

XXX CAMPEONATO INTERCLUBES DE TENIS 2019

REGLAMENTO

I. Generalidades

El **Campeonato Interclubes** es un torneo tipo Round Robin en las categorías A, B, C, D y D.I Femenil y Varonil por equipos formados por un mínimo de 2 y un máximo de 6 jugadores.

II. Modalidad de Juego

Fechas de las series:

12, 14, 16 y 17 de Febrero.
26, 28 de Febrero, 2 y 3 de Marzo.
19, 21, 23 y 24 de Marzo.
30 de Abril, 2, 4 y 5 de Mayo.
4, 6, 8 y 9 de Junio.

Se disputarán 3 puntos por serie en cada categoría.

Los partidos de singles se jugarán a 2 de 3 sets **sin ventajas** con tie-break en los tres sets.

En los singles se podrá jugar un match tie break (10 pts) como tercer set siempre y cuando ambos jugadores estén de acuerdo, si un jugador no está de acuerdo se jugará set completo (sin ventajas)

El partido de dobles se jugará a 2 sets sin ventajas y como tercer set un match tie-break a 10 puntos.

Se jugará primero el partido de dobles y los partidos de singles se jugarán al terminar el dobles, con excepción del varonil el día Sábado y Domingo los singles se jugarán **NO Antes de las 10:00 horas.**

Para las Rondas Eliminatorias se formarán grupos de mínimo 4 equipos en cada categoría, pasando a la Ronda Final todos los primeros lugares y por lo menos un segundo lugar ó los necesarios para completar un cuadro mínimo ideal de 4 ú 8.

Siempre se deberán disputar todos los puntos. El Club ganador será aquel que obtenga el máximo de los 3 puntos en disputa.

El orden de los partidos será el siguiente:

FEMENIL

Dobles: **A partir 8:15 Hrs.**

Singles: A continuación del dobles.

VARONIL

ENTRE SEMANA

Dobles: 19:15 Hrs.

Singles: A continuación

SABADO

Dobles: A partir 9:00 Hrs.

Singles: No Antes de las 10:00 Hrs.

DOMINGO

Dobles: A partir 9:00 Hrs.

Singles: No Antes de las 10:00 Hrs.

Jugarán singles 1 contra el singles 1 y singles 2 contra singles 2.

Se podrá jugar en Singles y Dobles (es decir, con dos jugadores toda la serie).

III. Sistema de Competencia

Round Robin formando grupos de cuatro equipos como mínimo de acuerdo al número de equipos participantes. Jugarán Cuartos de Final ó Semifinales todos los primeros lugares de cada grupo y por lo menos un segundo lugar o los necesarios para llegar al mínimo ideal de 4 ú 8.

Se sembrarán los equipos de acuerdo a los resultados del Interclubes XXIX 2018, colocando un equipo sembrado en cada grupo para la Ronda Eliminatoria, y respetando la posición respectiva de sembrado para la Ronda Final al equipo que pase como primer lugar de grupo.

Se hará acreedor al Trofeo Interclubes el Club con más logros de acuerdo al cuadro de resultados en orden de prioridad: 1) Campeonatos, 2) Finalistas y 3) Terceros Lugares.

NOTA IMPORTANTE: El o los equipos que queden como mejor (es) segundo (s) lugar (es) no se enfrentará en la primera ronda de finales (Cuartos o Semifinales) contra el equipo que terminó en primer lugar de su grupo.

IV. Sistema de Desempate

Entre equipos de un mismo grupo:

1. Si existe empate entre dos equipos el desempate será a favor del equipo que ganó la serie entre sí.
2. Si existe empate entre más de dos equipos el criterio será:
 - a) Porcentaje de puntos de serie (puntos de serie ganados entre total de puntos de serie jugados).
 - b) Porcentaje de Sets.
 - c) Porcentaje de Juegos.
 - d) Volado.

En caso de tener grupos uniformes el o los mejores Segundos Lugares se elegirán de acuerdo al siguiente criterio:

- a) Diferencia de series ganadas y perdidas.
- b) Porcentaje de puntos de serie.
- c) Porcentaje de sets.
- d) Porcentaje de juegos.
- e) Volado.

En caso en que no haya uniformidad en los grupos, es decir que uno de los grupos no tenga el mismo número de equipos formándolo, entonces el criterio de desempate será:

- a) Porcentaje de puntos de serie.
- b) Porcentaje de Sets.
- c) Porcentaje de Juegos.
- d) Volado.

NOTA: EN CASO DE QUE ENTRE LOS EQUIPOS EMPATADOS ALGUNO TENGA PARTIDOS PERDIDOS POR DEFAULT DICHO EQUIPO SE ELIMINARÁ AUTOMÁTICAMENTE Y LOS DEMÁS EQUIPOS SE DESEMPATARÁN DE ACUERDO A LOS CRITERIOS CORRESPONDIENTES. SI DOS O MAS EQUIPOS TIENEN PARTIDOS PERDIDOS POR DEFAULT, SE DESEMPATARAN DE ACUERDO AL NUMERO DE DEFAULTS.

EN CASO DE EXISTIR UN DEFAULT ESTE SE CONTARA COMO UN PARTIDO GANADO O PERDIDO EN 2 SETS, PERO NO SE CONTARA PARA EL CALCULO DE PORCENTAJE DE JUEGOS.

EN CASO DE ABANDONO A LA MITAD DE UN PARTIDO EL RESULTADO SE CONTARA PARA EFECTO DE PARTIDOS GANADOS O PERDIDOS Y TAMBIEN COMO SETS GANADOS O PERDIDOS Y SOLO LOS JUEGOS JUGADOS HASTA EL MOMENTO DEL ABANDONO SE CONTABILIZARAN PARA EL CALCULO DEL PORCENTAJE DE JUEGOS.

V. Clubes Participantes.

Podrán participar los clubes que integran la Asociación de Tenis de Nuevo León, A.C.

VI. Requisitos.

- 1.** Los Equipos participantes deberán cubrir los requisitos establecidos en la Convocatoria.

2. **El club deberá proporcionar mínimo un árbitro sede (personal del staff de tenis) para que supervise el desarrollo del torneo, dicho arbitro sede deberá ser la misma persona desde el inicio hasta el final de la ronda y no podrá impartir clase durante este tiempo.**
3. **El árbitro sede deberá reportarse antes del inicio de la ronda con el árbitro general.**
4. **El árbitro sede Deberá entrar a la cancha mínimo una vez por set durante un cambio de lado y permanecer dentro por lo menos un juego (solo como visor, no deberá hacer cantos, llevar score, etc.)**
5. Los jugadores participantes en este Campeonato Interclubes deberán estar afiliados a la FMT-ATNL, debiendo ser socios del Club al que representan. En caso de que algún jugador no este afiliado, deberá pagar el costo de la afiliación anual. **(En el caso del Centro Tenístico deberán ser asistentes regulares al mismo y ningún jugador (a) podrá representar al Centro Tenístico si su club registra equipo (s) en la categoría a la cual pertenezcan).**
6. Los jugadores podrán solamente representar a un Equipo en cada Campeonato y deberán ser socios del Club al que pertenece dicho equipo. **Los Profesionales, Semi profesionales, asistentes y colaboradores de la clínica o academia podrán jugar solamente en su categoría correspondiente (previamente avalada y sujeto a revisión) representando al Club en el cual trabaja en caso de que este Club participe, de lo contrario podrá jugar por el Club del cual sea socio.**

7. Un jugador que sea dado de baja en la lista original no podrá darse de alta nuevamente.

8. El registro de los equipos y LA LISTA DE JUGADORES deberá realizarse a más tardar el martes 5 de Febrero a las 13:00 hrs (sujeto a revisión) y sin la posibilidad de registro después de esta fecha.

9. Altas y Bajas: se podrán hacer altas y bajas de jugadores con fechas límite el 15 de Marzo a las 17:00 horas, y como máximo 2 jugadores por equipo.

10. La lista de Equipos, deberá presentarse en EL FORMATO DE INSCRIPCION DEL TORNEO INTERCLUBES (ANEXO), al cierre de las inscripciones con la siguiente información por categoría y rama:

- a) Nombre de los jugadores con número de afiliación.
- b) Nombre y firma del Pro o Representante del Comité de Tenis del Club

Nota: Se deberá incluir el apellido paterno, materno y nombre de todos los jugadores, así como su número de afiliación a la FMT-ATNL.

11. El Capitán puede ser jugador del equipo que representa. (Los Pros no podrán ser Capitanes de sus equipos).

PARA EFECTOS DE CONTROL DE CANCHA EL TORNEO SE CONSIDERARA COMO SI FUERA UN TORNEO INDIVIDUAL (ES DECIR NINGUNA PERSONA AJENA TENDRA ACCESO A LA CANCHA NI LOS CAPITANES).

12. Las pelotas para los encuentros de todas las categorías deberán ser Wilson ó Penn Championship, el ganador de cada partido

se quedará con el bote nuevo y el perdedor con el usado.

- 13. Exclusivamente en la categoría D-INICIO tendrán la opción de utilizar pelota Wilson, Penn ó Head PUNTO VERDE.**

En la categoría D.I. cada jugador (a) o pareja de dobles debe presentar 1 bote de pelotas punto verde nuevas para cada partido. En el caso de que un jugador (a) presente un bote de 4 pelotas y el contrincante un bote de 3 pelotas se jugara con el de 4 pelotas y el ganador se quedara con el bote nuevo y el perdedor con el usado.

Nota.- De no cumplir con el requisito de las pelotas en todas las categorías, el arbitro sede marcara default.

VII. Categorías.

Deberá apegarse al sistema de ascensos y descensos de categorías avalado por la ATNL.

- 1. Haber participado en cualquiera de los campeonatos Interclubes.**
- 2. Los jugadores deberán haber estado activos en por lo menos un torneo oficialmente avalado por la ATNL (Grand Slam).**
- 3. Jugadores que no han participado en Torneos Oficiales:**
 - Se tomará la categoría que avale el Club a través de su participación en algún torneo interno y en el que se haya enfrentado contra un jugador(a) con Ranking de un torneo Oficial.**

Nota: - Se entiende que Torneo Oficial puede ser el Torneo Interclubes o el Torneo Grand Slam.

- Todos los jugadores que regresen de estar inactivos (que jugaron en algún momento) se tomará como referencia la última categoría en la que hayan jugado antes de su inactividad para participar en Interclubes.**

- **El interclubes respetará las categorías de los jugadores (as) hasta el momento del cierre de las inscripciones del mismo, en caso de ser ascendidos de categoría por el circuito Grand Slam después del cierre de inscripciones del Interclubes, podrán seguir jugando hasta el final del torneo en la categoría donde se inscribieron.**
- **Todos los jugadore(as) que sean descendidos de categoría por el circuito Grand Slam deberán jugar mínimo una etapa en dicho circuito para poder participar en Interclubes en la nueva categoría.**

SE PERMITIRÁ EL ASCENSO DE JUGADORES A LA CATEGORIA SUPERIOR INMEDIATA PARA COMPLETAR UN EQUIPO.
NOTA.- LOS JUGADORES QUE SEAN ASCENDIDOS PARA COMPLETAR EQUIPOS, NO PODRÁN PARTICIPAR EN EL CIRCUITO DEL GRAND SLAM.

La edad de los participantes en todas las categorías, deberá ser 19 años cumplidos en el año en curso.

VII. Siembra.

Se sembrará 1 equipo como cabeza de serie de cada grupo en base a los resultados del Interclubes XXIX 2018.

El sorteo se realizará el miércoles 06 de Febrero a las 13:00 horas en el Centro Tenístico Nuevo León.

La designación de las sedes se hará de acuerdo a sorteo de manera equitativa (visita recíproca) en lo referente a encuentros de local y visitante. En los encuentros por el Tercer Lugar y la final que se llevarán a cabo en sedes por confirmar, se elegirá la sede administrativa por volado. (Debiendo proporcionar un árbitro cada uno de los clubes involucrados con equipos en las finales para dichos encuentros).

VIII. Casos de Default (ausencia).

Default Administrativo:

Es responsabilidad del arbitro sede solicitar las alineaciones (por lo menos 3 minutos y 1 minuto antes de la hra. De default administrativo); e intercambiar las listas en presencia de jugadores de ambos equipos.

El representante de cada equipo (o capitán), deberá intercambiar su alineación de dobles 15 min. antes de la hora programada para el inicio de dobles, teniendo como plazo máximo la hora de inicio para dobles, de no entregarla se marcara default (3-0).

Default en cancha:

Se marcará a los 15 min. después de la hora programada para el partido.

El arbitro sede avisará a los pros o capitanes de los equipos las canchas asignadas para sus partidos, así como la terminación del partido de dobles e iniciación del tiempo para el default de los partidos de singles.

IX. Capitanes y Suplentes.

1. En caso de no estar presente el Capitán registrado, cualquier jugador del equipo podrá actuar como Capitán sustituto de su equipo. En este caso, se deberá avisar al Árbitro.
2. El Capitán será el único que podrá hacer cualquier tipo de reclamación antes y durante la serie; debiendo, cuando así se amerite, hacerlo por escrito al Árbitro General.

X. Sobre la iniciación de los Encuentros.

1. El Arbitro Sede pondrá el reloj Oficial de acuerdo al 030. (de Telmex), horario que podrá verificar cualquier representante del equipo visitante (profesional, jugador o capitán del equipo) en presencia del árbitro sede.
2. El representante de cada equipo (o capitán), deberá intercambiar su alineación de dobles 15 min. antes de la hora programada para el inicio de dobles, teniendo como plazo máximo la hora de inicio para dobles, de no entregarla se marcará default.(3-0)
3. A petición del Arbitro General o Sede, los jugadores participantes tendrán la obligación de identificarse con una credencial con fotografía u otra identificación válida oficialmente, como licencia de conducir, credencial de elector, etc.
4. Los equipos podrán cambiar de jugadores en cada serie siempre y cuando se encuentre en la lista oficial incluyendo el cambio de jugadores para los partidos de singles el cual se podrá realizar informándolo al finalizar el partido de dobles.

Las Finales y los Terceros Lugares se jugarán en los horarios preestablecidos teniendo como sede por confirmar.

XI. Sobre la Suspensión de los Encuentros.

Los encuentros programados solo podrán ser suspendidos por los siguientes motivos:

1. En caso de lluvia no se marcará Default y la suspensión de los encuentros será a criterio del Arbitro Sede o General así como la reanudación a la mayor brevedad posible.

Casos de Lesión

En caso de lesiones se usará el reglamento de FMT.

En caso de no haber médico él árbitro Sede y/o Pro o representante del Club del jugador lesionado podrán diagnosticar, decidir y en su caso dar tratamiento sobre la lesión en un tiempo máximo de 5 minutos.

CALAMBRES: solo podrán ser tratados en el cambio de lado y durante el tiempo del descanso, en caso de que el calambre aparezca durante cualquier otro momento del partido, el jugador acalambrado deberá ceder los puntos ó juegos necesarios para que sea cambio de lado y entonces poder ser atendido durante el tiempo de descanso.

XIII Obligaciones.

Los Clubes que hayan aceptado la invitación para participar en el Campeonato, tienen la obligación de presentarse a jugar sus partidos programados; en caso contrario, se les marcará Default aplicando además la sanción por este concepto.

XIV Premios.

El Comité Organizador otorgará los siguientes premios:

1. Club Campeón: Se hará acreedor a la Copa Interclubes.
2. Trofeos para Campeones, finalistas y tercer lugar (trofeos para cada integrante del equipo).

XV. Sanciones.

Por suplantación de jugadores:

1. El Capitán del equipo que incluya a un jugador no registrado en la Lista Oficial de la serie correspondiente suplantando a otro, será expulsado del Campeonato Interclubes por un año y no podrá jugar ni representar a su Club en este Torneo.
2. El jugador que se haya prestado a suplantar a otro jugador, se le sancionará con un año de suspensión en este Torneo.

Sanción por Incumplimiento de Sede:

1. **El Club Sede que incumpla con el proporcionar Árbitro(s) Sede a partir del primer horario programado y hasta terminar la jornada o en caso de Final y Tercer Lugar el Club que incumpla con el proporcionar Árbitros a partir del**

primer horario programado y hasta terminar la jornada se le aplicara las siguientes sanciones por orden de incumplimiento y tendrán una vigencia de 18 meses a partir del momento de la ultima sanción:

- **Amonestación.**
- **Perderá por default todas las series que tenga como local durante esa ronda.**
- **Perderá por default todas las series que tenga como local y visitante durante esa ronda ó por visitar en caso de no tener visita al momento del incumplimiento.**

XVI. Expulsiones.

Habrá dos tipos de expulsiones: Temporal y Definitiva.

1. Expulsión Temporal: será aplicada por el Comité de la ATNL al jugador que cometa infracciones a este Reglamento y/o el código de conducta de la FMT. Para tal efecto, se analizarán los reportes del Arbitro General, cartas enviadas por los Clubes, Capitanes o Jugadores.
2. Expulsión definitiva: cuando la gravedad de la falta así lo amerite y el Comité de la ATNL así lo decida.

XVII. Apelación.

El Equipo que representando a un Club, su Capitán y/o sus Jugadores reciban una amonestación, Expulsión Temporal o Definitiva, podrán apelar a la sanción impuesta por el Comité de la ATNL en un término de diez días a partir de haber recibido la notificación correspondiente.

XVIII. Imprevistos.

Cualquier caso no previsto en la Convocatoria o en el Reglamento del Campeonato será resuelto por el Arbitro General del Evento o por el Comité de la ATNL.