

NORMAS GENERALES

La Organización y Coordinación estará a cargo de jugadores que forman parte del Ranking de Tenis.

Las pistas no podrán ser utilizadas por personas no inscritas en el ranking.

El Ranking de Tenis se compone de un máximo de 120 jugadores.

Todo jugador deberá tener licencia federativa en vigor.

Las series de los partidos serán 1, 3, 5, 7, 9 y 11 puestos.

Los partidos se jugarán al mejor de tres sets con tie break en cada uno de ellos.

El jugador peor clasificado deberá ponerse en contacto con su rival antes del primer jueves de cada ronda, si esto no ocurriese el jugador mejor clasificado podrá negarse a jugar, dándole por perdido el partido.

En caso de no ponerse de acuerdo en el día y hora del partido, el jugador que a lo largo de la ronda facilite más opciones para jugar, podrá apuntarse el partido. Se intentará respetar el horario de trabajo de cada uno.

El jugador en mejor posición del ranking, podrá elegir el polideportivo donde se juega el partido.

El Jugador peor clasificado deberá poner bolas nuevas en cada partido.

El jugador que no se presente perderá el partido.

Una vez que se acabe el turno, será obligatorio salirse de la pista. En caso de que el partido no haya finalizado, ganará el jugador que haya ganado más juegos durante el partido.

En ningún caso se podrá entrar antes a la pista, aunque ésta se encuentre libre hasta el correspondiente turno.

Respecto a las reservas de pistas, se va a poder reservar tanto para partidos de entrenamiento como partidos oficiales, siguiendo las siguientes reglas:

- Para partidos oficiales se podrá reservar cualquier pista de cualquier hora de las semanas que duran el reto (normalmente dos semanas).
- Todos los jugadores que tengan partido de oficial, deberán estar en las pistas **10 minutos antes** de cada turno para confirmar la pista reservada por internet. En caso de no presentación de uno de los jugadores, perderán ambos el turno de llegada o la reserva de la pista realizada.
- Para partidos de entrenamiento, se podrá reservar con un mínimo de 12 horas antes del comienzo del turno de la pista. Por ejemplo, para poder reservar una pista mañana a las 10 de la mañana, se podrá reservar hoy a partir de las 22 horas. De esta manera, queremos dar suficiente tiempo para que pueda ser utilizada por partidos oficiales. Entendemos que si la pista no ha sido reservada para un partido oficial 12 horas antes del comienzo de la misma, es que no va a

ser utilizada para partido oficial por lo que puede ser reservada para entrenamiento. Con esto queremos tener la ventaja de poder reservar pistas para entrenamiento y asegurarnos de que vamos a poder jugar sin problemas.

- Las reservas realizadas por la web tendrán preferencia sobre las realizadas de forma presencial. Por lo que un partido amistoso que se juega en una pista reservada tendrá preferencia sobre un partido oficial que no se haya reservado, y que se presenten en la pista para jugar. **Por lo que es conveniente que todo partido, sea oficial o amistoso se reserve.**
- A las reservas hechas por la web para partidos amistosos, se les darán 5 minutos de cortesía para la presencia de los dos jugadores que han realizado esa reserva. Si después de ese tiempo, alguno de los dos jugadores no hubiese llegado, la pista quedará anulada, pudiéndose utilizar por otras personas del ranking allí presentes.
- El sistema sólo dejará, por cada jugador, un máximo de 2 reservas para partidos de entrenamiento por semana. En caso de que alguien quisiera jugar más veces, deberá realizar la reservar de forma presencial y asegurándose, como es lógico, de que la pista no está reservada.
- Todo jugador que realice una reserva y, finalmente no la utilice, deberá cancelarla con al menos 30 minutos de antelación, para que otros jugadores puedan utilizar la pista. El incumplimiento de esta norma, acarreará la suspensión de ambos jugadores para la reserva de pistas a través de la web.

LOS PARTIDOS OFICIALES SIEMPRE TIENE PRIORIDAD SOBRE LOS AMISTOSOS, siempre y cuando la pista para el partido oficial se haya reservado.