

Reglas de Juego Fútbol-Tenis

Reglas de Juego de la Federación Internacional de Fútbol-Tenis (FIFTA)

Modificada por el Congreso FIFTA 2008 en Harkány, Hungría (Versión corregida)

Contenidos:

I. Categorías y disciplinas

II. Parte de las normas comunes a todas las categorías y disciplinas

1. Terreno y área de juego
2. La red
3. La pelota
4. Inicio del juego
5. Servicio
6. Pelota en juego
7. Puntuación de un punto, ganar un set y el partido
8. Tiempo muerto y sustitución de jugador
9. Errores que ocasiona la pérdida de un punto
10. Faltas y sanciones
11. Uniforme del jugador y protestas
12. Diversos

III. Características especiales: individual

1. Terreno y área de juego
5. Servicio
6. Pelota en juego
8. Tiempo muerto y sustitución de jugador

IV. Características especiales: doble

1. Terreno y área de juego
5. Servicio
6. Pelota en juego
8. Tiempo muerto y sustitución de jugador

V. Características especiales: triple

1. Terreno y área de juego
5. Servicio
6. Pelota en juego
8. Tiempo muerto y sustitución de jugador

VI. Características especiales: mujeres, Fútbol-Tenis categorías base

2. La red
3. La pelota
6. Pelota en juego
12. Diversos

VII. Apéndice al reglamento Fútbol-Tenis

1. Árbitros

VIII. Dimensiones Terreno de Juego Fútbol-Tenis

I. Categorías y disciplinas

- Categorías:
 - a) Hombres
 - b) Mujeres
 - c) Fútbol-Tenis Base:
 - Juniors: edad entre 16 y 18
 - Jóvenes: edad entre 13 y 15
 - Niños: edad hasta los 12
- Disciplinas:
 - a) Individual
 - b) Doble
 - c) Triple

II. Parte de las normas comunes a todas las categorías y disciplinas

1. Terreno y área de juego

- 1.1 Dimensiones terreno de juego:
 - a) individual: 8.2 (max 9) de ancho x 12.8 m. de largo
 - b) doble y triple: 8.2 (max 9) de ancho x 18.0 m. de largo
- 1.2 El terreno de juego se divide en dos mitades por una red
- 1.3 Las líneas de base y las líneas laterales forman parte del terreno de juego. Las líneas tienen 5 + 1 cm. de espesor

- 1.4 El área de juego que estará disponible durante el juego tiene fronteras al menos 3 metros de la línea lateral y 3,5 m de las líneas de base del terreno de juego. Una desviación admisible de la zona de juego de nivel horizontal es 1:100. Desnivel máximo de 2 cm sin una brusca transición es permitido. La altura mínima de espacio libre por encima de la zona de juego es de 8 metros

2. La Red

- 2.1 Definición: sólo la parte que se cuelga a lo largo del terreno de juego entre las líneas laterales. La longitud de la red puede ser definida por dos palos redondos de metal o plástico que fijan la red en las líneas. Los palos redondos son parte de la red
- 2.2 Los pilares son parte de la red y se pondrán a la línea de base en plano vertical, se puede hacer extensión de los pilares añadiendo por encima de la red 2 antenas de 90-100cm.,
- 2.3. La red se tensa en ambos extremos de manera que su parte superior se extiende más de 110 cm de la superficie del terreno de juego. La altura máxima admisible de desviación de la red es de + 2 cm. La distancia entre el borde inferior de la red y la superficie del terreno de juego no es más de 20 cm. La altura de la red para los niños hasta los 15 es de 100 cm. En caso de problemas con la red durante la disputa de un juego (un pilar de apoyo movido, caída de tensa de la red, etc.), y que entonces no se mantenga la altura oficial, el árbitro hará la indicación de jugar una "nueva pelota"

3. La Pelota

Parámetros oficiales de la pelota:

de la construcción: encolado, 32 paneles; color: en blanco y negro, el material: sintético (natural) de cuero; peso: 396-453 gr; circunferencia: 680-710 mm; la altura de rebote :660-720 mm , la hinchada: 60-65 kPa. La altura de rebote se mide en la forma que la pelota caiga desde una altura de un (1) metro con la válvula hacia arriba.

4. Inicio del Juego

- 4.1 El equipo (jugador) que gana el sorteo tiene la opción de elegir entre el lado o el servicio.
- 4.2 En el caso de empate en sets antes del tercer set, tiene la posibilidad para elegir el lado o el servicio el equipo (jugador) que tras sumar los puntos obtenidos en los dos primeros sets, tiene mayor número de puntos ganados. Sólo en caso de igual número de puntos ganados, el sorteo se llevará a cabo.
- 4.3 Si no se indica lo contrario por la Comisión Técnica de FIFTA los tiempos de descanso son:
 - a) entre los sets: un minuto
 - b) entre partidos: cinco minutos

El partido se suspende si el equipo (jugador) no está presente en el tiempo establecido en el terreno de juego.

5. Servicio

- 5.1 Un servicio es ejecutado golpeando el balón con cualquier parte del cuerpo, excepto por el brazo y la mano, desde la zona de detrás de la línea de base, fuera del terreno de juego.
- 5.2 La forma de servir: pateando la pelota por cualquier parte permitido del cuerpo en forma de volea, después de rebotar el balón en el suelo. Ni la pelota ni los pies pueden tocar el terreno de juego (incluyendo las líneas) cuando un servicio se está ejecutando. La pelota debe ser lanzada desde la mano del jugador
- 5.3 El servicio se llevará a cabo dentro de los 5 segundos desde el momento en que el árbitro da la orden para iniciar el juego.
- 5.4 La pelota debe cruzar la red e ir al área de servicio del oponente, o tocar al oponente (s).
- 5.5 El servicio es válido incluso si la bola toca la red y luego en el área de servicio del oponente o toca el oponente (s).
- 5.6 El servicio siempre se lleva a cabo por el equipo (jugador) que se anota un punto.
- 5.7 Al oponente le es permitido tocar la pelota antes de que haya tocado su área de servicio. Si se hace así, la pelota debe ser tocada una vez más por el mismo jugador (se aplica para los individuales) o por un compañero de jugador (se aplica para los dobles y triples) antes que la pelota cruce la red.

6. Pelota en Juego

- 6.1 El número máximo de botes de balón en suelo:
Individual: 1, dobles: 1, triple: 1. Durante la jugada, el jugador no debe dejar caer la pelota al suelo.
- 6.2 El número máximo de toques de balón por el jugador/equipo:
individuales: 2, dobles: 3, triples: 3. El jugador puede tocar el balón con cualquier parte de su cuerpo a excepción de brazo y mano. Con la excepción de los individuales, al jugador no le está permitido tocar la pelota dos veces en sucesión. El número mínimo de toques del balón por el jugador antes que la pelota cruza la red es un (1), excepto cuando se recibe el servicio inicial, el número mínimo de toques del balón es de dos (2).
- 6.3 Si se juega correctamente por el jugador, el balón puede tocar el suelo en el terreno de juego solamente.
- 6.4 El servicio se repite ("nueva pelota"), si un objeto extraño toca el balón o el terreno de juego.
- 6.5 Ninguno de los jugadores se les permite tocar la red (incluso después de que la pelota no esté ya en juego).
- 6.6 La pelota es jugada correctamente, sólo si se cruza la red en el terreno de juego del oponente (véase el artículo 2.1).
- 6.7 Si dos jugadores opuestos tocan el balón sobre la red al mismo tiempo ("pelota muerta") y la pelota termina fuera de la pista de juego, se repite el servicio.
- 6.8 Si dos jugadores opuestos tocan el balón sobre la red al mismo tiempo ("pelota muerta"), el juego continúa siempre que la pelota toque el suelo dentro de la pista de juego. En este caso, la pelota puede ser jugada por el jugador que jugó la pelota muerta.
- 6.9 El jugador puede tocar la pelota sobre una parte de la pista de juego del oponente, de pie o elevarse y luego aterrizar en su propio terreno de juego.
- 6.10 El jugador puede jugar el balón en su propia mitad del área de juego sólo.
- 6.11 El jugador puede tocar sin querer la pierna del oponente (la parte debajo de la rodilla) por su la pierna (la parte debajo de la rodilla), después de que ha jugado la pelota.

7. Puntuación de un punto, ganar un set y el partido

- 7.1 El equipo (jugador) gana un punto si el oponente comete un error, cada uno de estos errores significa un punto.
- 7.2 Todas las disciplinas (individuales, dobles y triples) se juegan hasta dos (2) sets ganados. Un juego es ganado por el equipo (jugador) que primero anota 11 puntos con una ventaja mínima de dos (2) puntos (11:9). En caso contrario el juego continúa hasta que la ventaja de dos puntos se consigue (12:10, 13:11, etc.).

8. Tiempo muerto y sustitución de jugador

- 8.1 Cada equipo (dobles, triples) tiene derecho a un (1) tiempo muerto de 30 segundos por set, después de que el entrenador (jugador) lo ha pedido al árbitro.
- 8.2 Cada jugador (individual) tiene derecho a 2 (dos) tiempos muertos de 30 segundos por set, después de que el entrenador (jugador) lo ha pedido al árbitro.
- 8.3 Cada equipo tiene derecho - a excepción de la disciplina individual- para sustituir a los jugadores dos veces por set
- 8.4 El árbitro tiene derecho en cualquier momento en el curso de un set de declarar "tiempo muerto del árbitro" para eliminar los obstáculos de cualquier naturaleza.
- 8.5 Al descanso y tiempos muertos, los jugadores deben congregarse en el área designada y reservada para cada equipo (área de banquillo propia).

9. Errores que ocasiona la pérdida de un punto

- 9.1 El equipo (jugador) pierde un punto si la pelota toca el suelo dos veces en una secuencia sin ser tocada por el jugador.
- 9.2 El equipo (jugador) pierde un punto, si el balón ha rebotado en el propio terreno de juego y atraviesa la red para el campo del oponente, sin haber sido tocado por el jugador.
- 9.3 El equipo (jugador) pierde un punto, si el jugador toca la red con cualquier parte de su cuerpo. El servicio se repite si la red es tocado por los dos adversarios al mismo tiempo.
- 9.4 El equipo pierde un punto, si un jugador ha hecho uno de los siguientes errores cuando la pelota se sirve:
 - a) que toca bien la línea de base o una línea de banda con el balón o el pie que sostiene el peso de su cuerpo cuando un servicio se está ejecutando
 - b) La pelota se sirve y cuando va en la dirección del terreno de juego del oponente es tocado por un co-jugador propio
 - c) la bola cae fuera de la zona de servicio en el campo del oponente.
- 9.5 Un jugador toca el balón con la mano o el brazo.
- 9.6 La pelota jugada por un jugador llega al terreno de juego del oponente sin pasar por el área de red
- 9.7 La pelota jugada por un jugador cae fuera del terreno de juego del rival.
- 9.8 La pelota es tocada por un jugador sobre el terreno de juego del rival y el jugador no se detiene o no cae dentro de su propio terreno de juego.

- 9.9 Cuando se juega en un pabellón: si la pelota toca una parte del pabellón o de su equipo (techo, paredes, anillas, etc), es una falta del último jugador que jugó el balón.
- 9.10 Un jugador toca o empuja a su oponente con la mano (manos).
- 9.11 Un jugador juega la pelota dos veces en una secuencia (se aplica a los dobles y triples).
- 9.12 Un jugador juega el balón sobre el terreno de juego del rival.
- 9.13 El jugador oponente toca la pelota antes de que ésta sea jugada por un jugador en su propio terreno de juego una vez haya tocado el balón el suelo.
- 9.14 Un jugador toca un jugador oponente (con la excepción de 6.11) para la pierna que se coloca a lo largo de la red.
- 9.15 Recepción de servicio - después de tocar el balón por un jugador antes de que ésta toque el suelo de su propia área de servicio, no puede haber un segundo toque de la pelota por el mismo jugador (se aplica para los individuales) o por un compañero del jugador (se aplica para los dobles y triples) antes que la pelota cruce la red.

10. Faltas i Sanciones

- 10.1 Si un jugador supera el límite de 5 segundos para servir:
- Primer retraso: advertencia
 - Segundo retraso: pérdida de punto.
- 10.2 Conducta antideportiva (protestas, reclamaciones; jugar deliberadamente el balón para golpear al árbitro, o jugadores, entrenadores, jefes de equipo tanto propios como de los oponentes, etc. Patear la pelota en el terreno de juego para deliberadamente; retrasar el servicio; agredir y empujar al oponente; lenguaje ofensivo o hacer un gesto inadecuado hacia los jugadores, entrenadores, jefes de equipo tanto propios como de los oponentes, etc.):
- Por primera vez: advertencia
 - Por segunda vez: la pérdida de punto.

- 10.3 Dependiendo de la gravedad de la conducta antideportiva (artículo 10,2), un jugador es sancionado con tarjeta amarilla o roja, y una tercera advertencia tiene como resultado la expulsión. Tras recibir la tarjeta roja el jugador debe abandonar el área de juego.
- 10.4 Un jugador expulsado puede ser sustituido por otro jugador (dobles, triples). En individuales, el oponente gana el partido 2:0 (11:0, 11:0) por defecto o todos los partidos en el grupo son anulados. Cuando el jugador se lesiona de manera que no puede seguir ejerciendo y su equipo no tiene más sustitutos para utilizar, el set se otorga a favor del equipo contrario.
- 10.5 Si el árbitro es insultado por el jugador (s) o miembro (s) de la delegación oficial, el partido se otorga a favor del equipo contrario.

11. Uniforme del Jugador y Protestas

- 11.1 Los jugadores de un equipo deberán utilizar uniformes de juego, sino no se les permitirá jugar por el árbitro.
- 11.2 Cuando se interrumpe el juego, el capitán del equipo o el entrenador tiene derecho a levantar la mano para ofrecer su protesta (s) al árbitro y una pregunta sobre la interpretación de las normas. La decisión del árbitro es definitiva.
- 11.3 Las protestas, en su caso, se tratan de acuerdo con el calendario de la Competición, cuando el partido ha terminado. La decisión final corresponde a los tribunales de arbitraje de la Competición.

12. Diversos

Otras cuestiones discutibles son tratados por la autoridad de control de las respectivas competiciones.

III. Características especiales: Individual

1. Terreno y área de juego

Las dos mitades de la pista de juego, 8,2 m (máximo 9,0) de ancho x 6,4 m de largo, están divididos por una línea central en dos mitades del mismo tamaño (área de servicio de 4, 1 x 6,4 m).

5. Servicio

Un servicio puede ser ejecutado desde el espacio detrás de la línea de base, entre el centro y las líneas laterales. Un servicio se ejecuta en diagonal desde la derecha o izquierda, según el número de puntos obtenidos por el jugador: desde la derecha, si el número es par (**0:0, 2:1, 4:6**, etc), desde la izquierda, si el número es impar (**1:0, 1:1, 1:2, 3:2**, etc.) Si toca suelo, la pelota debe caer en el área de servicio del oponente.

6. Pelota en Juego

El jugador puede tocar la pelota dos veces en la secuencia antes que la pelota cruza la red.

8. Tiempo muerto y sustitución de jugador

No se permite la sustitución en los partidos individuales.

IV. Características especiales: Doble

1. Terreno y área de juego

Una mitad de la pista de juego tiene 8,2 m (máximo 9,0) de ancho x 9 m de largo. Ninguna de las dos áreas de servicio se divide, las dimensiones de esta es de 8,2 mx 6,4 m.

5. Servicio

Un servicio puede ser ejecutado desde el espacio detrás de la línea de base, entre el centro y las líneas laterales. Un servicio se ejecuta en diagonal desde la derecha o izquierda, según el número de puntos obtenidos por el jugador: desde la derecha, si el número es par (**0:0, 2:1, 4:6**, etc), desde la izquierda, si el número es impar (**1:0, 1:1, 1:2, 3:2**, etc.) Si toca suelo, la pelota debe caer en el área de servicio del oponente.

6. Pelota en Juego

La pelota no se toca dos veces consecutivas por el mismo jugador, y a partir de los 3 toques permitidos para el equipo en cuestión, el bote del balón sobre el terreno de juego no es obligatorio.

8. Tiempo muerto y sustitución de jugador

El equipo se compone de tres jugadores de los cuales dos deberán estar siempre jugando y uno es su sustituto. Los jugadores en el juego pueden ser sustituidos por el tercer integrante.

V. Características especiales: Triple

1. Terreno y área de juego

Una mitad de la pista de juego tiene 8,2 m (máximo 9,0) de ancho x 9 m de largo. Ninguna de las dos áreas de servicio se divide, las dimensiones de esta es de 8,2 mx 6,4 m.

5. Servicio

Un servicio puede ser ejecutado desde el espacio detrás de la línea de base, entre las líneas laterales, para cualquier jugador que sirve el balón en dirección a toda el área de servicio del oponente.

6. Pelota en Juego

La pelota no se toca dos veces consecutivas por el mismo jugador, y a partir de los 3 toques permitidos para el equipo en cuestión, el bote del balón sobre el terreno de juego no es obligatorio.

8. Tiempo muerto y sustitución de jugador

El equipo se compone de cinco jugadores de los cuales tres deberán estar siempre jugando y dos son sus sustitutos. La sustitución puede ser llevada a cabo dos veces en un set, y puede implicar la sustitución de dos jugadores al mismo tiempo.

VI. Características especiales: Categorías Mujeres y Fútbol-Tenis Base

2. La Red

La altura de la red para las categorías Mujeres y Fútbol-Tenis Base es de 100 cm.

3. La Pelota

Una pelota ligera (por ejemplo, para voleibol) se puede utilizar en la Categoría Niños.

6. Pelota en Juego

Un bote de pelota más para cada disciplina (individual, doble, triple) en la categoría Mujeres y Fútbol-Tenis Base podría ser introducida. Total: 2 botes

12. Diversos

El año de un campeonato, sólo el jugador que ha alcanzado la edad adecuada establecida para su categoría, se le permite participar en el campeonato. Los jugadores más jóvenes pueden empezar en la categoría superior sólo con el permiso escrito de un médico (médico). Jóvenes y Niños se les permite jugar en no más de dos disciplinas durante la celebración de un evento. Está prohibido jugar simultáneamente en dos categorías si sus competiciones se celebran al mismo tiempo.

VII. Apéndice al Reglamento Fut-Tennis

1. Árbitros

1.1 Número de árbitros: El partido es arbitrado por dos árbitros (1 ° árbitro, 2 ° árbitro). Otro número de árbitros puede ser declarada por el Comité Técnico de la Competición en curso. El apoyo de los jueces de línea es bienvenida.

1.2 Derechos de los dos árbitros: Todos los miembros del equipo (jugadores, entrenadores, jefes de equipo, etc) en el terreno de juego, están obligados a acatar las instrucciones de los árbitros.

1.3 Deberes de los árbitros:

- a) dar permiso para el inicio del partido
- b) dar instrucciones para el inicio del juego o su interrupción
- c) juzga los errores de un equipo (jugador) y decide (arbitra) cual es el equipo (jugador) que recibe un punto
- d) dicta "nueva pelota" en caso de no tener claro una decisión diferente de lo que ha pasado
- e) control de la puntuación del partido
- f) dar instrucciones para arreglar el uniforme de juego, líneas, área de juegos, etc,
- g) juzga los jugadores y el comportamiento de los otros componentes oficiales de un equipo y darles las sanciones oportunas
- h) autorización y control de las sustituciones de jugadores y tiempos muertos
- i) medir y mantener los tiempos de ejecución de los servicios
- j) utilizar el silbato y las señales oficiales
- k) arbitrar el partido de acuerdo con las Reglas de Fut-Tennis válida en el tiempo de la Competición en curso

1.4 Funciones complementarias del primer árbitro:

a) decidir si se cumplen las condiciones (el tiempo, visibilidad, etc) para iniciar / continuar un partido

b) decidir quién (el primero o el segundo) es el árbitro que estará dirigiendo un partido de la jornada en curso

1.5 Funciones complementarias del segundo árbitro:

a) decidir si las condiciones técnicas (tamaño de la pista de juego, pelota, red, líneas, etc) están en buen término para el inicio del partido

b) introducir los datos en el acta de partido

c) cumplir con las instrucciones del primer árbitro, excepto el juicio sobre los errores en el juego, con preferencia de decisión final para el primer árbitro

1.6 Posición de los Árbitros durante el partido: Los árbitros deben estar detrás de los pilares a ambos lados de la red, excepto en la situación cuando el balón se dirige hacia su posición o se juega cerca de ellos.

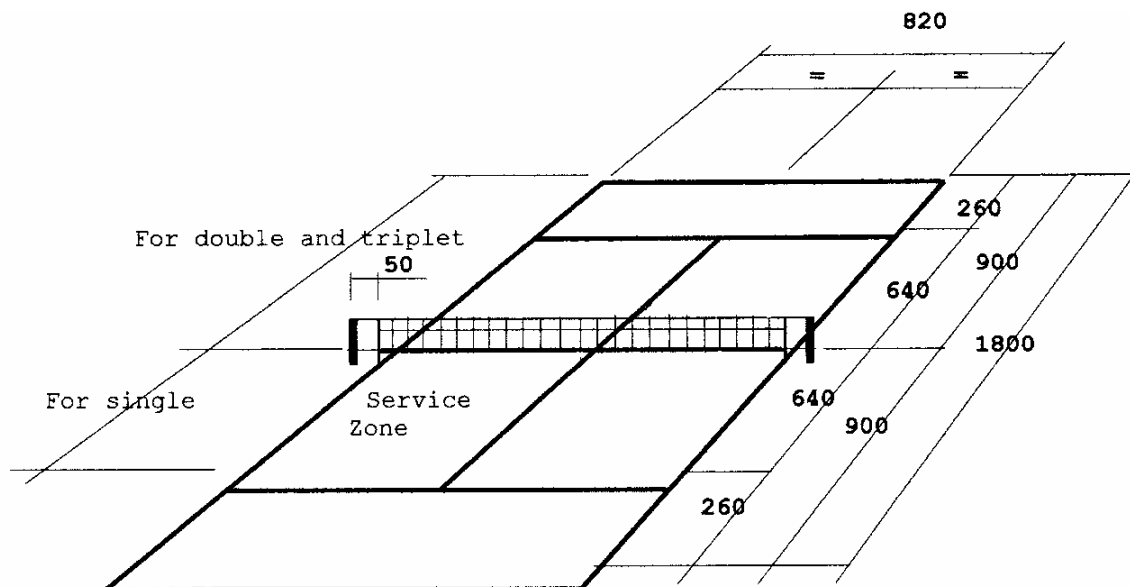
1.7 Los árbitros deben usar uniforme reglamentario.

1.8 Señales Oficiales de Arbitraje:

Situación Partido	Señal/Acción
Nueva Pelota	Elevar los pulgares de ambas manos (manos juntas y cerradas)
Tiempo Muerto	Colocar la palma de una mano sobre la otra parte en posición vertical, formando la letra "T". Indique el equipo que solicitaba el tiempo de espera
Doble Bote	Señalar con dos dedos en la zona de ataque de la pista de juego
Triple Bote	Señalar con tres dedos en la zona de ataque de la pista de juego
Doble Toque	Levantar el antebrazo verticalmente con dos dedos extendidos
Falta de Pie al Servicio	Señalar la línea de base con el dedo

Sustitución del jugador (es)	Hacer un movimiento circular de las manos abiertas en torno a la otra a la altura del pecho. Indique el equipo que solicitaba la sustitución
Toque de Red	Tocar la red e indicar el jugador que ha cometido la falta
Toque de Mano	Extienda un brazo y toque con los dedos la muñeca del otro brazo
Seguir Jugando	Extienda los brazos hacia los lados
Pelota fuera de la Red (no va por encima de la red)	Extienda los dos brazos sobre la cabeza y hacer la ola
Pelota en Juego	Señalar en la zona de ataque de la pista con la mano abierta
Pelota Fuera	Elevar los antebrazos en posición vertical con las manos abiertas, las palmas hacia fuera de la pista
Pelota Fuera después de tocar un jugador	Puño cerrado sobre la palma de la otra mano abierta y en vertical
Interferir objeto externo (persona, animal, dos pelotas, etc.) sobre el terreno de juego	Detenga el juego (pitido) y el uso de la señal "Nueva Pelota"
Toque de la Pelota para el bloqueo del jugador oponente	Elevar el pulgar de la mano derecha en vertical y mantenerlo en el momento en que el jugador oponente toca el balón en una acción correcta

VIII. Dimensiones Terreno de Juego Fútbol-Tenis



Dimensions in cm