



REGLAMENTO

tennis

10s

2023

INDICE

INTRODUCCIÓN	1
REGLAS GENERALES	2
REQUERIMIENTOS PARA LOS TORNEOS TENIS 10'S	
ETAPA ROJA	3
OBJETIVOS	3
CARACTERÍSTICAS	3
FORMATOS DE JUEGO	3
REGLAS DE JUEGO	5
BONIFICACIÓN	5
ETAPA NARANJA	6
OBJETIVOS	6
CARACTERÍSTICAS	6
FORMATOS DE JUEGO	6
REGLAS DE JUEGO	8
BONIFICACIÓN	8
ETAPA VERDE	9
OBJETIVOS	9
CARACTERÍSTICAS	9
FORMATOS DE JUEGO	9
REGLAS DE JUEGO	10
BONIFICACIÓN	11
ANEXOS	12
ANEXO 1: ARMADO DE CANCHAS	12

INTRODUCCIÓN

¿Qué es Tenis 10?

Es el componente para menores de diez (10) años de tenis. Su objetivo consiste en aumentar los niveles de participación y brindar un camino de desarrollo más adecuado para los pequeños tenistas, incluyendo una competición saludable y progresiva.

Tenis 10 es la forma más adecuada de presentar el entrenamiento y la competición a los menores de diez (10) años. Se basa en los siguientes principios:

- Crear un mejor entorno
 - Canchas con dimensiones adecuadas
 - Pelotas más lentas
 - Raquetas más cortas
- Presentar una competición adecuada y saludable
 - Formatos y eventos más cortos
 - Partidos individuales y por equipos
 - Sistemas de puntajes simples

A partir del año 2012, las reglas de la Federación Internacional de Tenis (ITF) imponen que toda competición para menores de 10 años se organice utilizando las pelotas más lentas (rojas, naranjas y verdes), en canchas de tamaño apropiado y con una raqueta de tamaño apropiado.

¿En qué consiste?

Tenis 10 se codifica en tres (03) etapas de colores; a través de estas etapas se crean una serie de pasos de desarrollo con el fin de que los jugadores progresen a lo largo de su crecimiento deportivo de acuerdo con su edad, habilidad, confianza y orientación a la competición.

Durante este proceso, los niños verán que el tamaño de la cancha, longitud de la raqueta, velocidad de la pelota y duración de los juegos se irán incrementando hasta que estén listos para pasar a la cancha completa y jugar con las pelotas amarillas.

REGLAS GENERALES

- a) Los torneos de tenis 10 son “REGIONALES”: se juegan simultáneamente en las zonas norte, centro y sur. Las sedes de los torneos se anunciarán anticipadamente a través de la página web de la FDPT.
- b) Al presentarse una solicitud para organizar un torneo, el club organizador se compromete automáticamente a cumplir con todos los requisitos establecidos en el presente reglamento.
- c) Para poder participar en los torneos de Tenis 10’s de la FDPT, es obligatorio estar afiliado a la FDPT.
- d) La duración de los torneos es de seis (06) días a lo largo de la semana. Los torneos pueden iniciar los martes y finalizar domingos.
- e) La programación de los torneos Tenis 10’s:
 - Etapa Roja: martes
 - Etapa Naranja: miércoles, jueves y viernes.
 - Etapa Verde: sábados y domingos.

*la programación puede estar sujeta a cambios de acuerdo con la cantidad de inscritos y disponibilidad de canchas en la sede del torneo.
- f) Horarios de juego: durante los días de semana, los partidos no podrán iniciar antes de las 15:00 horas (a excepción de feriados). Los sábados y domingos, no se podrá iniciar antes de las 09:00 horas.
- g) La FDPT será encargada de proporcionar las pelotas correspondientes para los torneos Tenis 10’s.
- h) El Código de Conducta del Reglamento de Menores de la FDPT rige también para los Torneos Tenis 10’s.

ETAPA ROJA

DESCRIPCIÓN

- Pelotas más lentas, las canchas más pequeñas y las raquetas más cortas.
- Los jugadores comienzan con partidos divertidos, en equipo, desarrollan buenas técnicas y utilizan tácticas reales.

OBJETIVOS

- Iniciar a los niños en torneos de tenis, poniendo por encima el disfrute, la solidaridad y el compañerismo propio de una competencia sana.
- Incentivar el aprendizaje y desarrollo de nuevas habilidades deportivas en los niños, así como la dinámica y las reglas básicas del tenis.

CARACTERÍSTICAS

Edades:

- Bola Roja A: 5 a 6 años.
- Bola Roja B: 5 a 8 años.
- Si la cantidad de inscritos lo amerita, se podrá jugar modalidad mixta entre damas y varones, dentro de un mismo grupo.
- Pelota: punto rojo, 75% más lenta que la pelota amarilla
- Dimensiones de cancha: 11 – 12 metros x 5 – 6 metros.
- Altura de la red: 80 – 83.8 cm.
- Raqueta: Hasta 53 cm. (23”) dependiendo del tamaño del niño

Superficie: Se podrá jugar en superficie de laykold o arcilla.

FORMATOS DE JUEGO

A) “ROUND ROBIN”

FORMATO “ROUND ROBIN”	
Formato: Singles	Sistema de puntaje: - Por tiempo - Por puntos
Grupos: De 3 hasta 5 jugadores por grupo.	Cantidad de participantes: Sin límite
<p>Descripción del formato: Cada jugador en un grupo de round robin juega contra todos los jugadores de ese grupo.</p> <p>El ganador del grupo se decide sumando los partidos ganados. En caso de empate, se calcula según la cantidad de puntos ganados en el “tiebreak”. Si el resultado sigue</p>	

igualado, se usará el resultado del partido entre ellos para determinar el ganador.

Los dos (02) mejores de cada grupo clasifican a una siguiente etapa de eliminación simple.

Por tiempo:

Cada partido se juega dentro de un tiempo limitado en formato de “tiebreak”. Ganará el jugador que sume la mayor cantidad de puntos. (Ejemplos: 3’, 5’, 7’, 10’).

Por puntos:

- Cada partido se juega al mejor de tres (03) “tiebreaks” de siete (07) puntos con diferencia de dos (02).
- En el caso de que sean grupos de solamente tres (03) jugadores, el árbitro puede decidir que se juegue “tiebreaks” de diez (10) puntos, en lugar de siete (07).

B) “EQUIPO ROUND ROBIN”

FORMATO “EQUIPO ROUND ROBIN”	
Formato: Singles con puntaje por equipos.	Sistema de puntaje: - Por tiempo - Por puntos
Grupos: Entre 3 y 4 jugadores por grupo.	Cantidad de participantes: Cantidad divisible entre 3 o 4.
<p>Descripción del formato: Este evento requiere una cantidad de jugadores divisible por tres o cuatro; este ejemplo se usa para 12 jugadores (cuatro equipos de tres) pero puede adaptarse para otras cantidades.</p> <p>Los jugadores se ubican en equipos y cada equipo debe tener jugadores enumerados. (En este ejemplo: número uno, dos y tres).</p> <p>En cada cuadro de round robin, se colocan todos los jugadores con igual clasificación, es decir, hay un cuadro con todos los números 1, un segundo cuadro con los jugadores 2, etc. Juegan todos contra todos los jugadores de su cuadro. Se podrá asignar una (01) cancha por cuadro.</p> <p>Al completar todos los partidos de round robin, los jugadores habrán acumulado un total de puntos entre la sumatoria de todos sus partidos.</p> <p>Equipo ganador = el equipo con más puntos ganados en todos los cuadros.</p> <p>Por tiempo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada partido se juega dentro de un tiempo limitado en formato de “tiebreak”. Ganará el jugador que sume la mayor cantidad de puntos. (Ejemplos: 3’, 5’, 7’, 10’). 	

Por puntos:

- Cada partido se juega al mejor de tres (03) “tiebreaks” de siete (07) puntos con punto decisivo.

REGLAS DE JUEGO

- a) Sobre el servicio:
 - El servicio puede ser con bote por debajo o normal.
 - Se indicará cuando se cometa el foot- fault.
 - Tendrá dos (2) oportunidades en el servicio.
 - Cada dos (2) puntos cambia el servicio.
 - Cada sumatoria de seis (6) puntos cambian de cancha.
 - En todos los partidos se aplicará la regla de No Let
- b) Estará permitido jugar el punto de volea (sin bote), excepto en la devolución de los servicios.
- c) El Árbitro Principal podrá hacer modificaciones a estas bases en caso sea de beneficioso y/o necesario para el torneo en general. Deberá avisar con la debida anticipación.
- d) En etapa roja los árbitros o supervisores asistentes ayudarán a llevar el puntaje; sin embargo, los jugadores con mayor experiencia de nivel rojo pueden hacerlo ellos mismos.
- e) Los padres de familia y entrenadores no deben intervenir en los partidos. Pueden notificar al Árbitro Principal cualquier duda o pregunta, haciéndolo siempre de manera cordial.
- f) El Árbitro Principal será el encargado de elaborar el Reporte Final del torneo, el cual reflejará la información general del evento, así como las incidencias de este. Finalmente, publicará los cuadros en la página web de la FDPT.

BONIFICACIÓN

Los deportistas que campeonen seis (6) de los diez (10) torneos anuales en su categoría tendrán su afiliación gratuita a la FDPT para el siguiente año.

ETAPA NARANJA

DESCRIPCIÓN

- Cancha más grande.
- La pelota es más rápida y continúa proporcionando una zona de golpe óptima y la posibilidad de implementar tácticas avanzadas.
- Los partidos son más largos, y los niños juegan por “equipo” y también “individuales”.

OBJETIVOS

- Afianzar la confianza en jugar partidos, demostrar las habilidades adquiridas y ponerlas en práctica en sus partidos.
- Incentivar el aprendizaje y desarrollo de nuevas habilidades deportivas en los niños, así como la dinámica y las reglas básicas del tenis.

CARACTERÍSTICAS

Edad:

- Dirigido para jugadores de 8 a 10 años. Aquellos que cumplan 11 años en ese mismo año, no podrán participar.
- El criterio de elegibilidad para jugar etapa naranja o verde será basado en ciertos indicadores o competencias de rendimiento. No se recomienda la elección de etapa basado en resultados.
- Pelota: punto naranja, 50% más lenta que la pelota amarilla
- Dimensiones de cancha: 18 x 8.23 metros.
- Altura de la red: 80 – 91 cm.
- Raqueta: Hasta 58-63 cm. (23-25”) dependiendo del tamaño del niño.

Superficie: Se podrá jugar en superficie de laykold o arcilla.

FORMATOS DE JUEGO

A) “RUEDA DE CONSOLACIÓN”

FORMATO “RUEDA DE CONSOLACIÓN”	
Formato: Singles.	Sistema de puntaje: <ul style="list-style-type: none"> • Por tiempo • Sets cortos (mejor de 3 sets a 4 games)
Cantidad de participantes: Hasta 32 participantes	
Descripción del formato:	

Los jugadores inician en un cuadro principal de eliminación simple. El jugador que gana el primer partido progresa en el cuadro principal. El jugador que pierde se coloca en el cuadro de consolación para competir con otros que no lograron avanzar en el cuadro principal. El cuadro de consolación también es de eliminación simple. De esta manera, todos los jugadores juegan por lo menos dos (02) partidos.

Por tiempo:

- Cada partido se juega dentro de un tiempo limitado en formato de sets cortos de 4 games. Ganará el jugador que sume la mayor cantidad de games en el tiempo establecido (Ejemplos: 3', 5', 7', 10').

Sets cortos:

- Cada partido se juega al mejor de tres (03) sets cortos a cuatro (04) games, siendo el 3er set un match tiebreak a siete (07) puntos.

B) "RUEDA DE CONSOLACIÓN EN DOBLES"

FORMATO "RUEDA DE CONSOLACIÓN EN DOBLES"	
<p>Formato: Dobles. Eliminación simple con cuadro de consolación.</p>	<p>Sistema de puntaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Por tiempo • Sets cortos (mejor de 3 sets a 4 games)
<p>Cantidad de participantes: Hasta 16 parejas.</p>	
<p>Descripción del formato: Los jugadores inician en un cuadro principal de eliminación simple. La pareja que gana el primer partido progresa en el cuadro principal. La pareja que pierde se coloca en el cuadro de consolación para competir con otros que no lograron avanzar en el cuadro principal. El cuadro de consolación también es de eliminación simple. De esta manera, todos los jugadores juegan por lo menos dos (02) partidos.</p> <p>Por tiempo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada partido se juega dentro de un tiempo limitado en formato de sets cortos de 4 games. Ganará el jugador que sume la mayor cantidad de games en el tiempo establecido (Ejemplos: 3', 5', 7', 10'). <p>Sets cortos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada partido se juega al mejor de tres (03) sets cortos a cuatro (04) games, siendo el 3er set un match tiebreak a siete (07) puntos. 	

REGLAS DE JUEGO

- a. Sobre el servicio:
 - El servicio debe ser sin bote.
 - Tendrá 2 oportunidades en el servicio.
 - Se cobrará el "foot fault".
 - En todos los partidos se aplicará la regla de No Let

- b. El Árbitro Principal podrá hacer modificaciones a estas bases en caso sea de beneficioso y/o necesario para el torneo en general. Deberá avisar con la debida anticipación.

- c. Los jugadores están en condiciones de llevar el conteo, por lo que sólo lo hará en voz alta el jugador al servicio. Por otro lado, podrán ver y señalar los piques. Además, siempre contarán con ayuda de los supervisores.

- d. Los padres de familia y entrenadores no deben intervenir en los partidos. Pueden notificar al Árbitro Principal cualquier duda o pregunta, haciéndolo siempre de manera cordial.

BONIFICACIÓN

Los deportistas que campeonen seis (6) de los diez (10) torneos anuales en su categoría tendrán su afiliación gratuita a la FDPT para el siguiente año.

ETAPA VERDE

OBJETIVOS

- La pelota es más rápida que en Naranja, pero más lenta y rebota menos que la pelota amarilla. Esto permite continuar desarrollando una buena técnica e implementar tácticas avanzadas.
- Los partidos son más largos.

OBJETIVOS

- Comenzar a jugar en todas las áreas de la cancha subiendo a la red, aprendiendo a atacar y defender, y aplicando sus destrezas existentes en la cancha más grande.
- Desarrollar una mejor comprensión táctica.

CARACTERISTICAS

Edad:

- Dirigido para jugadores de 9 a 10 años. Aquellos que cumplan 11 años en ese mismo año, no podrán participar.
- Pelota: punto verde, 25% más lenta que la pelota amarilla.
- Dimensiones de cancha: regular.
- Altura de la red: 80 – 91 cm.
- Raqueta: Hasta 63-66 cm. (25-26”) dependiendo del tamaño del niño.
- El criterio de elegibilidad para jugar etapa naranja o verde será basado en ciertos indicadores o competencias de rendimiento. No se recomienda la elección de etapa basado en resultados.
- Los jugadores que compiten en esta etapa podrán competir en la categoría 10 y 12 años juniors, siempre que cumplan con el criterio de elegibilidad (lineamientos en Reglamentos de Menores).

Superficie: Se podrá jugar en superficie de laykold o arcilla.

FORMATOS DE JUEGO

A) “RUEDA DE CONSOLACIÓN”

FORMATO “RUEDA DE CONSOLACIÓN”	
Formato: Singles. Eliminación simple con cuadro de consolación.	Sistema de puntaje: <ul style="list-style-type: none"> • Sets completos • Mejor de 3 sets a 6 games • 3er set: match tiebreak a 7 puntos (con punto decisivo).
Cantidad de participantes:	

Hasta 32 participantes
<p>Descripción del formato:</p> <p>Los jugadores inician en un cuadro principal de eliminación simple. El jugador que gana el primer partido progresa en el cuadro principal. El jugador que pierde se coloca en el cuadro de consolación para competir con otros que no lograron avanzar en el cuadro principal. El cuadro de consolación también es de eliminación simple. De esta manera, todos los jugadores juegan por lo menos dos (02) partidos.</p>

B) "RUEDA DE CONSOLACIÓN EN DOBLES"

FORMATO "RUEDA DE CONSOLACIÓN EN DOBLES"	
<p>Formato: Dobles.</p> <p>Eliminación simple con cuadro de consolación.</p>	<p>Sistema de puntaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sets completos • Mejor de 3 sets a 6 games • 3er set: match tiebreak a 7 puntos (con punto decisivo).
<p>Cantidad de participantes: Hasta 16 parejas.</p>	
<p>Descripción del formato:</p> <p>Los jugadores inician en un cuadro principal de eliminación simple. La pareja que gana el primer partido progresa en el cuadro principal. La pareja que pierde se coloca en el cuadro de consolación para competir con otros que no lograron avanzar en el cuadro principal. El cuadro de consolación también es de eliminación simple. De esta manera, todas las parejas juegan por lo menos dos (02) partidos.</p>	

REGLAS DE JUEGO

- a. Sobre el servicio:
 - El servicio es por arriba.
 - Tendrá dos (02) oportunidades en el saque.
 - Se cobrará el "foot-fault".
 - En todos los partidos se aplicará la regla de No Let

- b. El Árbitro Principal podrá hacer modificaciones a estas bases en caso sea de beneficioso y/o necesario para el torneo en general. Deberá avisar con la debida anticipación.

- c. Los jugadores deberán de llevar el score del partido y hacer los cantos de correspondientes (por ejemplo: "out"; así como marcar los piques de las bolas). El ganador informará el score al Árbitro Principal y preguntará a qué hora será su siguiente partido.

- d. Los padres de familia y entrenadores no deben intervenir en los partidos. Pueden notificar al Árbitro Principal cualquier duda o pregunta, haciéndolo siempre de manera cordial.
- e. El Árbitro Principal será el encargado de elaborar el Reporte Final del torneo, el cual reflejará la información general del evento, así como las incidencias de este. Finalmente, publicará los cuadros en la página web de la FDPT.

BONIFICACIÓN

Los deportistas que campeonen seis (6) de los diez (10) torneos anuales en su categoría tendrán su afiliación gratuita a la FDPT para el siguiente año.

REQUERIMIENTOS PARA LOS TORNEOS TENIS 10's

- a) Las sedes de torneos deberán contar con un director de torneo, árbitro principal, supervisores y fisioterapeuta.
- b) Para ser sede de los torneos avalados y organizados por la FDPT se tiene que poner a disposición lo siguiente:
 - 1. Un ambiente para el árbitro principal. Equipada con una mesa, sillas y útiles de oficina.
 - 2. Un ambiente para el fisioterapeuta.
 - 3. Servicios higiénicos y camerinos.
 - 4. Mínimo de canchas de acuerdo con las etapas Tenis 10's:
 - i. Etapa roja: Dos (02) canchas.
 - ii. Etapa naranja: Tres (03) canchas.
 - iii. Etapa verde: Ocho (08) canchas.

*Todas las canchas deberán estar correctamente implementadas con iluminación, marcadores y todo lo necesario para un evento competitivo.

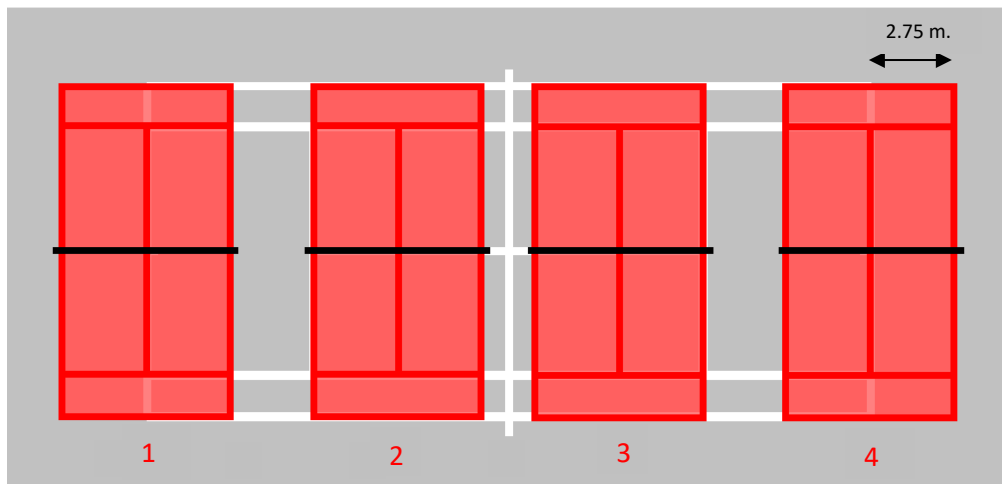
ANEXOS

ANEXO 1: ARMADO DE CANCHAS

ETAPA ROJA

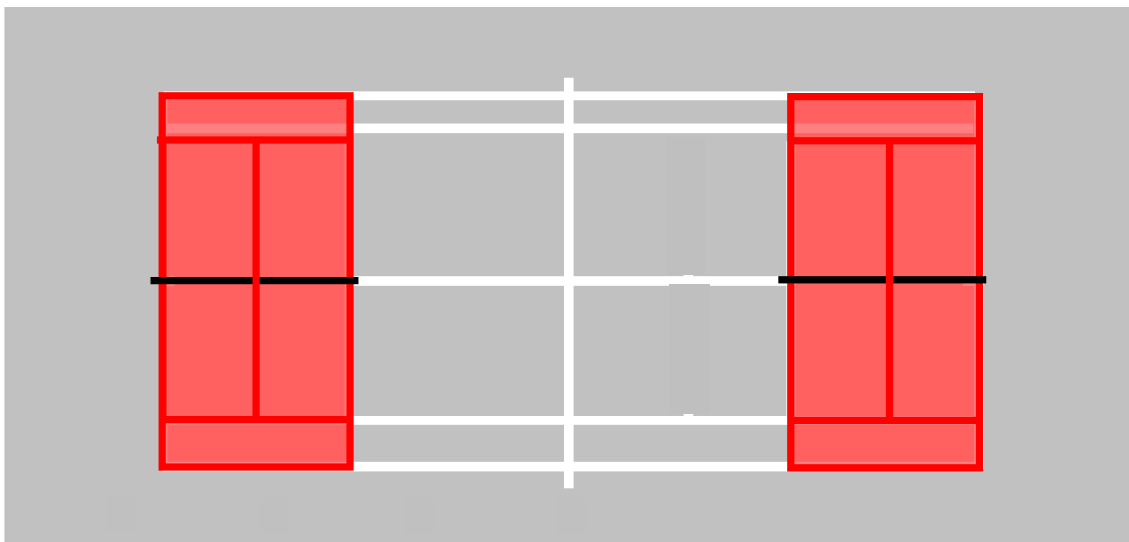
Dimensiones de la cancha
Longitud: 11-12 m. (11m. óptimo)
Ancho: 5-6 m.
Altura de la red: 80 cm.
Cuadros de saque (opcional): 4 m. (longitud) x 2.5-3 m. (ancho).

Armado 1 (hasta 4 canchas por cancha regular)



*Canchas 1 y 4: marcar la línea lateral aproximadamente a 2.75 m. de la línea de fondo de la cancha regular.

Armado 2 (1 cancha por lado de la cancha regular)



ETAPA NARANJA

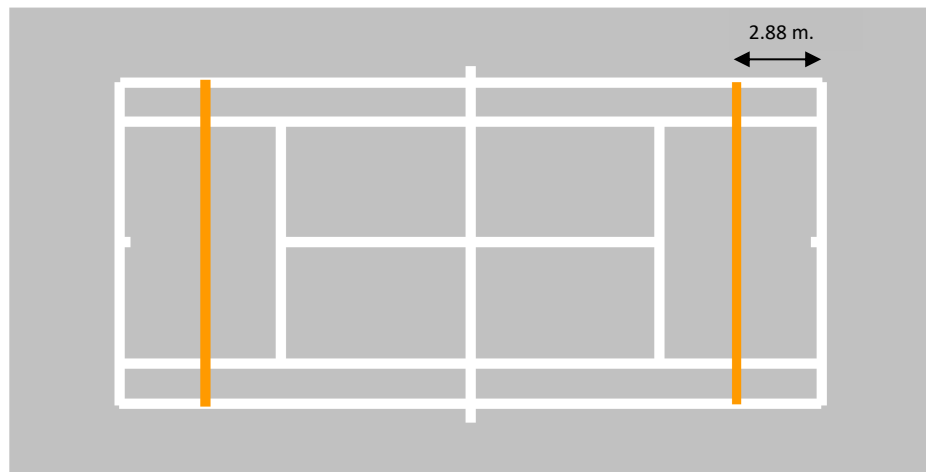
Dimensiones de la cancha

Longitud: 18 m.

Ancho: 8.23 m.

Altura de la red: 80 cm.

Cuadros de saque (opcional): 4 m. (longitud) x 2.5-3 m. (ancho).



*línea de fondo: medir 2.88 m. dentro de cada línea de fondo de la cancha regular.