

MARATHON CLUB DE TENIS VALDEMORO

26 – 27 DE JUNIO DE 2010.

NORMAS DE COMPETICIÓN

1º- Cada equipo debe nombrar un capitán. Este será en todo momento responsable de cada uno de los componentes de su equipo. Cuidará de que su equipo mantenga siempre y en todo momento la disciplina y el orden.

2º- Debido a la cantidad de equipos inscritos (7), el campeón y subcampeón se decidirán de una liguilla jugada entre los 7 equipos, sin jugar final.

3º- Los partidos se jugarán al mejor de 10 juegos con diferencia de dos.
(Sin punto de oro). Duración máxima: **1 hora**. En ningún caso nos pasaremos del tiempo establecido.

4º- Si al término de la hora, no se hubiese llegado a 10 juegos con la diferencia de dos, se dará por acabado el partido, bastará con que uno de los jugadores tenga un punto de ventaja para adjudicarse el partido. **(El empate NO vale)**. No debemos restar tiempo a los jugadores siguientes.

5º- Si un equipo incurriese en alineación indebida, se le penalizará perdiendo ese partido por el máximo de juegos posible **(10 / 0)**.

6º- Un jugador de categoría superior no podrá sustituir nunca a otro de categoría inferior. Sin embargo, si se podrá hacer lo contrario.
Los jugadores de 5ª y 6ª división serán considerados de 4ª división.

Ejemplos para **CADA ELIMINATORIA**.

-No podrán jugar dos jugadores de 1ª división.

-Si juegan 2 jugadores de 2ª división no podrá jugar uno de 1ª división. Si uno de 3ª y otro de 4ª.

-Si juegan 3 jugadores de 3ª división no podrán jugar ni de 1ª, ni de 2ª división. Si uno de 4ª.

7º- El sistema de puntuación será el siguiente: Partido ganado =1 punto,
Sumando el global de todo el equipo se obtendrá el resultado. El equipo ganador obtiene 1 punto, el perdedor, 0 puntos. Si el cómputo global es el mismo en los dos equipos, se considera un empate, por lo tanto se puntúa a cada equipo con 0,5 puntos.

8º- En caso de empate entre dos o más equipos, se contemplaran los resultados entre ellos, y si aún persiste el empate, se contabilizaran los set y los juegos a favor y en contra.

9º- Debéis hacer un calentamiento lo mas breve posible, ya que de esta forma ganaremos tiempo.

10º - Un equipo puede tener los suplentes que quiera, siempre y cuando no haya ningún equipo incompleto. Ejemplo. Un equipo con dos infantiles y otro que no tenga para completar el equipo.

Nota: El objetivo no es otro que el divertirnos haciendo lo que mas nos gusta. Procurar mantener la compostura y aprovechar que estos instantes sirvan para acercarnos mas y conocernos mejor.

Habrà trofeos para 8 componentes de los equipos campeón y subcampeón.

LA JUNTA DIRECTIVA