

NORMAS DE FUNCIONAMIENTO DEL TORNEO DE LIGA DEL TEJAR DE SOMONTES

1.- Se agrupará a todas las personas inscritas en varios grupos en función de sus diferentes niveles. La cantidad de grupos será establecida por la Organización del Torneo atendiendo al número de inscripciones. Los grupos estarán formados por los jugadores según la clasificación de la temporada anterior, así como por los jugadores nuevos que hayan superado las correspondientes pruebas de nivel. De esta forma se garantizará, dentro de lo posible, la homogeneidad de los grupos.

2.- El Reglamento a seguir en el juego será el de la Federación Española de Tenis de Mesa, podemos destacar como puntos más importantes:

- El saque será único y libre, no habrá "media" y se podrá sacar a cualquier parte de la mesa. Se cambiará de saque cada dos puntos.
- Los juegos se disputarán a 11 puntos, debiendo existir una diferencia mínima de dos puntos para adjudicarse el juego.
- La pelota se colocará en la palma de la mano libre, no pudiendo ocultarse dentro de ella. Dicha mano deberá estar situada por detrás de la línea de fondo.
- La bola se considerará en juego desde el momento que la pelota salga de la mano del jugador que sirve.
- Cualquier duda o conflicto será resuelta por la Organización, según lo especificado en dicho reglamento.

3.- Los jugadores, apuntarán un círculo en la hoja de puntuaciones rodeando su número para certificar su asistencia. Cuando ambos jugadores estén en la sala, se apuntarán en el orden de mesa y anotarán el resultado de los partidos en dicha hoja, la cual se facilitará al efecto en cada jornada.

4.- Se jugará por el sistema de liga, a doble vuelta. En el caso de un grupo de pocos jugadores será opcional una tercera vuelta.

5.- Se jugarán los partidos al mejor de 5 juegos de 11 puntos, anotándose el resultado. Para la clasificación se puntuará:

RESULTADO	PUNTUACIÓN	DATO A ANOTAR POR EL JUGADOR
3-0; 3-1; 3-2	2 ---- 1	El jugador anotará el resultado obtenido
P ---- NP	1 ---- (-1)	P: presentado NP: no presentado
AP--- AP	0 ---- 0	AP: aplazado con aviso
WO ---- WO	(-1) ---- (-1)	WO: no presentados
PE ---- NA	(2) ---- (-1)	PE: Presentado NA: no presentado sin aviso

6.- Tendrán derecho a trofeo los clasificados en las 3 primeras posiciones. El nº de jugadores a ascender de grupo o bajar dependerá del nº de jugadores por grupo. Si el grupo es menor de 15 jugadores bajarán 4 y ascenderán 3, entre 15 y 18 bajarán 5 y ascenderán 4, y más de 18 bajarán 6 y ascenderán 5. Si el nº de jugadores por grupo es diferente se adaptará al de menor jugadores.

Los ascensos y descensos podrán variar dependiendo de los grupos que se formen según el número de jugadores inscritos.

7.- Si uno de los jugadores abandonara el partido una vez comenzado se le daría por perdido.

8.- La persona que no pudiera presentarse la fecha del partido, deberá comunicarlo previamente a su contrincante por teléfono o correo, concretando la fecha y hora de recuperación o estableciendo cualquier día en caso de mutuo acuerdo, igualmente se informará con copia del correo u otro medio de comunicación al Jefe de Grupo y/o a la Organización.

9.- En caso en el que no se presente ninguno y no se haya jugado el partido a las fechas habilitadas al efecto, se le anotaría un WO (-1 punto) a ambos jugadores, en el caso del partido aplazado con aviso del contrario AP (0 puntos) a ambos jugadores, el partido se jugará en una fecha acordada entre ambos jugadores o en las jornadas establecidas de recuperación, en el caso de que un jugador no se presente pero haya avisado NP (-1 punto) y al presentado P (1 punto), pendiente de recuperar, en el caso de que un jugador no se presente pero **NO** haya avisado NA (-1 punto) y al presentado PE (2 puntos), **este partido no se puede recuperar.**

10.- Los partidos se disputarán los sábados y domingos por la mañana de 11:30 a 14:00 h., se jugarán uno, dos o tres partidos por jornada, según calendario.

11.- Todos los jugadores deberán estar presentes a las horas fijadas en los respectivos calendarios, si uno de los contrincantes no se hubiera presentado pasada ½ hora de la indicada como comienzo sin haber avisado a su oponente, el otro podrá dar por ganado su partido, indicándolo en la hoja de puntuaciones.

12.- Tienen preferencia los partidos en el siguiente orden: Los de la hora y mesa que correspondan en el día, los del día en cualquier mesa, los de los grupos que jueguen ese día, todos los demás. Una vez comenzado un partido apuntado en el orden de juego en una mesa, ya no se podrá suspender el partido. Cualquier discordia que no sea resuelta deportivamente entre los jugadores, lo será por los Jefes de Grupo u la Organización. El tiempo máximo de calentamiento será de 3 minutos cuando haya jugadores en espera para esa mesa en cuestión.

13.- Para que los resultados sean válidos, deberán jugarse un mínimo de la mitad más uno de los partidos que se tienen que celebrar al final,, si no fuese así se anularán todos sus resultados. Independientemente, los partidos no disputados, podrán recuperarse a la mejor conveniencia de los contrincantes, y de cara a facilitar su celebración, la organización establecerá una serie de jornadas exclusivas para la recuperación de los partidos atrasados.

14.- Las palas deberán cumplir la normativa de la R.F.E.T.M. ART.2.4. En caso de que un jugador no disponga de pala, la organización se la facilitará.

15.- La Clasificación se realizará atendiendo a la suma de los puntos conseguidos por los jugadores a lo largo de todas las jornadas, en caso de empate se atenderá al resultado que se haya producido entre ellos. En caso de persistir el empate, la clasificación se decidirá según el cociente general entre juegos ganados y perdidos. Se podrán entregar a la organización resultados de los partidos pendientes hasta las 14:30 h del 26 de abril. A partir de ese momento no se admitirán más resultados.

16.- Con los resultados recogidos se confeccionará la clasificación definitiva para el siguiente "Torneo de Liga", ascendiendo y descendiendo de grupo los jugadores según lo establecido en el punto 7.