



CLUB DE TENIS LINARES

RANKING CLUB DE TENIS LINARES REGLAMENTO (revisado 24 de febrero 2020)

Organiza: **CLUB DE TENIS LINARES**

Web del ranking: www.clubdetenislinares.com

e-mail del ranking: ranking@clubdetenislinares.com

Juez Árbitro: **Rafael Cuevas**. Telf. 953 652 140 – 666 640 580

Responsable del ranking: **José A. Herrero**. Telf. 953 603 035 – 607 927 731 (whatsapp)

1. COMIENZO DE UNA RONDA.

Una ronda comienza cuando se publican los nuevos emparejamientos en la Web. Normalmente suele ser los martes por la tarde (sobre las 16h). Esta hora es aproximada.

2. RECLAMACIONES TRAS PUBLICACION DE RONDA

Si algún jugador observa que ha habido un error en las listas relacionado con los emparejamientos o la clasificación, debe notificarlo al Responsable del ranking dentro de las 24 horas siguientes al inicio de la ronda.

3. CONTACTAR LOS JUGADORES.

Distinguiremos los dos puntos de vista, una para cada jugador del reto.

- a. Jugador que se encuentra peor clasificado (el que reta y reserva pista).

Debe comunicarse con el contrincante durante los 3 días siguientes al inicio de la Ronda, es decir miércoles, jueves o viernes. Si no lo hace, corre el riesgo de que el otro se apunte el partido transcurridos los 3 días (el sábado). En el documento [Clasificación](#) disponéis del móvil, fijo y e-mail de todos los jugadores. Os recomiendo que si no responde al teléfono, utilicéis algún método alternativo como SMS, e-mail o whatsapp. **Si le es imposible contactar** deberá llamar al Responsable del ranking y le informa de esta incidencia.

- b. Jugador que se encuentra mejor clasificado (el que defiende puesto) si no recibe comunicación en los tres días siguientes al inicio de la ronda, puede apuntarse, si lo desea, ganador del partido o por el contrario puede contactar con su rival a fin de poder disputar el partido (recomendado).

Para evitar partidos no jugados por lluvia, sin tiempo para disputar el encuentro otro día, es obligación del retado: dar al menos dos oportunidades de jugar el partido, que estén distanciadas en el tiempo al menos cinco días y coincidan con algún fin de semana.

4. W.O.

En caso de que uno de los jugadores no aparezca en los 15 minutos siguientes a la hora de inicio del partido, el jugador en espera se anotará el partido, indicando en el resultado W.O.

5. SETS Y TIE BREAK

Los partidos se disputarán al mejor de 3 sets, con "tie break" en los 3 sets.

6. ARBITRAJE DEL PARTIDO.

Los jugadores serán los encargados de arbitrar su propio partido, de acuerdo con las siguientes normas federativas sobre "partidos jugados sin juez de silla".

- Cada jugador es responsable de los cantos de su lado de la red.
- Todos los cantos deberán ser hechos con prontitud tras el bote de la pelota y en voz alta, de manera que el oponente oiga dichos cantos.
- Si esta en duda, el jugador debe darle el beneficio de la duda a su oponente.
- Si un jugador canta una pelota "out" y se da cuenta de que fue buena, el punto deberá ser repetido a menos que hubiera sido un golpe ganador o que dicho jugador ya hubiese realizado un canto erróneo anteriormente en el mismo partido. En tales circunstancias, un jugador que cantó "out" perdería el punto.
- El sacador deberá cantar el resultado antes de cada primer servicio y en voz alta, de manera que su oponente lo oiga.

Ante cualquier otra duda que pueda surgir, deberá imperar el sentido común y el comportamiento deportivo con nuestro adversario.

De forma excepcional si algún jugador solicita árbitro deberá pagar 5 € en concepto de arbitraje. Esta cantidad será pagada por el solicitante.

7. NO DA TIEMPO A TERMINAR EL PARTIDO

Si no da tiempo a terminar el partido en ese día podrán continuarlo otro día, si lo desean. Si esto no es posible, el vencedor será el que iba ganando en ese momento siempre que se hayan disputado 2 sets. Para garantizar que se puedan jugar 2 sets, los 15 últimos minutos del encuentro, serán para disputar tie-break equiparando juegos que se lleven jugados por puntos de tie-break. Si en ese momento era todo igualdad, el ganador será el que tenga mejor coeficiente de juegos. Si persiste la igualdad, ambos jugadores decidirán quien es el ganador, pero la organización necesita un resultado. Todo esto será de aplicación salvo ACUERDO distinto entre ambos jugadores.

8. COMO SE NOTIFICA EL RESULTADO

Mandando un e-mail, un SMS o un whatsapp al Responsable, tan pronto como se dispute el partido. El último día de la ronda (los lunes), deberá comunicar el resultado por cualquiera de los medios antes mencionado **ANTES DE LAS 22H. CUALQUIER RESULTADO MAS TARDE DE ESA HORA NO SERÁ ADMITIDO.** Es obligatorio que se encargue de notificarlo el jugador que ha ganado.

9. SANCIONES.

Son las siguientes:

- 3 partidos consecutivos no disputados: baja automática.
- Impago de la cuota en el plazo estipulado: baja automática.
- El jugador que demuestre reiteradamente falta de deportividad con los compañeros será automáticamente expulsado del ranking.

10. LESIONES

Un jugador que no puede jugar por lesión deberá comunicárselo a su contrincante y también a la organización, mandando un e-mail.

Cuando un jugador se de de baja por lesión, cuando vuelva al ranking lo hará en la posición que estaba bajando 7 puestos.

11. DURACION DE UNA RONDA:

Las rondas duran normalmente 2 semanas. La organización se reserva la decisión de ampliar la duración de una ronda en casos excepcionales (puentes, vacaciones, etc.). Esto se comunicará en Web al inicio de la ronda.

12. FIN DE UNA RONDA (nuevo!! Para evitar la incompatibilidad de días)

Si cuando termine la ronda no se ha facilitado resultado, se considerará como **PARTIDO NO DISPUTADO** para los dos jugadores.

El último día de la ronda, la organización computará el número de resultados recibidos y puede darse dos casos:

- a) Si **NO se han disputado al menos el 50 % de los partidos**, se ampliará la ronda una semana. Esto se notificará lo antes posible en la página Web.
- b) Si **se han disputado al menos el 50% de los partidos**, se completarán los resultados de los partidos no disputados de la siguiente manera:

- Cada jugador tiene asignado el número que aparece en el documento de Emparejamientos.
- El último día de la ronda se tomará como referencia el último número del sorteo de la ONCE de ese mismo día.
- Si dicho número es par (el 0 cuenta como par) se dará como ganador al jugador que tenga un número par.
- Si dicho número es impar se dará como ganador al jugador que tenga un número impar.
- En los emparejamientos de los primeros clasificados o de los últimos, se suele dar el caso de enfrentarse dos números pares o dos números impares. En este caso:
 - Si el sorteo de la ONCE termina en PAR, el vencedor será el del lado de la lista de la columna de los PARES.
 - Si el sorteo de la ONCE termina en IMPAR, el vencedor será el del lado de la lista de la columna de los IMPARES.

13. INCIDENCIAS DEBIDO A LAS ALTAS Y BAJAS

En algunas rondas se producen altas y bajas de jugadores. Esto puede provocar ciertos “desajustes” en la clasificación de los jugadores. Debido al funcionamiento del ranking y para mantener siempre la condición de jugador que reta o jugador retado, dependiendo del resultado de la ronda anterior, los jugadores de la columna a la que pertenezca el

alta o la baja y que estén por debajo de él bajarán o subirán dos puestos. De esta manera los jugadores que han ganado su ronda juegan para subir en la siguiente, independientemente de que un jugador que estuviera por debajo le haya adelantado. Esto se hace mas llamativo en la ronda +1 pues supone adelantar al rival que te ha ganado recientemente. Desde la Organización del ranking, vemos que lo que debe de prevalecer es que el jugador que gana una ronda debe de jugar la siguiente para subir y nunca para defender, independientemente de la clasificación de su rival. Este hecho no afectará a la clasificación.

Un caso especial es cuando el número de jugadores del ranking sea impar, para que nadie se quede sin jugar, obliga a jugar dos partidos en la ronda al ganador entre los dos últimos clasificados. Estos desarreglos son inevitables.

14. DATOS DE LOS JUGADORES

Si algún jugador detecta que algún dato suyo es erróneo o ha cambiado, por favor, notifíquenoslo mediante e-mail.

15. ATENTOS A LA WEB

Es conveniente estar atentos a la Web del club, sobre todo al final y al inicio de la ronda por si tuviéramos que notificaros algo.

16. BAJAS DE JUGADORES

El jugador que desee darse de baja, debe comunicarlo al contrincante de esa ronda y también a la organización, preferiblemente por e-mail.

17. CAMBIOS EN LA NORMATIVA

La normativa que se aplica en cada momento, es la que esta publicada en Internet. Esta normativa esta sujeta a cambios por parte de la organización. Si hubiera alguna modificación significativa, los jugadores serían informados a través de la Web.

18. QUÉ ESCRIBIR EN LA NOTIFICACIÓN DEL RESULTADO

Es importante que pongáis exclusivamente los datos imprescindibles:

- El nombre del ganador (obligatorio) y el resultado.

Si no hay resultado, sólo lo siguiente:

- LESION
- WO (si no aparece el día del partido)
- NO HA LLAMADO (esto sólo lo debe poner a partir del tercer día de inicio de la ronda, el sábado)

19. ALTAS DE NUEVOS JUGADORES.

Las inscripciones se deben realizar escribiendo un correo al e-mail del ranking.

Datos a aportar: Nombre, apellidos, año nacimiento, e-mail, telf. fijo y móvil.

Requisitos para inscribirse en el ranking:

- Ser socio o simpatizante del Club de Tenis Linares.
- Los socios estar al corriente en los pagos con el Club e ingresar 10 €. por su participación en el Ranking
- Los simpatizantes, ingresarán 40 €, por periodos de doce meses, en la cuenta que el Club de Tenis Linares tiene en **CajaSur** de C/. Isaac Peral, **IBAN: ES68 0237 0085 1091 5224 9366.**

El puesto en el ranking que ocupará un nuevo jugador sin clasificar, será la última posición, cuando el número de jugadores aumente considerablemente, se verá otra fórmula más acorde.

20. FUNCIONAMIENTO DEL RANKING:

- a) El ranking funciona por el sistema de Rondas (o retos) a lo largo de todo el año.
- b) Las rondas son de 1, 3, 5 y 7 posiciones por ronda, para subir o bajar puestos.
- c) La bola oficial será la que disponga el ranking en cada momento y se encargará el Club de facilitarla cada 4 rondas en botes de cuatro bolas.
- d) El partido por tanto se jugará con cuatro bolas que aportarán entre los dos jugadores, dos bolas del bote para los dos primeros encuentros y las otras dos restantes para los siguientes encuentros.
- e) Las pistas oficiales para celebrar los encuentros serán las pistas municipales, tanto de Mariano La Paz (tierra batida) como las de Linarejos (superficie dura). El jugador que reta y reserva pista tiene la opción de elegir la superficie, lo que implica por tanto el lugar (Mariano o Linarejos). Por acuerdo de ambos jugadores podría jugarse en cualquier otro sitio.
- f) Solamente si el encuentro se disputa en tierra batida (Mariano de La Paz), el retado asumirá el coste de la diferencia que existe entre esta y la superficie dura (Linarejos).

TODO JUGADOR QUE PARTICIPE EN EL RANKING AUTORIZA QUE SUS DATOS PERSONALES NOMBRE, APELLIDOS, TELÉFONOS Y E-MAIL VAN A SER MOSTRADOS EN LA WEB DEL RANKING.

COMITÉ ORGANIZADOR RANKING DEL CLUB DE TENIS LINARES

**FERNANDO VALLVERDÚ GARCÍA
JESÚS MARÍA CABELLO DE LA HABA
MIGUEL ÁNGEL RELOVA BAUTISTA**

**RAFAEL CUEVAS QUESADA
TOMÁS CEREZUELA CAZALILLA
JOSÉ ANTONIO HERRERO RISQUEZ**