

IV LIGA CLUB DE TENIS CASPE 2011-12

REGLAMENTO

FIANZA

- La organización ha decidido que para poder jugar la V Liga es imprescindible abonar 20 € en concepto de fianza, para aquellos que no sean socios del club, deberán abonar 20 € más de inscripción.
- El plazo para el pago deberá realizarse antes de comenzar la competición
- La cantidad se ingresará en la cuenta del Club en la CAI. En el concepto se pondrá NOMBRE Y FIANZA LIGA.
- La fianza se devolverá al finalizar la Liga.
- La fianza se pierde a la **tercera incomparecencia** a un partido sin haber avisado al jugador rival.

COMITÉ DE COMPETICIÓN

- Según acuerdo de la pasada Junta, se decide crear un Comité de Competición para resolver las posibles dudas del presente Reglamento. Compuesto por un jugador al menos de cada categoría. Dicho Comité quedó formado por: Jesús Miguel, Javier Cortés, Marcos Faci, Antonio Rabinad y Miguel A. Candalija que se reunirán al menos una vez cada dos meses, a ser posible el primer jueves de los meses pares.

RESULTADOS DE PARTIDOS Y APLAZAMIENTOS.

- Los resultados deberán comunicarse a la mayor brevedad posible, bien por email o por sms (625046712).
- Si un jugador no puede disputar un partido en el horario puesto por la organización tendrá que ponerse en contacto con el otro jugador para comunicarle que el partido queda aplazado.
- Se deberá **comunicar** a la organización, preferiblemente mediante correo electrónico a la cuenta del Club o mediante otros medios, **que el partido ha sido aplazado.**
- Es responsabilidad del jugador que ha aplazado el partido el buscar una nueva fecha para jugarlo.
- Como el Club no dispone de horarios libres, será el jugador que ha aplazado el partido el que alquile y pague la pista.
- En caso de que la decisión del aplazamiento sea de los dos jugadores serán los dos responsables de la búsqueda nuevo horario y de pista para jugar el partido.
- **Para la disputa del partido aplazado los jugadores dispondrán de 1 mes** contado a partir del último partido de cada jornada. En caso que no pueda disputarse dicho partido y antes de vencido el plazo los jugadores deberán ponerse en contacto con la Organización y tomar una determinación, de lo contrario será el Comité quien ponga el resultado en base a los siguientes criterios:
 - o En el caso de que se haya suspendido por uno de los jugadores el resultado será de 6 – 0 a favor del otro jugador.
 - o En el caso de que se haya suspendido de mutuo acuerdo por los dos jugadores el resultado será de 0 – 0.
- La Organización tiene en cuenta la buena voluntad de todos lo jugadores participantes para que estas normas se cumplan.

PARTIDOS APLAZADOS POR LESIÓN

- Si un jugador está lesionado tendrá que comunicarlo a la Organización y deberá ponerse en contacto con los jugadores con los que no pueda jugar las jornadas de liga.
- Será responsabilidad del jugador lesionado, una vez se haya recuperado de su lesión, el ponerse en contacto con los jugadores con los que ha aplazado partidos para disputar esos partidos pagando el alquiler de las pistas. De ser posible deberán disputarse los partidos en orden similar a su aplazamiento.
- Una vez superada la lesión y comunicado a la Organización, el jugador dispone de 4 semanas para disputar los partidos aplazados. En caso de que fuera imposible jugar alguno de los partidos el resultado será de 6 – 0 a favor del otro jugador.
- En caso de lesión grave, el Comité de Competición, será quien decida qué hacer, así como en el resto de casos no contemplados en este Reglamento.

ABANDONOS

- Si un jugador abandona en la 1ª Vuelta todos sus resultados quedarán eliminados
- Si un jugador abandona en la 2ª Vuelta se tendrán en cuenta los resultados de la 1ª vuelta, quedando eliminados los de la 2ª.
- Si un jugador abandona queda automáticamente relegado a la última posición del grupo.

EXCLUSIÓN DE LA LIGA

- Un jugador quedará excluido de la Liga a la **cuarta** incomparecencia en un partido sin haber avisado al jugador rival. Las amonestaciones se irán marcando en el Calendario del grupo correspondiente
- Si un jugador es excluido en la 1ª Vuelta todos sus resultados quedarán eliminados
- Si un jugador es excluido en la 2ª Vuelta se tendrán en cuenta los resultados de la 1ª vuelta, quedando eliminados los de la 2ª.
- Los jugadores excluidos quedan automáticamente relegados a la última posición del grupo.

DISPOSICIONES VARIAS

- El resto de las normas: duración de los partidos de 1 hora, juegos seguidos... siguen vigentes de la anterior competición.
- Los dos últimos clasificados del grupo primero y segundo descienden.
- Los dos primeros clasificados del grupo segundo y tercero ascienden.
- Los jugadores clasificados en los puestos 11 y 12 del primer grupo promocionan con los clasificados en los puestos 3 y 4 del segundo.
- *El grupo 3 está subdividido en A y B, el A con 16 jugadores cada uno.*
- *Éstos juegan una liga a 2 vueltas. El primer clasificado de cada grupo ascenderá al grupo 2 automáticamente. Los clasificados en 2º y 3º lugar de*

cada grupo jugarán una eliminatoria en sistema de cruz (2º grupo A contra 3º grupo B y viceversa), de donde saldrán los 2 jugadores que promocionarán con el 11 y 12 del grupo 2. Esta eliminatoria de ascenso se hará por sorteo, uno del grupo 3 contra otro del grupo 2, sin tener en cuenta otras consideraciones.

- Todas las incidencias: partidos aplazados, lesiones, problemas surgidos, dudas... tendrán que comunicarse a la Organización (José Ramón o Javier) preferiblemente mediante correo electrónico a la cuenta del Club o por teléfono.

SOLUCIONES EN CASO DE EMPATE

En caso de empate a victorias **entre 2 jugadores:**

- Se tendrá en cuenta el resultado entre ambos jugadores, en caso de haber ganado uno cada uno, nos iremos a la diferencia de juegos en esos 2 partidos.
- Si el empate se mantiene, diferencia de juegos en la clasificación general.
- Si se mantuviera, el que mayor número de juegos haya ganado.
- En último caso, se sortearía.

En caso de producirse un empate entre 3 o más jugadores:

- Se contabilizarán sólo los resultados obtenidos entre los implicados, es decir, como si hubieran disputado una liga entre ellos.
- En primer lugar partidos ganados.
- En caso de empate, diferencia de juegos entre implicados.
- Siguiendo la diferencia de juegos en la clasificación general
- En último lugar, el que más juegos haya ganado en el general.

LA JUNTA