

Reglamento Torneos Internos Guillon Padel



Actualizado: 16 de Julio de 2022

www.guillonpadel.com.ar

1. Horarios.

1.1. Coordinación de horarios de partidos.

La inscripción al torneo implica responsabilidad y respeto para con el club, el coordinador, y el resto de las parejas participantes.

Cada pareja al inscribirse le hará conocer al organizador los horarios posibles de juego.

AL CULMINAR CADA PARTIDO, DEBERÁN COORDINAR ENTRE AMBOS INTEGRANTES EL HORARIO POSIBLE PARA EL SIGUIENTE PARTIDO.

El organizador, teniendo en cuenta los horarios de las distintas parejas, coordinará dentro de lo posible el partido en la fecha y hora que puedan jugar las dos parejas. Caso contrario, el organizador se encargará de reprogramar y avisar el partido para otro momento.

Una vez avisados los partidos y acordada una fecha y horario, NO podrá moverse el mismo ni reprogramarse el mismo.

Leer anexo reemplazos.

1.2. Tolerancia y tiempo de juego.

Los jugadores deberán respetar el horario pactado con el coordinador, con una tolerancia máxima de 10 minutos. Pasado este tiempo, los rivales tendrán derecho a exigir los puntos y el pago del partido completo quedará a cargo de la pareja que no haya llegado a tiempo. Los jugadores deberán estar LISTOS PARA JUGAR en la cancha transcurridos los 10 minutos de tolerancia.

EN EL CASO DE JUGADORES QUE TIENEN COMO COSTUMBRE LLEGAR AL LIMITE DE TIEMPO, y no como hecho ocasional, el Organizador tendrá la opción de dictaminar walkover cuando así lo crea conveniente.

Ejemplo: si una pareja "A" se atrasa más de 10 minutos, y los rivales estando en el club, deciden esperarlos, cuando el Organizador tiene reservada la cancha posterior a ese partido y estima que el tiempo de juego no permitirá terminar el partido, tiene la opción de declarar el walkover, siempre analizando la conducta general en lo que a tiempos de llegada de la pareja "A" respecta. También el organizador podrá indicar que en caso de que se tenga que jugar un 3er set, el mismo sea realizado en la modalidad Super TieBreak.

En todos los casos aquel jugador que llegue tarde, se juegue o no el partido será AMONESTADO.

Leer Anexo AMONESTACIONES

1.2.1. Tiempo de Entrada en Calor: La entrada en calor será COMO MÁXIMO DE 5 (cinco) minutos.

1.2.2. Tiempo entre cambios de lado y finalización de set:

El tiempo entre cambios de lado cuando la suma de los games jugados sea impar, será de 1 minuto.

Una vez finalizado el set, se podrá optar por hacer un cambio de lado o bien jugar un game más del siguiente set en caso de que la suma de los games jugados en el set no sea impar.

En cualquier caso el tiempo de descanso entre sets será de 2 minutos.

2. Reemplazos

Si por cualquier motivo uno de los jugadores de la pareja no pudiese presentarse a jugar el partido, la pareja deberá elegir un jugador DE UNA CATEGORÍA MENOR A LA CATEGORÍA DEL TORNEO QUE SE ESTA JUGANDO para jugar el partido.

En caso de que un jugador por lesión o cualquier motivo decide abandonar el torneo en etapa de zonas, el jugador remanente tendrá derecho a buscar un compañero DE LA MISMA CATEGORÍA DEL TORNEO QUE SE ESTÁ JUGANDO.

Si el reemplazo es colocado en la etapa eliminatoria, el jugador reemplazante será el que termine el torneo hasta ultimas instancias, y siempre deba ser una categoria inferior de la categoria del torneo.

TODOS LOS REEMPLAZOS DEBERÁN SER CONOCIDOS Y APROBADOS POR EL ORGANIZADOR

Cada pareja podrá utilizar reemplazos para **UNO** de los jugadores a la vez.

En caso de no poder por cualquier motivo, presentarse los dos jugadores de la pareja existen dos posibilidades:

a. Conseguir reemplazos para ambos jugadores y jugar el partido. Cada jugador abonará su parte de la cancha.

b. No jugar el partido. La pareja que no se presentó abonará el TOTAL de la cancha.

En ambos casos se dará como ganado el partido a la pareja rival, ya que al no estar presente ninguno de los titulares, no pueden computarse puntos a favor de ellos en el torneo.

3. Durante el partido

3.1. La buena fe de cada jugador deberá estar presente durante todo el partido.

3.2. En caso de existir una jugada o pique dudoso, se sugerirá repetir el punto.

3.3. El coordinador hará lo posible por presenciar el partido, aunque no es obligación, salvo expresa petición de alguna de las parejas.

3.4. Conducta antideportiva: IMPORTANTE

El respeto hacia el rival ante todo. Ante cualquier situación violenta, **con o sin** contacto físico hacia los rivales, pelotazos fuera del punto del partido, paletazos, revoleos, etc, el jugador será sancionado con una AMONESTACION o incluso DESCALIFICACIÓN de acuerdo al tipo de conducta.

3.5. Pelotitas: El organizador brindará pelotas nuevas cuando el pique o la presión de las mismas así lo requiera. **La inscripción al torneo y el pago del partido NO CONTEMPLA el uso de pelotas nuevas en cada partido*** por lo tanto si los jugadores así lo desean, deberán abonarlas.

*Dependiendo de la info del torneo.

3.6. Punto de oro: De acuerdo a lo indicado por el organizador en cada torneo, los puntos deberán definirse por el método del punto de oro. Se trata de un punto que determinará qué pareja consigue el juego. Llegado al «Deuce» que determine la organización la pareja que resta elegirá el lado donde se efectuará el servicio. Los integrantes de esa pareja no podrán cambiar de posición para jugar este punto, es decir, el jugador de drive tendrá que seguir jugando en ese lado de la pista. La pareja que reste podrá elegir si debe restar el jugador de drive o el de revés. La pareja que gane el punto de oro, ganará el Game.

3.7. Será obligatorio el uso de la correa de sujeción de la paleta durante el partido.

4. Clasificación al master

Luego de jugados todos los partidos de zona, una determinada cantidad de parejas será clasificada a la ronda eliminatoria "Master". La forma de ordenar las posiciones de las parejas dentro de la tabla será dada por la siguiente secuencia:

1° Partidos Ganados (PG)

2° Diferencia de SETS (DS)

3° Diferencia de GAMES (DG)

4° SETS A FAVOR

5° GAMES A FAVOR

En caso de persistir la igualdad, se le dará prioridad de clasificación a la pareja que haya ganado el encuentro entre ambos equipos igualados.

5.Video REPLAY

En aquellos partidos en los que se esté transmitiendo o grabando el mismo, los jugadores ante una pelota, jugada o puntaje dudoso podrán consultar 1 vez por persona y por set, no siendo acumulables entre sets las ocasiones de petición de Video Replay.

Anexo AMONESTACIONES:

Se aplica un régimen de amonestaciones relacionadas con el respeto hacia los demás jugadores, organizadores e instalaciones del club. Cuando un jugador llegue a su 2da amonestación dentro del mismo torneo, el partido en el que se le aplique dicha amonestación, será computado como WALKOVER cumpliendo todas las condiciones que aplican en el apartado 2.b.

Motivos de amonestacion:

Cuidado de las instalaciones:

Aquel jugador que en forma voluntaria y motivado por cualquier situación ajena al desarrollo correcto del juego, golpeará cualquier sector de las instalaciones (techo, piso, alambrados) con cualquier parte del cuerpo, o bien con la paleta o pelota.

Llegada tarde: de acuerdo a la sección 1.2.

El jugador que llegue a las 6 (seis) amonestaciones a lo largo del año no podrá jugar el torneo inmediatamente posterior que sea organizado en el club.

Anexo Lesión previo a la final: Si alguno de los jugadores se lesionara o enfermara previo a organizar el partido FINAL del torneo el organizador podrá dar hasta 15 días de tiempo para su recuperación para poder jugar la final con los 4 jugadores originales, caso contrario deberá colocarse un reemplazo de acuerdo a lo enunciado en el apartado correspondiente