

FTA

Es la Football Tennis Association, donde los mejores jugadores de esta disciplina compiten en duplas en el circuito mundial por ser el número 1 del mundo.

El circuito cuenta con torneos de diferentes categorías, desde Junior Tournament hasta Big Five, los que se realizan a lo largo de los cinco continentes y que entregan puntos para el ranking y premios en dinero a los competidores.

Categoría de Torneos

El **FTA Tour** estará compuesto por torneos de cinco categorías diferentes, estos son:

- **Big Five**
- **Mega Star**
- **FTA Tournament**
- **Talents Tournament**
- **Junior Tournament**

* Estos campeonatos podrán ser disputados por 16, 32, 64 o 128 duplas.

Ranking

La FTA Tour publicará una clasificación general luego de cada torneo. El Ranking FTA Tour es el método objetivo basado en méritos particulares empleado para determinar el acceso a torneos y para la nominación de favoritos (cabezas de serie) en cada uno de ellos.

El Ranking FTA Tour es de carácter individual, es decir, los puntos entregados en cada torneo serán otorgados a ambos jugadores del equipo.

Distribución de puntos en el Ranking FTA Tour

Categoría del evento	W	F	SF	QE	R16	R32	R64	R128
BIG FIVE	2.200	1.200	800	600	400	200	120	30
MEGA STAR	1.100	600	400	300	200	100	60	20
FTA TOURNAMENT	500	300	200	150	100	50	30	15
TALENT TOURNAMENT	60	40	30	25	20	10	5	2
JUNIOR TOURNAMENT	45	35	25	20	15	5	2	1

Partidos

Los partidos tendrán una duración de 1 Set, con las mismas características del tenis, es decir gana el partido el equipo que llegue primero a 6 juegos ganados con diferencia de dos juegos por sobre el equipo oponente. En caso que el marcador llegue a 6 juegos iguales, se jugará un tie break de 10 puntos.

Puntuación en un juego

Juego Normal: En un juego normal se puntúa de la siguiente manera, y siempre se canta el tanto del equipo que realiza el saque en primer lugar:

Ningún punto - "cero"

Primer punto - "15"

Segundo punto - "30"

Tercer punto - "40"

Cuarto punto - "juego"

Si los dos equipos ganan 3 puntos cada uno se cantará el tanteo de "iguales". Después de "iguales", se disputará el **punto de oro**, donde el equipo que gana ese punto se adjudica el juego.

Juego de "Tie Break": Durante el juego de tie-break, se cantan los puntos "cero", "1", "2", "3", etc. El primer equipo que obtenga Diez puntos gana el "juego" y el "set", siempre que haya un margen de dos puntos por encima del contrario. Si es necesario, el juego de 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 jugador del equipo contrario que le toque por orden servir. Después de esto, cada equipo servirá alternativamente dos puntos consecutivos hasta el final del juego de tie-break. La rotación del servicio dentro de cada equipo continuará en el mismo orden mantenido durante el set. Los cambios de lado durante el juego del tie break se realizarán cada 6 puntos hasta finalizado el juego del tie break.

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

Sistema de campeonatos

Todos los torneos se mantienen con el mismo sistema de campeonato, el cual mantiene las mismas reglas del Tenis, es decir, con eliminación directa en cada fase. El único cambio que tiene cada torneo, es la cantidad de inscritos en cada uno de estos.

Reglas del Juego

Cancha

Se trata de una superficie rectangular de 6,95 metros de largo por 3,70 metros de ancho, la cual estará dividida en su mitad por una red suspendida y sostenida por dos postes. Esta red estará totalmente extendida de manera que llene completamente el espacio entre los postes. Su altura en el centro será de 1,10 mts. Y su altura en los postes no superior a 1,20 mts.

Las líneas que limitan los extremos de la cancha se denominan Líneas de Fondo y las líneas que limitan los costados de la cancha se denominan líneas laterales.

Todas las líneas de la cancha serán de entre 5cm y 10 cm de ancho. Todas las líneas de la cancha serán de un solo color y que contraste claramente con la superficie. Todas las medidas de la cancha se tomarán desde la parte exterior de las líneas.

Accesorios fijos permanentes

Los accesorios fijos permanentes de la cancha son; obstáculos o letreros del fondo y los costados de la cancha, los espectadores, las sillas y las tribunas, todos los otros objetos fijos alrededor y sobre la cancha, además del juez de silla, jueces de línea, pasapelotas y staff cuando estén en sus respectivos lugares.

Superficies

Existen diferentes tipos de superficie para el desarrollo del FTA, siendo dos las principales:

- Palmetas
- Césped Sintético

Equipos

Los equipos están constituidos por dos jugadores.

Reglas

Para todos los partidos del campeonato, se aplicará el reglamento convencional del Tenis.

Servidor y Recibidor

Las duplas se situarán en lados opuestos de la red. El servidor es el jugador que pone la pelota en juego en primer lugar. El recibidor es el jugador que está listo para devolver la pelota sacada por el servidor.

Elección de lados y servicios

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

- Ser el servidor o el receptor en el primer juego del partido, en cuyo caso el oponente elegirá el lado de la cancha para el primer juego del partido.
- El lado de la cancha para el primer juego del partido, en cuyo caso el oponente elegirá si desea ser servidor o receptor para el primer juego del partido.
- Ceder su opción y que sea su oponente quien haga una de las elecciones anteriores.

Cambio de lados

Los equipos cambiarán de lado al final del primer, tercer y siguientes juegos impares de cada set. Durante el juego de tie break los equipos cambiarán de lado cada 6 puntos.

Juego Continuo

Por principio el juego debe ser continuo desde el momento que se inicia el partido (al realizar el primer servicio del primer juego) hasta que se acaba. Tomando en consideración;

- Entre el juego de un punto y otro se permite un máximo de veinte (20) segundos.
- Al cambiar de lado los equipos al final de cada juego impar se permite un máximo de 90 segundos.
- Durante el tie break el juego será continuo y los equipos cambiarán de lado sin ningún descanso
- El tiempo máximo comienza desde el momento que se acaba un punto hasta que se inicia el punto del siguiente.

La pelota en juego

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.

La pelota toca una línea

Si una pelota toca una línea, se considera que cae dentro del campo de juego delimitado por esa línea.

La pelota toca un accesorio fijo permanente

Si la pelota en juego toca un accesorio fijo permanente después de haber caído en el cuadro correcto de la cancha, el equipo que lanzó la pelota se lleva el punto. Si la pelota en juego toca un accesorio fijo permanente antes de tocar el suelo, el jugador que golpeó la pelota pierde el punto.

Servicio o Saque

Orden del servicio o saque

El equipo al que le toque servir en el primer juego del 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. Y continuará de la misma manera en caso de haber juego de tie break.

Cada servidor podrá efectuar un solo saque. En caso de cometer alguna de las faltas estipuladas en este reglamento la dupla pierde el punto.

Ejecución del servicio

Al ejecutar el servicio, el servidor se situará detrás de la línea de fondo de la cancha y dentro de las prolongaciones imaginarias de las líneas laterales. La pelota antes de ser golpeada por el servidor deberá dar un bote en el piso respetando los márgenes anteriormente mencionados.

Orden de la recepción

Tras el saque del jugador del equipo servidor, cualquiera de los jugadores del equipo contrario puede golpearla.

Falta de pie

Durante la ejecución del saque, el servidor no:

- Cambiará su posición andando o corriendo, aunque se permitirán leves movimientos de los pies.
- Tocar con ninguno de los pies la línea de fondo o la cancha.
- Tocar con ninguno de los pies el área fuera de la extensión imaginaria de las líneas laterales.
- Si el servidor infringe esta regla entonces cometerá una “falta de pie” Y pierde automáticamente dicho punto.

Falta en el servicio

El servicio es una falta y por consiguiente pérdida de punto si:

- El servidor no golpea la pelota al intentar hacerlo
- La pelota servida toca un accesorio fijo permanente o el poste de la red antes de caer sobre el terreno.
- La pelota servida toca al servidor o al compañero del servidor o cualquier cosa que ellos (el servidor y su compañero) lleven puesto.
- La pelota toca la red, independientemente si luego a eso entra en el lado correcto.

Penalidades y Sanciones

Existirán solo las advertencias y la pérdida del partido por conductas antideportivas.

No está permitido:

- Mal uso del lenguaje
- Conductas antideportivas
- Mano deliberada
- Conductas violentas
- Insultar al rival, juez de silla, jueces de línea, pasapelotas o cualquier miembro de la organización.

- Agredir físicamente.
- Obscenidades visibles ni audibles.
- Jugar en estado de intemperancia o con algún grado de alcohol en el cuerpo.

Causales de W.O.

- La no-presentación de un equipo a la hora señalada del partido.
- La presentación de un equipo con 1 jugador en el terreno de juego.
- El equipo que tenga un W.O, será castigado con la eliminación directa.
- El W.O será pasado por la mesa de control o el referee del torneo a los cinco (5) minutos pasada la hora de presentación del partido.

Vestimenta de los Jugadores

Las duplas participantes deben estar uniformadas de la siguiente manera.

- Ambos jugadores, deben estar uniformados con polera de futbol, del mismo color y modelo. Lo mismo debe ocurrir con los Shorts. El color de las medias deberá ser del mismo color al short utilizado por la dupla.
- El uso de zapatillas dependerá de la superficie en la que se desarrolle el torneo. Si la superficie es de pasto sintético, los jugadores deben usar zapatillas de futbolito. En caso de que la superficie sea de palmetas o parquet las zapatillas deben ser de Baby Futbol.
- Se aceptará el uso de jockeys, viseras, cintillos y muñequeras.

Artículos no permitidos:

- Aros.
- Ropa de calle.
- Cualquier prenda diferente a las estipuladas en los puntos anteriores.

*El referee/supervisor puede permitir o no cualquier tipo de artículos no estipulados en el punto anterior, y por consecuencia no permitir la participación de algún jugador o dupla.

Tiempo y estado de presentación en el campo de juego

El tiempo de presentación en el campo de juego para la acreditación será el siguiente:

- Los jugadores deben presentarse en la mesa de acreditación, con al menos 15 minutos de anticipación al horario estipulado de sus respectivos partidos. En caso de no hacerlo algún equipo, se esperarán cinco (5) minutos a partir de la hora señalada para su partido, al cabo de los cuales se pasara el W.O.
- Todos los jugadores deben presentarse con su carnet de identidad en la mesa de acreditación antes de que comiencen los partidos. En caso de no hacerlo, no podrán presentarse en el campo de juego y se hará valida la regla del W.O.

El estado de presentación en el campo de juego será el siguiente:

- Los jugadores deben presentarse con no más de 0 grados de alcohol. En caso de haber sospecha de presencia de alcohol, el juez de silla o el referee/supervisor exigirá un alcotest y por consecuencia, no permitir la participación del jugador o dupla que infrinja en la norma de "Tolerancia Cero".

Balones

El balón oficial del FTA Tour será el balón número 5 de Futbol.

Los balones usados en cada partido, se inflaran por primera vez al inicio de cada jornada. El juez de silla revisará y aprobará el estado de los balones antes de comenzar cada partido.

Se dispondrá de tres balones por encuentro. Todos los balones podrán ser utilizados durante el desarrollo del partido.

Jueces

El Referee/Supervisor es la autoridad final de cada torneo en cuestiones de ley y su decisión en temas de reglamento del FTA TOUR y de las Reglas de Federación Internacional de Tenis será definitiva.

El juez de silla es la autoridad final en cancha en todas las cuestiones de hecho y su decisión será definitiva.

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.

El juez de silla puede parar o posponer el juego en cualquier momento si lo considera necesario o apropiado. Cuando se suspenda el juego por causa de la oscuridad o por lluvia debe hacerse al final de un juego. En cualquier caso de suspensión del juego se mantendrán invariables la puntuación y la colocación de los jugadores en la cancha cuando se reanude el juego.

Vacíos a las normas

Cualquier norma no contemplada en este reglamento será amparada bajo las reglas convencionales de la Federación Internacional de Tenis.

Ante una situación contenciosa, que no tenga una regla específica, será el juez de silla o referee/supervisor del FTA Tour quien resolverá la controversia, con total y absoluta autonomía.

Todos los árbitros participantes en el FTA Tour deberán estar acreditados por la FTA.

Durante los partidos deberán estar vestidos según el reglamento de vestimenta de Árbitros (Polera piqué o camisa manga corta o larga oficiales de la FTA). Están permitidos sombreros o gorros tradicionales y lentes ópticos y/o para el sol.

