



## REGLAMENTO DE MENORES SUPERLIGA LATIC - CITENIS 2020

**Art 1. Comisión Organizadora (C.O.):** Las Asociaciones LATIC y CITENIS, en adelante la Comisión Organizadora (C.O.), acordaron organizar en conjunto un torneo por equipos de menores a partir del segundo semestre de 2019 denominado SUPERLIGA LATIC – CITENIS.

**Art 2. Presentación de las Listas de los Equipos:** Esta C.O. informará y publicará anualmente la fecha de vencimiento para la presentación de las Listas de Buena Fe correspondientes a las inscripciones de equipos. Estas listas deberán contar con los datos completos de cada jugador del equipo: nombre, DNI, fecha de nacimiento. La confección de las mismas se hará de acuerdo al inc. B) del Art. 4. Si faltase algún dato, el jugador en cuestión no será incluido en la lista de Buena Fe. Una vez comenzado el torneo se podrán realizar modificaciones a la lista de buena fe de acuerdo al Art. 10.

**Art. 3. Programación de los Partidos:** Esta C.O. pondrá a disposición de los Country o Clubes participantes el programa de partidos, dentro de un plazo no inferior a una semana de la fecha de iniciación de la etapa de clasificación del Circuito. Esta C.O. podrá disponer la suspensión de partidos, cuando situaciones de excepción y/o de carácter extraordinario lo justifiquen.

**Art 4. Categorías a Disputarse, Formación y Modalidad de juego:**

**Sub 10 LIBRE:** podrán participar aquellos chicos que cumplan 9 y 10 años (Clase 2010 y 2011), tanto cuatro (4) varones como cuatro (4) mujeres en forma indistinta o combinación de ellos. Esta categoría se juega con pelotas de baja compresión punto Verde. Formación: Dos (2) Singles y Un (1) Doble. Los partidos se juegan a un set de nueve (9) games, sin diferencia de dos en caso de llegar a ocho (8) iguales, es decir que muere al llegar uno de los contrincantes a nueve (9) games.

**Sub 12 Caballeros:** podrán participar aquellos chicos que cumplan 11 y 12 años (Categorías 2008 y 2009) Formación: Dos (2) Singles y Un (1) Doble. Los partidos se juegan a Dos (2) Sets y en caso de igualdad se define con un súper tie break a 10 puntos.

**Sub 12 Damas:** podrán participar aquellas chicas que cumplan 11 y 12 años (Clase 2008 y 2009) Formación: Dos (2) Singles y Un (1) Doble. Los partidos se juegan a Dos (2) Sets y en caso de igualdad se define con un súper tie break a 10 puntos.

**Sub 12 Mixto:** podrán participar aquellos chicos que cumplan 11 y 12 años (Clase 2008 y 2009) Formación: Single uno (1) y Single Dos (2) compuesto Varones y un (1) Doble compuesto por mujeres. Los partidos se juegan a Dos (2) Sets y en caso de igualdad se define con un súper tie break a 10 puntos.

**Sub 14 Caballeros:** podrán participar aquellos chicos que cumplan 13 y 14 años (Clase 2006 y 2007) Formación: Dos (2) Singles y Un (1) Doble. Los partidos se juegan a Dos (2) Sets y en caso de igualdad se define con un súper tie break a 10 puntos.

**Sub 14 Damas:** podrán participar aquellas chicas que cumplan 11 y 12 años (Clase 2006 y 2007) Formación: Dos (2) Singles y Un (1) Doble. Los partidos se juegan a Dos (2) Sets y en caso de igualdad se define con un súper tie break a 10 puntos.

**Sub 14 Mixto:** podrán participar aquellos chicos que cumplan 13 y 14 años (Clase 2006 y 2007) Formación: Single uno (1) y Single Dos (2) compuesto Varones y un (1) Doble

compuesto por mujeres. Los partidos se juegan a Dos (2) Sets y en caso de igualdad se define con un súper tie break a 10 puntos.

**Sub 16 Caballeros:** podrán participar aquellos chicos que cumplan 15 y 16 años (Clase 2004 y 2005) Formación: Dos (2) Singles y Un (1) Doble. Los partidos se juegan a Dos (2) Sets y en caso de igualdad se define con un súper tie break a 10 puntos.

**Sub 16 Damas:** podrán participar aquellas chicas que cumplan 11 y 12 años (Clase 2004 y 2005) Formación: Dos (2) Singles y Un (1) Doble. Los partidos se juegan a Dos (2) Sets y en caso de igualdad se define con un súper tie break a 10 puntos.

**Sub 16 Mixto:** podrán participar aquellos chicos que cumplan 13 y 14 años (Clase 2004 y 2005) Formación: Single uno (1) y Single Dos (2) compuesto Varones y un (1) Doble compuesto por mujeres. Los partidos se juegan a Dos (2) Sets y en caso de igualdad se define con un súper tie break a 10 puntos.

**17 a 25 Caballeros:** podrán participar aquellos chicos que cumplan entre 17 y 25 años (Clase 1995 y 2003) Formación: Dos (2) Singles y Un (1) Doble. Los partidos se juegan al mejor de Tres (3) Sets.

**15 a 25 Mixto:** podrán participar aquellas chicas que cumplan entre 15 y 25 años (Clase 1995 y 2005) Formación: Single uno (1) y Single Dos (2) compuesto Varones y un (1) Doble compuesto por mujeres. Los partidos se juegan al mejor de Tres (3) Sets.

**Art 5. Horarios de juego:** Los partidos se jugarán los sábados o domingos por la mañana de acuerdo a la siguiente distribución de horaria por categoría:

Sábados:

Sub 10 Libre 10 hrs.

Sub 12 Caballeros 11 hrs.

Sub 12 Damas 11 hrs.

Sub 14 Caballeros 12 hrs.

Sub 16 Caballeros 11 hrs.

Domingos:

Sub 10 Libre 10 hrs.

Sub 12 Mixto 11 hrs.

Sub 14 Mixto 12 hrs.

Sub 14 Damas 12 hrs.

15 a 25 Mixto 11 hrs.

17 a 25 Caballeros 12 hrs.

La Categoría Sub 16 Damas se coordinará día y horario con los capitanes de los equipos inscriptos de acuerdo a sus mejores posibilidades.

**Art 6. Flexibilidad horaria:** Los horarios de referencia del Art. 5 serán respetados en la medida de las posibilidades de cada Country o Club. Si por problemas de disponibilidad de canchas o alguna otra razón de peso el local no pueda armar en los horarios estipulados, el mismo podrá modificar el horario en +/- 2 horas informando con 48 hrs de anticipación al equipo contrario y a la C.O. Si desde el inicio del evento alguno de los capitanes tiene definida la modificación del horario deberá comunicarla a la C.O. con la presentación de la lista de buena fe para que este cambio pueda ser publicado en el cronograma de partidos.

**Art 7. Inscripción de Equipos y Rol del Capitán:** Los capitanes de cada equipo serán los responsables de los siguientes deberes y obligaciones detallados en este reglamento. Específicamente deberá:

- A) Conducir a sus jugadores durante el torneo guiándolos y cuidando el comportamiento de los mismos. El Capitán tiene la facultad de poder intercambiar pareceres, comentarios y/o efectuar directivas a sus jugadores, sobre el partido o cualquier otro tema que tenga interés, siempre haciéndolo desde fuera de la cancha. Todos los comentarios deberán ser efectuados en un nivel de tono, forma y contenido que no moleste a ningún jugador rival, promoviendo siempre el Fair-Play.
- B) Elaborar las listas de buena fe respetando el orden correcto en el armado del Equipo a presentar, colocando el jugador que mayor nivel tenga como número 1 y así sucesivamente.
- C) Reunir a sus jugadores y explicarles las reglas de juego como así también a sus respectivos padres.
- D) Inscribir los equipos en la Categoría que corresponda para participar en la SUPERLIGA LATIC-CITENIS, enviando los datos vía e-mail.
- E) Abonar la inscripción correspondiente.
- F) Verificar que se cumplan todas las condiciones reglamentarias tanto de local como de visitante.
- G) Cumplir y hacer cumplir todos los protocolos previos y posteriores al Match tales como la entrega de pelotas y la organización del 3er tiempo.
- H) Completar la planilla de cada Encuentro, firmarla y hacerla firmar por los jugadores. Además de la carga virtual consentida por el Capitán del otro equipo.
- I) Cuando su equipo resulte ganador, deberá enviar las planillas por WhatsApp en el grupo correspondiente, dentro de las 48hs de disputado el encuentro. Si resultase perdedor, deberá realizar la confirmación de dicho resultado en el grupo de WhatsApp en cuestión.

**Art. 8. Ganador del Partido o de la Serie:** Será ganador del encuentro el equipo que logre mayor cantidad de parciales o puntos en cada serie.

**Art. 9. Cómputo de Puntos:** Los resultados de cada equipo se puntuarán por partido ganado con DOS (2) puntos.

**Art. 10. Cómputo del Resultado en caso de W.O.:** A los fines del cómputo de resultados y definición de clasificación se acreditará al equipo ganador 2 puntos con parciales de 6/0 6/0 en cada partido de la serie. El equipo que no se presente a jugar perderá por WO y se le restará 1 punto (-1).

**Art. 11. Comparecencia Incompleta de un Equipo:** En caso de que un equipo se presente incompleto, podrá jugar dos de los tres parciales restantes, jugándose el single 1 y dando por perdido el single 2 independientemente del orden de la lista de buena fe, o el dobles en caso de contar solo con 2 jugadores. Se deberá dar aviso con 24 hs. de anticipación al capitán del equipo contrario.

**Art. 12. Empate de Puntos - Forma de resolución:** Para definir la clasificación en cada sección cuando se produzca un empate en puntos una vez completada toda la serie, se decidirá siguiendo este orden, pasando al punto siguiente en caso de persistir la igualdad:

- A) Parciales a favor: Cantidad de partidos ganados en cada serie.
- B) Diferencia de sets.
- C) Diferencia de games.
- D) Quien haya salido victorioso en el encuentro. En caso que haya series de ida y vuelta y se encontraran empatadas definirá el ganador single 1 de ambos partidos. En caso de persistir el empate, el single 2 y por último el dobles.

**Art. 13. Agregado de jugadores:** Solamente se podrán agregar un máximo de tres (3) jugadores en la etapa clasificatoria, avisando previamente a los organizadores via mail y ubicando a los nuevos jugadores de acuerdo a su nivel en la lista de buena fe.

**Art. 14. Planillas:** Es responsabilidad de ambos Equipos (ganador y perdedor) que dicha planilla esté completa en su totalidad. La falta de cumplimiento de este requisito implicará para ambos equipos la pérdida de un parcial por cada presentación de planilla incompleta, correspondiendo tal sanción a la falta de carga y/o envío digital del formulario en debido tiempo y forma.

**Art. 15. Tercer tiempo:** Una vez concluidos los partidos el Equipo Local deberá ofrecer al Equipo Visitante bebidas y comidas a elección del primero en las instalaciones gastronómicas de la Urbanización, a fin de poder compartir un tercer tiempo entre los jugadores.

**Art. 16. Suspensión del Partido sin comienzo – Procedimiento:** De común acuerdo los capitanes de ambos equipos podrán suspender los partidos antes de comenzados si las condiciones climáticas y de las canchas lo justifican, pudiendo acordarse ello telefónicamente. Y a fin de lograr conformidad absoluta se deberá intercambiar dos breves mensaje de texto con las siguientes palabras: “Partido Suspendido por Clima” y “Ok” como respuesta.

**Art. 17. Reprogramación:** Será responsabilidad exclusiva de los Equipos afiliados consultar personalmente las nuevas fechas establecidas en la página web.

**Art. 18. Falta de Presentación de un Equipo a disputar el Encuentro Programado:** Cuando un equipo no se presente a disputar una serie, el capitán del equipo adversario cargara en forma online el W.O. a su favor, pudiendo o no consignar el nombre y apellido de todos sus jugadores como así también pueden o no determinar la formación del equipo.

**Art. 19. Control del Reglamento y Procedimiento de las Partes:** Todo incumplimiento a las normas establecidas en este reglamento, tales como las malas formaciones de los equipos o cualquier otro reclamo, deberá ser informado dentro de las 48 hrs. solamente por el Capitán y se formulará vía mail a la C.O. Dicha presentación será analizada de inmediato por la C.O. quien resolverá conforme al reglamento.

**Art. 20. Fiscalización de Oficio:** Esta C.O. controlará el cumplimiento de las normas establecidas por este “Reglamento” así como la verificación de las planillas de resultados. De comprobar la existencia de transgresión de las mismas, dará por perdido el partido por cero a tres (0 a 3) al Equipo del Club o Country infractor, registrando el triunfo al equipo adversario por tres a cero (3 a 0).

**Art. 21. Situaciones no contempladas:** Todo lo que no figure por escrito en este reglamento será analizado y resuelto por la C.O., quien tiene la potestad de definir la situación de acuerdo a su mejor criterio.

## **REGLAS DE ETIQUETA EN EL JUEGO**

**1-** Nunca demuestre Ud. que desapruueba una decisión tomada en un partido, ni siquiera con un gesto.

**2-** Recuerde que canta el tanto quien está más cerca de la pelota. Nunca discuta Ud. con un adversario sobre un tanto dudoso, apresúrese a ceder a su favor.

**3-** Nunca demuestre Ud. que no tiene interés en el partido que juegue, por débil que sea su adversario.

- 4- Nunca demuestre Ud. que se impacienta cuando su compañero yerra un tanto fácil, por el contrario, anímelo.
- 5- Nunca envíe Ud. las pelotas al jugador que está por servir, de un extremo a otro de la cancha, golpeándolas con fuerza, es peligroso y descortés.
- 6- Siempre que juegue de Local evite que el público dentro de la cancha pueda llegar a perjudicar a los jugadores visitantes.
- 7- Nunca demuestre Ud. que se alegra porque su adversario ha errado un tanto, ni recurra Ud. a artimañas que puedan provocar la nerviosidad de su contrario.
- 8- Nunca deje Ud. de anunciar inmediatamente la infracción que comete en el juego, especialmente cuando solo Ud. pudo darse cuenta de su propia infracción.
- 9- Nunca demuestre Ud. que está malhumorado mientras juega, ni en ninguna otra forma amengüe el placer de jugar.
- 10- Nunca deje Ud. de estrechar la mano de su contrario al terminar un partido, especialmente si fue Ud. el perdedor.
- 11- Nunca olvide Ud. que un deportista es ante todo una Dama o un Caballero.

#### **PARA TENER EN CUENTA**

- 1- FALTA DE PIE - FOOT FAULT: El servidor durante todo el envío de saque: No cambiará su posición caminando o corriendo. No tocará con ningún pie cualquier otra área que aquella detrás de la línea de base dentro de la extensión imaginaria de la marca central y líneas laterales.
- 2- ORDEN DEL SAQUE: Si un jugador saca fuera de turno, el jugador que debería haber sacado lo hará tan pronto como se descubra el error, pero todos los puntos anotados antes de ese descubrimiento serán contados. Si un game hubiera sido completado antes de ese descubrimiento, el orden de saque permanece igual que el alterado.
- 3- PELOTA CAE SOBRE LA LINEA: Una pelota que cae sobre cualquier parte de la línea es considerada que cae dentro de la cancha delimitada por esta línea.
- 4- PERIODO DE DESCANSO: El juego nunca debe ser suspendido, demorado o interferido con el propósito de permitir a un jugador recuperar su fuerza, aliento o condiciones físicas. No obstante en caso de una lesión accidental, podrá permitirse una suspensión de tres minutos de partido.
- 5- VER EL PIQUE DE UNA PELOTA: Cuando el pique de una pelota es dudoso, el jugador que este del otro lado de la cancha solo puede cruzar la red para verificar el pique con la autorización de su oponente. Si cruza la red sin autorización pierde el punto automáticamente.
- 6- PEDIDO DE ARBITRO: En los Torneos organizados por la SUPERLIGA LATIC - CITENIS lo que fundamentalmente debe primar es el Espíritu Deportivo, como consecuencia el FAIR-PLAY. En estas condiciones no es necesario ningún tipo de arbitraje.
- 7- TIE BREAK: Todos los partidos serán al mejor de tres etapas cortas con definición por Tie-break. La definición por Tie-break se realizará en caso de empate en seis (6) games, y ganará el primero que haga siete (7) tantos, teniendo en cuenta que deberá hacerlo con dos (2) de ventaja (7/5, 8/6, 9/7, etc.). Sacará en primer lugar el jugador al que le corresponda, siguiendo el orden de saque del partido, y lo hará desde el lado derecho de su cancha, sacando una sola vez. A continuación sacará el contrario dos (2) veces, empezando a hacerlo desde el lado izquierdo y así sucesivamente. El ganador del Tie-

break se considera que ha ganado el set por 7/6. En el set siguiente empezará a sacar el jugador contrario que no empezó a sacar en el Tie-break.