

XXXIV CAMPEONATO INTERCLUBES DE TENIS 2022

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:

16,18, 20 Y 21 de Agosto.
23,25 de Agosto.
20,22, 24 y 25 Septiembre.
27 y 29 Septiembre.
25,27, 29 y 30 Octubre.

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 (el tercer set) se jugará lo que ambos jugadores decidan, en caso de no llegar a un acuerdo, se decidirá mediante sorteo (volado) si se jugará match tie break (10 pts) ó tercer set completo.

***El arbitro general podrá decidir el formato del tercer set según lo requiera.**

El partido de dobles se jugara 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 en los horarios especificados en el orden de los partidos.

Para la Fase de Round Robin se formarán grupos de mínimo 4 equipos en cada categoría, pasando a la Ronda de Finales todos los primeros lugares y por lo menos un segundo lugar ó los equipos necesarios para completar un cuadro ideal, él cual será determinado por la organización.

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 de las 8:15 Hrs.

Singles: **No Antes de las 9:00 hrs.**

VARONIL

ENTRE SEMANA

Dobles: A partir de las 19:15 Hrs.

Singles: **No Antes de las 20:00 hrs.**

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 Ronda de Finales todos los primeros lugares de cada grupo y por lo menos un segundo lugar o los equipos necesarios para formar un cuadro ideal, él cual será determinado por la organización.

Se sembrarán los equipos de acuerdo a los resultados del Interclubes XXXIII 2022, colocando un equipo sembrado en cada grupo para la Fase de Round Robin (los equipos que hayan perdido por WO la final o por 3er lugar no tendrán derecho de siembra) y respetando la posición respectiva de sembrado para la Ronda de Finales 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 contra el equipo que terminó en primer lugar de su grupo.

IV. Sistema de Desempate

Entre equipos del 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.(Sets ganados entre total de sets jugados)
 - c) Porcentaje de Juegos.(Juegos ganados entre total de juegos jugados).
 - d) Volado.

Entre equipos de grupos diferentes 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

NOTA: EN CASO DE QUE ENTRE LOS EQUIPOS EMPATADOS ALGUNO TENGA SERIES O PUNTOS DE SERIE 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 SOLAMENTE LOS JUEGOS JUGADOS HASTA EL MOMENTO DEL ABANDONO SE CONTABILIZARAN PARA EL CALCULO DEL PORCENTAJE DE JUEGOS.

EL MATCHTIEBREAK CONTARA COMO UN SET O COMO UN JUEGO PARA LOS CRITERIOS DE DESEMPATE CORRESPONDIENTES.

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 y reglamento.

- 2. El club deberá proporcionar mínimo un árbitro sede (personal del staff o con conocimiento de tenis, reglamentos y con previa autorización del arbitro gral.) para que supervise el desarrollo del torneo, dicho arbitro sede en turno no podrá impartir clase durante este tiempo.**

- 3. El árbitro Sede en turno deberá reportarse con el arbitro general antes del inicio y durante la ronda en tiempo y forma en caso de ser necesario.**

- 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. El árbitro sede deberá enviar al árbitro general la hoja de resultados llena con todos los datos correspondientes a la brevedad posible.**

- 6. Todos los clubes participantes así como el centro tenístico deberán proporcionar estacionamiento sin costo para los integrantes de los equipos a los que se enfrenten.**

- 7. Los jugadores participantes en este Campeonato Interclubes deberán estar afiliados a la FMT-ATNL, (en los tiempos y formas especificados para cada etapa del torneo, checar listas en pagina www.atnl.mx) 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.**

- 8. 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.

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

10. El registro de los equipos y LA LISTA DE JUGADORES deberá realizarse a más tardar el martes 9 de Agosto a las 13:00 hrs (sujeto a revisión) y sin la posibilidad de registro después de esta fecha.

11. Altas y Bajas: se podrán hacer altas y bajas de jugadores con fechas límite el viernes 23 de Septiembre a las 15:00 horas, y como máximo 2 jugadores por equipo para poder alinear a partir del 27 de Septiembre.

12. 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.

13. 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).

DEBIDO A LA ESCASEZ DE PELOTAS (WILSON/PENN) SE PERMITIRA JUGAR CON CUALQUIER PELOTA PRESURIZADA NIVEL MAR (NO HIGH ALTITUD YA QUE SALEN BOFAS).

ESTO TAMBIEN APLICA PARA LA CATEGORIA Di, TENIENDO PRIORIDAD JUGAR CON PUNTO VERDE EN CASO DE TENERLAS DISPONIBLES PARA EL PARTIDO.

EN CASO DE QUE ALGUN JUGADOR GENERE ADEUDO POR CONCEPTO DE PELOTAS EL PROCEDIMIENTO DE PAGO SERA EL SIGUIENTE:

SI EL PARTIDO SE REALIZO DURANTE EL HORARIO MATUTINO DEBERA PAGARLAS A MAS TARDAR A LAS 18:00 HRS (6 PM) DEL MISMO DIA DEL PARTIDO.

SI EL PARTIDO SE REALIZO DURANTE EL HORARIO VESPERTINO DEBERA PAGARLAS A MAS TARDAR A LAS 18:00 HRS (6PM) DEL DIA SIGUIENTE.

EN CASO DE INCUMPLIR CON EL PAGO EN TIEMPO FORMA, EL JUGADOR PERDERA LOS PUNTOS QUE HAYA DISPUTADO Y DE SER NECESARIO LAS SERIES POR DISPUTAR DE SU EQUIPO Y LOS EQUIPOS DE SU CLUB.

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 Avalados:

- Se tomará la categoría que avale el árbitro gral. a través de su participación (singles) en algún torneo interno o de invitación (oficial) y en el que se haya enfrentado contra un jugador(a) con Ranking de un torneo Oficial.**

Nota: - Se entiende que Torneo Oficial Avalado 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 XXXIII 2022.

La junta previa (técnica) se realizará el miércoles 10 de Agosto a las 13:00 horas (Sede por designar).

El árbitro general hará la designación de las sedes buscando prioritariamente la mejor logística y el sano desarrollo del torneo para los equipos y la organización, procurando la visita recíproca en la medida de lo posible. 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 hora. De default administrativo); e intercambiar las listas en presencia de jugadores de ambos equipos.

El representante de cada equipo o club, 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 administrativo (3-0), el árbitro sede podrá entregar las listas de su club.

Default en cancha:

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

Default por Incumplimiento de Arbitro Sede:

Los equipos sedes perderán los puntos de dobles en caso de que el arbitro sede no se encuentre presente en el club A MAS TARDAR PARA EL HORARIO DEL DEFAULT EN CANCHA PARA LOS PARTIDOS DE DOBLES.

Los equipos sedes perderán los puntos de singles en caso de que el arbitro sede no se encuentre presente en el club A MAS TARDAR PARA EL HORARIO DEL DEFAUL EN CANCHA PARA LOS PARTIDOS DE SINGLES.

Si el arbitro sede en turno se encuentra impartiendo clases, los equipos sedes perderán el ó los puntos de la serie que se estén disputando en ese momento.

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 club, 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 administrativo.(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 valida 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 OBLIGATORIAMENTE deberán de jugarse en la sede y horarios establecidos por la organización.

XI. **Sobre la Suspensión de los Encuentros.**

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

1. En caso de lluvia (en la sede) 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 acalambreado 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.

Permitir el acceso de los organizadores del torneo a las distintas sedes para la supervisión del buen desarrollo del torneo.

Todos los clubes participantes deberán proporcionar estacionamiento sin costo para los integrantes de los equipos a los que se enfrenten.

El incumplimiento de estas obligaciones será sujeto de sanciones.

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 Club que alinee a un jugador no registrado en la Lista Oficial de la serie correspondiente suplantando a otro, será expulsado del Campeonato Interclubes por un año.
2. El jugador que se haya prestado a suplantar a otro jugador, así como quienes resulten involucrados en dicha suplantación se les Sancionará con una suspensión indefinida en este Torneo.

XVI. Expulsiones.

Habrán dos tipos de expulsiones: Temporal y Definitiva.

1. Expulsión Temporal: será aplicada por 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 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 a 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 la ATNL.