

APÉNDICE V

PROCEDIMIENTOS ALTERNATIVOS Y MÉTODOS DE PUNTUACIÓN

TANTEO EN UN JUEGO (regla 5):

Método de tanteo “sin ventaja”

Se puede utilizar este método de puntuación alternativo.

Un juego normal se puntúa de la siguiente manera y el tanteo del servidor se canta en primer lugar:

ningún punto	-	“cero”
primer punto	-	“15”
segundo punto	-	“30”
tercer punto	-	“40”
cuarto punto	-	“juego”

Si ambos jugadores o equipos han ganado tres puntos cada uno, se cantará el tanteo de “iguales” y se jugará un punto decisivo. El restador elegirá si quiere recibir el servicio del lado derecho o del lado izquierdo de la pista. En dobles, los jugadores del equipo restador no pueden cambiar de posición para recibir este punto decisivo. El jugador o equipo que gane el punto decisivo ganará el juego.

En dobles mixtos, el jugador que sea del mismo sexo que el servidor recibirá el punto decisivo. Los jugadores del equipo restador no pueden cambiar de posiciones para recibir el punto decisivo.

TANTEO EN UN SET (reglas 6 y 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. MATCH TIE-BREAK (7 PUNTOS)

Cuando el tanteo de un partido es de un set para ambas partes, o de dos sets en partidos al mejor de cinco sets, 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.

3. MATCH TIE-BREAK (10 PUNTOS)

Cuando el tanteo de un partido es de un set para ambas partes, o de dos sets en

partidos al mejor de cinco sets, 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 5 y 14);*
- *en dobles, se podrá cambiar el orden del servidor y del restador dentro de un equipo, como sucede al principio de cada set (reglas 14 y 15);*
- *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 10)

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 después del primer punto y a partir de entonces cada cuatro puntos.

EL LET DURANTE EL SERVICIO (regla 22)

Esta alternativa es el juego sin el let en el servicio de la regla 22 a.

Significa que el servicio que toque la red, la faja o la banda, está en juego.

(Esta alternativa es conocida comúnmente como la “regla de no-let”)

DURANTE UN PERIODO DE PRUEBA DE DOS AÑOS (2016-2017), SE PODRÁ UTILIZAR EL FORMATO ALTERNATIVO “FAST4”

Cuando se utilice el formato FAST4, se podrán aplicar los siguientes métodos alternativos:

TANTEO EN UN SET

Un set habrá finalizado cuando un jugador/equipo alcance cuatro (4) juegos.

Se jugará un tie-break FAST4 cuando el marcador sea de tres (3) juegos iguales.

En un tie-break FAST4, el jugador/equipo que primero gane cinco (5) puntos será el vencedor del set. Se jugará un punto decisivo con 4-4. El jugador al que le toque servir al comienzo del tie-break (Jugador A) servirá dos (2) puntos empezando en la

mitad derecha de la pista. El jugador contrario (jugador B) servirá a continuación dos (2) puntos empezando en la mitad derecha de la pista. El jugador A (o su compañero, jugador C, en dobles) servirá otros dos (2) puntos. El jugador B (o su compañero, jugador D, en dobles) servirá los siguientes dos (2) puntos. Si el marcador llega a 4-4, el jugador B (o el jugador D en dobles) servirá el punto final del tie-break pero será el restador(es) el que elegirá recibir el servicio desde la mitad derecha o la mitad izquierda de la pista.

Los jugadores/equipos únicamente cambiarán de lado tras haber disputado los primeros cuatro (4) puntos.

EL LET DURANTE EL SERVICIO

El formato FAST4 se juega sin el “let” de servicio.

En dobles, si un servicio toca la red, la faja o la banda y aterriza (bota) dentro del cuadro de servicio correcto, cualquier jugador del equipo restador podrá devolver la pelota.