



REGLAMENTO XXXIII LIGA DE TENIS DE MÉRIDA

- 1.- Cada jugador tendrá que enfrentarse a cada uno de los componentes de su grupo. Se jugará un partido semanal (**salvo aquellas jornadas que hayan sido agrupadas en un "pack" por la junta directiva**), pudiendo adelantarse algún partido pero nunca retrasarse sobre la fecha que se designe como tope.

Los partidos se disputarán en jornadas de miércoles a martes (ver calendario en la página web).

Aconsejamos que una vez que estéis en posesión del calendario, adelantéis aquellos partidos que se celebren en semanas en las que podáis tener más problemas para jugarlos, como por ejemplo por estar una semana fuera de Mérida por vacaciones, exámenes, trabajo, etc.

- 2.- Puntuación: Partido ganado **3 puntos**, perdido **1 punto** y no presentado **0 puntos** (0 puntos por no presentarse sea cual fuera la causa: lesión, trabajo, estudios, etc.). Si dos jugadores empatan a puntos, se verá el resultado particular entre ambos (average). En caso de triple o más empates, se verá el resultado particular entre los afectados, contando si fuera necesario el average particular entre ellos. (Si el empate persistiera, ganaría el que tenga más juegos a favor en el average particular).

- 2.1. Si un partido no se disputa en las fechas estipuladas, y la junta directiva no puede decidir quien ha presentado una mayor disponibilidad para otorgar la victoria, este enfrentamiento se resolverá mediante un sorteo que realizará la propia junta directiva. En este caso, el vencedor del sorteo (partido) obtendrá **2 puntos**, y el perdedor **1 punto**.

- 3.- Calentamiento, descanso entre juegos y puntos: Máximo 10 minutos de peloteo; si alguien quiere realizar calentamiento físico de carrera, estiramientos, etc., lo tendrá que hacer antes del partido, los primeros 10' de las dos horas que disponemos será para pelotear. Descanso de cambio de lado: máximo 90 segundos. Descanso entre la finalización de un punto y el comienzo del siguiente punto: 20 segundos.

- 4.- Ganará el partido el jugador que primero gane **11 juegos**, (en caso de empate a 10 se jugará un tie-break). La duración máxima del partido será de dos horas. Si terminadas las dos horas, ningún jugador ha llegado a 11 juegos, se dará el partido ganado al que más juegos ganados lleve en ese momento. (Ejemplo: si terminan 9-7, el resultado final será 11-9). Si un juego comienza dentro del tiempo, pero finaliza la hora antes de que éste haya terminado, se acabará el partido en ese instante, salvo que vayan empatados a juegos. En tal caso se terminará el mismo con un punto de oro (a quien le toque sacar tendrá que sacar pero en el lugar que decida el jugador que reste).



Importante: si en los 5 últimos minutos los jugadores van empatados (ej: 8-8), empezarán un tie-break a 7 puntos, si llegada la hora siguen empatados se terminará igual que en el punto de oro (a quien le toque sacar tendrá que hacerlo, pero en el lugar que decida el jugador que reste).

- 5.- Retrasos / incomparecencias. El tope de espera a un jugador será de 5 minutos. Si el jugador tarda más de 5 minutos se le dará el partido por perdido (11-0) y se le sumará un punto. Si no se presenta no se le sumará ningún punto.
- 6.- Sanciones: Sólo se impondrá una sanción de -1 puntos (0-11) cuando el jugador local no se haya puesto en contacto con el visitante en el tiempo estimado, o cuando un jugador haya dejado "tirado" al otro jugador en la pista no habiéndose presentado al partido.
Si se ha establecido el contacto, aunque no se jugara el partido (por causas laborales, médicas,...) se pondrá 0-11 o 11-0 pero no se aplicará ninguna sanción de -1 puntos.
- 7.- Cada jugador recibirá por correo electrónico los nombres y teléfonos de cada uno de los participantes (calendario disponible en www.clubtenismerida.com)
- 8.- En cada partido, el jugador cuyo nombre aparezca en primera posición (jugador local) será el encargado de ponerse en contacto con el compañero, reservar pista, **aportar BOLAS NUEVAS**, PERO EL QUE GANE SERÁ EL OBLIGADO A COMUNICAR EL RESULTADO O AVISAR DE QUE NO HA JUGADO PORQUE EL RIVAL NO PUDIERA. EL JUGADOR LOCAL ESTÁ OBLIGADO A PONERSE EN CONTACTO CON SU CONTRINCANTE entre los días viernes, sábado, domingo o lunes ANTERIORES AL INICIO DE LA JORNADA (miércoles). DE NO SER ASÍ, PERDERÍA EL PARTIDO. LO MEJOR ES PONERSE EN CONTACTO CON MÁS DE 7 DÍAS. (SI ALGUIEN, POR ESTUDIOS O TRABAJO, DISPONE DE UN HORARIO MUY REDUCIDO PARA JUGAR LOS PARTIDOS, ES CONVENIENTE QUE AVISE A SU CONTRINCANTE AUNQUE NO LE CORRESPONDA A ÉL HACER LA LLAMADA, Y EN CUALQUIER CASO QUE LO COMUNIQUE AL INSCRIBIRSE).
- 9.- Para comunicar los resultados el jugador ganador deberá enviar un correo electrónico a la dirección competicion@clubtenismerida.com.
- 10.- Si un jugador tiene que adelantar algún partido, debe ponerse en contacto con su contrincante y reservar pista; el encargado de poner BOLAS NUEVAS sigue siendo el que figure en esa jornada como jugador local, pero el encargado de comunicar el resultado será el ganador del partido. **El resultado deberá ser notificado, como muy tarde, el miércoles**



antes de las 12 del mediodía. De no ser así, el partido se dará por ganado al jugador visitante por 0-11.

- 11.- Si un jugador acumula más de 3 partidos en los que no se presenta, se le dará por excluido de la competición, no teniéndose en cuenta los resultados obtenidos con otros jugadores en partidos anteriores para no perjudicar a los demás jugadores.
- 12.- Las conductas antideportivas podrán ser sancionadas con una amonestación, resta de puntos o expulsión de la liga.
- 13.- SE RECUERDA QUE NO SE PUEDE JUGAR NINGÚN PARTIDO FUERA DE LOS PLAZOS ESTIPULADOS, (EXCEPTO QUE LLUEVA EL ÚLTIMO DÍA DE LA JORNADA). ÚNICO MOTIVO DE APLAZAMIENTO DE JORNADA: LLUVIAS Y FACTORES QUE AFECTEN A TODOS LOS JUGADORES.
 - 13.1. Si una jornada se prorroga debido a lluvias, esa nueva fecha será inamovible, aunque volviera a darse causas meteorológicas adversas. Por ejemplo, si durante la jornada 2 llueve, esa jornada se prorrogará hasta la jornada 4. Si durante esas fechas volviera a llover, la jornada 4 SI se podría prorrogar hasta la jornada 6, pero la jornada 2 NO se podría prorrogar en ningún caso.
- 14.- – Reserva de pista no anulada o incomparecencia injustificada:
Conlleva PENALIZACIÓN de 1 punto en la clasificación y SANCIÓN ECONÓMICA: pago de 3'12 € por reserva no anulada o incomparecencia injustificada (orden a los conserjes de no permitir nuevas reservas al infractor hasta satisfacer este pago).

Reincidencia: exclusión de la Liga y descenso de categoría.

* Antes de aplicar la penalización y sanción correspondientes, el presunto infractor será informado y podrá ejercer su derecho a réplica o defensa.
- 15.- Las pistas convenidas con el Ayuntamiento para disputar los partidos son las siguientes:
 - Las PISTAS 1 y 2 del polideportivo LA PAZ, en horario de tarde, con la posibilidad de hacer RESERVAS CON UNA SEMANA DE ANTELACIÓN; y la PISTA 3 llamando EL DÍA ANTES como cualquier otro usuario.
 - Las PISTAS 1 Y 2 del polideportivo DIOCLES, en horario de mañana y de tarde, con la posibilidad de hacer RESERVAS CON UNA SEMANA DE ANTELACIÓN, y la PISTA 3 llamando EL DÍA ANTES como cualquier otro usuario.
 - Las 3 PISTAS del polideportivo GUADIANA en horario de mañana y la PISTA 3 en horario de tarde, con la posibilidad de hacer RESERVAS CON UNA SEMANA DE ANTELACIÓN.



En caso de acordar los jugadores disputar su partido en otras instalaciones, tendrían que abonar las pistas. Sólo puede darse esta circunstancia si ambos jugadores están de acuerdo; en caso contrario, el partido debe jugarse en La Paz o Diocles.

La reserva puede hacerse con una semana de antelación en los siguientes teléfonos:

La Paz: 924330513

Diocles: 924316818

Guadiana: 924373362

La inscripción en esta liga implica aceptar toda la reglamentación expuesta. Con el fin de que la competición funcione correctamente, SE APLICARÁN TODAS LAS NORMAS CON ESCRUPULOSO RIGOR.

Si surge algún imprevisto no recogido en esta normativa, se resolverá entre la mayoría de la Junta Directiva.

Fdo. La Junta Directiva

