

Competición por Equipos de Base

LIGATe

Reglamento Oficial 2026

1. OBJETIVO DE LA COMPETICIÓN

La Liga Interclubes Tenis para Tod@s tiene como finalidad ofrecer una competición:

- Adaptada a jugadores de iniciación.
- Con duración controlada.
- Formativa, inclusiva y mixta.
- Equilibrada entre clubes.
- Con fuerte componente social.

Se concibe como competición de promoción y desarrollo dentro del tenis base.

2. ESTRUCTURA Y DURACIÓN DE LA JORNADA

Cada convocatoria tendrá una duración total de **2 horas**, distribuidas de la siguiente manera:

- 15 min → Recepción, calentamiento conjunto y explicación de normas.
- 80 min → Competición (4 bloques de 20 minutos exactos).
- 15 min → Recuento de resultados y tercer tiempo.
- 10 min → Despedida y cierre.

El control horario será estricto.

- **Puntualidad**

Los jugadores que lleguen **15 minutos después de la hora oficial de inicio** no podrán participar en la jornada.

3. CATEGORÍAS Y REQUISITOS TÉCNICOS

La competición se divide según la metodología de progresión:

● ETAPA ROJA

- Edad orientativa: 5–8 años
- Ranking: 0 puntos
- Pista: minitenis (cuadros de saque + pasillos de dobles)
- Saque: por debajo
- Se permite dejar botar la bola

Requisitos organizativos:

- Mínimo 2 pistas de tenis para montar 4 pistas rojas.
- Esta categoría solo se jugarán individuales.
- Obligatorio que los capitanes estén en pista enseñando el conteo o exista un voluntario de apoyo.

● ETAPA NARANJA

- Edad orientativa: 7–10 años
- Ranking máximo: 2 puntos
- Pista: 18 metros
- Saque:
 - 1º por arriba
 - 2º por abajo (sin bote)

Requisitos organizativos:

- Mínimo 2 pistas:
 - 1 pista para individuales
 - 1 pista para dobles

● ETAPA VERDE

- Edad orientativa: 7–14 años
- Ranking máximo: 8 puntos
- Pista estándar
- Saque siempre por encima de la cabeza

Requisitos organizativos:

- Mínimo 2 pistas:
 - 1 pista para individuales
 - 1 pista para dobles

4. PARTICIPACIÓN Y COMPOSICIÓN DE EQUIPOS

- Equipos mixtos.
- Cada equipo deberá convocar:
 - Mínimo 4 jugadores
 - Máximo 6 jugadores por jornada

✓ Todos los jugadores convocados deberán disputar obligatoriamente **un mínimo de 2 rotaciones**.

Esto garantiza:

- Participación real.
- Equilibrio entre clubes grandes y pequeños.
- Evita desplazamientos sin competición efectiva.

Cada club podrá inscribir el número de equipos que considere oportuno.

5. SISTEMA DE COMPETICIÓN

Modalidad

- Formato Round Robin.
- Combinación de individuales y dobles.
- El número de partidos de individuales y dobles será amplio en el acta, reflejándose únicamente los realmente disputados.

- **COMBINACIONES EN FUNCIÓN DEL NÚMERO DE JUGADORES Y DEL NÚMERO DE PISTAS DISPONIBLES**

- **COMBINACIONES PARA 2 PISTAS**

- **4 vs 4 (2 PISTAS)**

Jugadores: 1–4 en ambos equipos.

Jugadores numerados del 1 al 4 en ambos equipos.

Rotación	Individual	Dobles
1	A1 vs B1	A2-A3 vs B2-B3
2	A4 vs B4	A1-A2 vs B1-B2
3	A3 vs B3	A1-A4 vs B1-B4
4	A2 vs B2	A3-A4 vs B3-B4

✓ Todos juegan 4 partidos.

✓ Sin descansos.

- **4 vs 5(2 PISTAS)**

Equipo A: 1–4

Equipo B: 1–5

Rotación	Individual	Dobles	Descansa B
1	A1 vs B1	A2-A3 vs B2-B3	B4
2	A4 vs B4	A1-A2 vs B1-B5	B2
3	A3 vs B2	A1-A4 vs B3-B4	B5
4	A2 vs B5	A3-A4 vs B1-B3	B1

✓ Equipo A (4) → todos juegan 4.

✓ Equipo B (5) → todos juegan mínimo 2.

• 4 vs 6 (2 PISTAS)

Equipo A: 1-4

Equipo B: 1-6

Rotación	Individual	Dobles	Descansan B
1	A1 vs B1	A2-A3 vs B2-B3	A4-B4-B5
2	A4 vs B4	A1-A2 vs B5-B6	A3-B3-B1
3	A3 vs B2	A1-A4 vs B3-B4	A2-B5-B6
4	A2 vs B6	A3-A4 vs B1-B5	A1-B2-B3

✓ Equipo A → todos juegan 4.

✓ Equipo B → todos mínimo 2.

▪ 5 vs 5 (2 PISTAS)

Jugadores 1-5 en ambos equipos.

Rotación	Individual	Dobles	Descansan
1	A1 vs B1	A2-A3 vs B2-B3	A4 / B4
2	A4 vs B4	A1-A5 vs B1-B5	A2 / B2
3	A2 vs B2	A3-A4 vs B3-B4	A5 / B5
4	A5 vs B5	A1-A2 vs B1-B2	A3 / B3

✓ Todos juegan mínimo 2.

✓ La mayoría 3.

▪ 5 vs 6 (2 PISTAS)

Equipo A: 1-5

Equipo B: 1-6

Rotación	Individual	Dobles	Descansa A	Descansan B
1	A1 vs B1	A2-A3 vs B2-B3	A4	B4-B5
2	A4 vs B4	A1-A5 vs B5-B6	A2	B1-B3
3	A2 vs B2	A3-A4 vs B3-B4	A5	B5-B6
4	A5 vs B6	A1-A2 vs B1-B5	A3	B2-B3

✓ Equipo A → mínimo 2.

✓ Equipo B → mínimo 2.

▪ 6 vs 6 (2 PISTAS)

Jugadores 1-6 en ambos equipos.

Rotación	Individual	Dobles	Descansan
1	A1 vs B1	A2-A3 vs B2-B3	A4-A5 / B4-B5
2	A4 vs B4	A5-A6 vs B5-B6	A1-A2 / B1-B2
3	A2 vs B2	A3-A4 vs B3-B4	A5-A6 / B5-B6
4	A5 vs B5	A1-A6 vs B1-B6	A2-A3 / B2-B3

✓ Todos juegan exactamente 2 partidos.

✓ Máximo equilibrio posible con 4 rotaciones.

○ COMBINACIONES PARA 3 PISTAS

(2 Individuales + 1 Dobles = 4 jugadores por equipo y rotación)

Se mantienen:

- 4 rotaciones
- Máximo 1 partido por jugador y rotación
- Mínimo 2 partidos por jugador
- Menor número posible de descansos

▪ 4 vs 4 (3 pistas)

Participan los 4 en todas las rotaciones.
Nadie descansa.

Rotación	Individual 1	Individual 2	Dobles
1	A1 vs B1	A2 vs B2	A3-A4 vs B3-B4
2	A3 vs B3	A4 vs B4	A1-A2 vs B1-B2
3	A1 vs B3	A2 vs B4	A3-A4 vs B1-B2
4	A3 vs B1	A4 vs B2	A1-A2 vs B3-B4

✓ Todos juegan 4 partidos.

• 4 vs 5 (3 PISTAS)

Equipo A (4) → nadie descansa
Equipo B (5) → descansa 1 por rotación

Rotación	Individual 1	Individual 2	Dobles	Descansa B
1	A1 vs B1	A2 vs B2	A3-A4 vs B3-B4	B5
2	A3 vs B3	A4 vs B4	A1-A2 vs B1-B5	B2
3	A1 vs B5	A2 vs B3	A3-A4 vs B2-B4	B1
4	A3 vs B2	A4 vs B1	A1-A2 vs B4-B5	B3

✓ B5 juega 3

✓ Todos mínimo 3 partidos

▪ 4 vs 6 (3 PISTAS)

Equipo A (4) → juegan siempre
Equipo B (6) → juegan 4 y descansan 2 por rotación

Debemos rotar descansos para que todos jueguen mínimo 2.

Rotación	Individual 1	Individual 2	Dobles	Descansan B
1	A1 vs B1	A2 vs B2	A3-A4 vs B3-B4	B5-B6
2	A3 vs B3	A4 vs B4	A1-A2 vs B5-B6	B1-B2
3	A1 vs B5	A2 vs B6	A3-A4 vs B1-B2	B3-B4
4	A3 vs B2	A4 vs B1	A1-A2 vs B3-B6	B4-B5

✓ En equipo 6 todos juegan mínimo 2

✓ Algunos juegan 3

▪ 5 vs 5 (3 PISTAS)

Cada rotación juegan 4 y descansa 1 por equipo.

Rotación	Individual 1	Individual 2	Dobles	Descansa
1	A1 vs B1	A2 vs B2	A3-A4 vs B3-B4	A5 / B5
2	A3 vs B3	A4 vs B4	A1-A5 vs B1-B5	A2 / B2
3	A2 vs B2	A5 vs B5	A3-A4 vs B1-B3	A4 / B4
4	A4 vs B4	A1 vs B3	A2-A5 vs B2-B5	A3 / B1

✓ Todos juegan mínimo 3

▪ 5 vs 6 (3 PISTAS)

Equipo A (5) → descansa 1

Equipo B (6) → descansan 2

Rotación	Individual 1	Individual 2	Dobles	Descansa A	Descansa B
1	A1 vs B1	A2 vs B2	A3-A4 vs B3-B4	A5	B5-B6
2	A3 vs B3	A5 vs B5	A1-A2 vs B4-B6	A4	B1-B2
3	A4 vs B4	A2 vs B6	A3-A5 vs B1-B2	A1	B3-B4
4	A1 vs B2	A4 vs B3	A2-A5 vs B5-B6	A3	B4-B1

✓ Equipo 5 → mínimo 3

✓ Equipo 6 → mínimo 2-3

▪ 6 vs 6 (3 PISTAS)

Cada rotación juegan 4 y descansan 2 por equipo.

Rotación	Individual 1	Individual 2	Dobles	Descansan
1	A1 vs B1	A2 vs B2	A3-A4 vs B3-B4	A5-A6 / B5-B6
2	A5 vs B5	A6 vs B6	A1-A2 vs B1-B2	A3-A4 / B3-B4
3	A3 vs B3	A4 vs B4	A5-A6 vs B5-B6	A1-A2 / B1-B2
4	A1 vs B6	A2 vs B5	A3-A4 vs B1-B2	A5-A6 / B3-B4

✓ Todos juegan mínimo 2

✓ La mayoría 3

FORMATO 4 PISTAS

Objetivo por rotación:

- **2 Individuales**
- **2 Dobles**
- Máximo 1 partido por jugador y rotación
- Mínimo 2 partidos por jugador
- Rotación equilibrada de descansos

Con esta configuración participan **6 jugadores por equipo en cada rotación**
(2 individuales = 2 jugadores + 2 dobles = 4 jugadores)

Esto significa:

- Equipo de 4 → juegan todos (algunos repetirán rol individual/dobles a lo largo de la eliminatoria)
- Equipo de 5 → juegan todos
- Equipo de 6 → juegan todos
- No hay descansos cuando ambos equipos tienen ≤ 6 jugadores

Se mantienen 4 rotaciones.

• 4 vs 4 (4 PISTAS)

Todos juegan siempre.

(En dobles se repiten combinaciones pero se cruzan rivales)

Rotación	Individual 1	Individual 2	Dobles 1	Dobles 2
1	A1 vs B1	A2 vs B2	A3-A4 vs B3-B4	
2	A3 vs B3	A4 vs B4	A1-A2 vs B1-B2	
3	A1 vs B3	A2 vs B4	A3-A4 vs B1-B2	
4	A3 vs B1	A4 vs B2	A1-A2 vs B3-B4	

✓ Todos juegan 2 individuales y 2 dobles

✓ Nadie descansa

▪ 4 vs 5 (4 PISTAS)

Participan siempre los 4 de A y descansa 1 de B.

Rotación	Individual 1	Individual 2	Dobles 1	Descansa B
1	A1 vs B1	A2 vs B2	A3-A4 vs B3-B4	B5
2	A3 vs B3	A4 vs B4	A1-A2 vs B1-B5	B2
3	A1 vs B5	A2 vs B3	A3-A4 vs B2-B4	B1
4	A3 vs B2	A4 vs B1	A1-A2 vs B4-B5	B3

✓ Equipo A → todos 4 partidos

✓ Equipo B → todos mínimo 2 partidos

▪ 4 vs 6 (4 PISTAS)

Descansan 2 po jugadores de B por rotación

Rotación	Individual 1	Individual 2	Dobles 1	Descansan
1	A1 vs B1	A2 vs B2	A3-A4 vs B3-B4	B5 y B6
2	A3 vs B3	A4 vs B4	A1-A2 vs B5-B6	B1 y B2
3	A1 vs B5	A2 vs B6	A3-A4 vs B1-B2	B3 y B4
4	A3 vs B2	A4 vs B1	A1-A2 vs B3-B6	B4 y B5

✓ Equipo 4 → todos 4

✓ Equipo 6 → todos mínimo 2 partidos.

▪ 5 vs 5(4 PISTAS)

Con 4 pistas juegan los 5 siempre.

Rotación	Individual 1	Individual 2	Individual 3	Dobles	Descansa
1	A1 vs B1	A2 vs B2	A3 vs B3	A4-A5 vs B4-B5	-
2	A4 vs B4	A5 vs B5	A1 vs B3	A2-A3 vs B1-B2	-
3	A2 vs B3	A3 vs B4	A5 vs B1	A1-A4 vs B2-B5	-
4	A1 vs B5	A2 vs B4	A3 vs B2	A4-A5 vs B1-B3	-

✓ Todos juegan mínimo 2

▪ 5 vs 6 (4 PISTAS)

6 de B juegan siempre, 5 de A siempre.

Rotación	Individual 1	Individual 2	Individual 3	Dobles	Descansa A	Descansa B
1	A1 vs B1	A2 vs B2	A3 vs B3	A4-A5 vs B4-B5	-	B6
2	A1 vs B4	A2 vs B5	A5 vs B6	A3-A4 vs B1-B2	-	B3
3	A3 vs B1	A4 vs B2	A5 vs B3	A1-A2 vs B4-B5	-	B6
4	A2 vs B4	A3 vs B5	A4 vs B6	A1-A5 vs B1-B3	-	B2

▪ 6 vs 6 (4 PISTAS)

Es el formato óptimo.

Rotación	Individual 1	Individual 2	Dobles 1	Dobles 2
1	A1 vs B1	A2 vs B2	A3-A4 vs B3-B4	A5-A6 vs B5-B6
2	A3 vs B3	A4 vs B4	A1-A2 vs B1-B2	A5-A6 vs B3-B4
3	A5 vs B5	A6 vs B6	A1-A3 vs B2-B4	A2-A4 vs B1-B3
4	A1 vs B6	A2 vs B5	A3-A5 vs B1-B2	A4-A6 vs B3-B4

- ✓ Todos juegan 4
- ✓ Máxima participación
- ✓ Máxima variedad

6. SISTEMA DE JUEGO EN PISTA

Con el objetivo de evitar conflictos, retrasos y discusiones, se establece el siguiente sistema único para todas las categorías:

Formato de juego:

- Partidos a juegos corridos durante 20 minutos.
- Sistema NO-AD (punto de oro en iguales).
- Cada juego ganado suma 1 punto.

Finalización del tiempo:

- Al sonar la señal, se termina el juego en curso.
- No se inicia un nuevo juego.
- Se anota el resultado exacto alcanzado.
- No se otorgan juegos automáticos por ir liderando.

Gana el partido el jugador o pareja que haya conseguido más juegos.

Este sistema:

- Reduce conflictos.
- Evita incentivos a perder tiempo.
- Aumenta ritmo de juego.
- Facilita comprensión en iniciación.

7. PUNTUACIÓN DE LIGA

Por cada enfrentamiento entre clubes:

- Eliminatoria ganada → 2 puntos
- Eliminatoria empatada → 1 punto
- Eliminatoria perdida → 0 puntos

8. NORMATIVA DE JUEGO LIMPIO

Autogestión

- Los jugadores cantan sus bolas.
- En caso de duda → Let (se repite el punto).

Abuso de tiempo

Si un jugador retrasa deliberadamente el juego:

1º Aviso (Warning).

Si persiste:

- Penalización de 1 punto por demora injustificada reiterada.

Deportividad

- Prohibido celebrar errores del rival.
- Conductas antideportivas podrán implicar pérdida de punto.
- Los acompañantes no podrán interferir en decisiones.

9. JUECES Y VOLUNTARIOS

En etapa Roja y Naranja:

- Los padres no podrán ejercer esta función.
- Se recomienda monitor o voluntario neutral.
- Su función será:
 - Ayudar con el marcador.
 - Supervisar el conteo.
 - Controlar tiempos.

Se busca minimizar conflictos y evitar parcialidad.

10. ORGANIZACIÓN DE ZONAS

Para poder organizar esta competición en una zona, al menos deberán cumplir las siguientes condiciones:

- Mínimo 4 equipos
- En un radio máximo de 60 km

El calendario podrá estructurarse:

- Liga a una vuelta
- Liga a doble vuelta

El formato definitivo se definirá tras el cierre de inscripciones.

11. CALENDARIO OFICIAL

- 2/03 → Publicación reglamento e inicio de inscripciones
- 13/03 → Fin de inscripciones
- 18/04 → Inicio de competición

El calendario definitivo se publicará tras conocer el número de equipos inscritos.

12. INSCRIPCIÓN Y COSTE

- Coste de inscripción por equipo: 50€
- La Federación aportará las bolas oficiales de competición a los clubes organizadores.

13. ASPECTO SOCIAL – TERCER TIEMPO

Tras cada jornada se fomentará un momento social.

El club anfitrión habilitará un espacio y, de forma voluntaria, las familias podrán colaborar aportando algún tentempié.

El objetivo es reforzar:

- Convivencia.
- Valores.
- Identidad de equipo.
- Experiencia positiva de competición.

14. ACTAS Y REGISTRO

El acta oficial deberá incluir:

- Relación amplia de posibles partidos.
- Identificación de jugadores participantes.

- Resultados reales disputados.
- Firma de capitanes.

VALOR DEL FORMATO

Este modelo garantiza:

- Duración controlada.
- Participación mínima real.
- Menos conflictos arbitrales.
- Equilibrio competitivo.
- Desarrollo formativo.
- Viabilidad organizativa.
- Integración social.