de desempat

3. TIE-BREAK DECISIU

Quan la puntuació d'un partit arribi a un set iguals o a dos sets iguals en cas de partits al millor de cinc sets, es jugarà un tie-break per decidir el guanyador del partit. Aquest tie-break decisiu substitueix al set final.

4. SÚPER TIE-BREAK DECISIU

Quan la puntuació d'un partit arribi a un set iguals o a dos sets iguals en cas de partits al millor de cinc sets, el partit es decidirà jugant un súper tie-break. Aquest súper tie-break substitueix a l'últim set. La Parella que arribi primer a deu (10) punts guanyarà el súper tie-break i el partit sempre que ho faci amb un marge de dos o més punts.