

RANKING TENIS CASA DE CAMPO (individual)

Normativa

(web: www rankingcasadecampo.es Bot Telegram: <https://t.me/RankingCDCbot>)

El Ranking de Tenis de la Casa de Campo es una competición no federada en la que todos sus participantes se comprometen en el cumplimiento de la siguiente normativa.

1. PARA NUEVOS JUGADORES:

Para poder jugar en el ranking es necesario ingresar una cuota anual de 25€ (inscripciones desde septiembre hasta final de año 10€) en la cuenta:

ES03 2100 5977 0113 0039 1114 (antes ES56 2038 2813 0160 0025 2935) indicando nombre y dos apellidos.

Mandar a los administradores del ranking los siguientes datos:

- a. *Nombre y dos apellidos*
- b. *Móvil*
- c. *Fijo*
- d. *Año nacimiento* (opcional)
- e. *Email*
- f. *Usuario Telegram*. Solo necesario si se usa el Bot de Telegram
- g. *Observaciones*. Campo para indicar cualquier dato que considere importante para facilitar la gestión de los partidos. Solo se mostrará en la ficha de cada jugador dentro del Bot de Telegram.

2. PARA TODOS

Este ranking funciona por un sistema de retos, donde un jugador defiende su posición y otro reta para subir a la posición del contrario.

SERIES A DISPUTAR 1, 3, 5, 7, 9 y 11 puestos. Si la organización lo considera, se podría disputar alguna otra serie.

Se considera el "inicio de ronda" cuando se publica en la web del Ranking (arriba) los ficheros con la clasificación y los emparejamientos. Habitualmente es cada dos martes. Los emparejamientos así como la clasificación y los datos de los jugadores se publicarán en: en el tablón del club, en el bot de Telegram (@RankingCDCbot) y en la web del ranking (sección CLASIFICACIÓN Y EMPAREJAMIENTOS).

Las rondas podrán ampliarse en una semana debido a malas condiciones meteorológicas o a que incluya días festivos. No obstante, nunca se hará si se han disputado el 70% de los partidos.

3. **CONTACTAR LOS JUGADORES.**

El jugador que se encuentra peor clasificado en el emparejamiento, es decir, el que tiene el número más alto, **debe comunicarse con el contrincante durante los 3 días siguientes al inicio de cada ronda.** Habitualmente los días para contactar son miércoles, jueves y viernes. Si no lo hace en este plazo, corre el riesgo de que el otro se apunte el partido. Si no puede contactar de ningún modo, que hable cuanto antes con el juez Arbitro (Mariano Escudero) móvil **617 562 612 (tiene whatsapp).**

Se recomienda utilizar diversos medios para contactar (móvil, whatsapp, Telegram).

SE RECOMIENDA A LOS JUGADORES USAR **WHATSAPP** o **TELEGRAM** (Con TELEGRAM se evita el registrar en la agenda de contactos el móvil del rival).

El jugador que está por encima en la clasificación, si no recibe comunicación de su rival durante los tres días siguientes al inicio de la ronda, puede anotarse el partido con 6/0-6/0 y notificar el W.O a los administradores. También puede contactar con su rival a fin de poder disputar el partido, opción que se recomienda.

4. **EI PARTIDO**

El partido se debe disputar preferiblemente en las instalaciones de la Casa de Campo, pero si no pudieran, está permitido disputarlo en otro sitio.

Los jugadores pagarán la pista a medias.

La reserva de la pista se acordará entre los jugadores.

No existe reserva telefónica, sólo presencial o por internet en la siguiente dirección:

<https://sede.madrid.es/portal/site/tramites/menuitem.d3089948cb18b1bb68d8a521ecd08a0c/?vgnextoid=c6c1790d22530110VgnVCM1000000b205a0aRCRD&vgnnextchannel=23a99c5ffb020310VgnVCM100000171f5a0aRCRD>

El jugador que está por debajo en la clasificación (el que tiene un número de ranking mayor) pondrá BOLAS NUEVAS y de MARCA CONOCIDA.

En caso de que uno de los jugadores no aparezca en los 15 minutos siguientes a la hora de inicio del partido, el jugador en espera podrá anotarse el partido, indicando en el resultado de 6/0-6/0 y notificando el W.O a los administradores.

Los partidos se disputarán al mejor de 3 sets, con "tie-break" en los 3.

Si no da tiempo a terminar el partido en el tiempo estipulado, los jugadores deberán intentar jugarlo otro día, y si no pueden, ganaría el que iba ganando en ese momento contabilizando

sets y juegos por ese orden. En caso de empate a sets y juegos gana el que ganó el primer set.

El WO solo lo podrán registrar los administradores.

5. **NOTIFICACIÓN DEL RESULTADO DEL PARTIDO**

La organización SIEMPRE necesita un RESULTADO ANTES DEL FINAL DE LA RONDA, ES DECIR, UN GANADOR Y UN PERDEDOR. AUNQUE EL PARTIDO NO SE HAYA DISPUTADO SIEMPRE HAY ALGUIEN QUE ES EL QUE SE APUNTA EL PARTIDO Y OTRO QUE LO PIERDE (EL QUE NO LLAMA, EL DEL W.O., EL QUE ESTA LESIONADO, VACACIONES, ETC).

LOS PARTIDOS A FINAL DE RONDA QUE NO ESTÉN DISPUTADOS SERÁN SORTEADOS CON EL NÚMERO DE LA ONCE DEL ÚLTIMO DÍA DE LA RONDA, SI ES PAR SERÁN VENCEDOR LOS DEL LADO PAR EN LA HOJA DE EMPAREJAMIENTOS Y SI ES IMPAR SERÁN VENCEDOR LOS DEL LADO IMPAR.

El resultado debe notificarse antes de que termine la ronda.

Es obligación del jugador que gana apuntar el resultado, aunque se puede acordar que lo apunte el otro. Es conveniente que ambos jugadores se cercioren de que el resultado se ha notificado correctamente.

IMPORTANTE: El resultado se puede notificar en:

- **Las hojas del tablón del club:** es obligatorio marcar con un círculo el número del vencedor. Si hay dos círculos, tachones o no se puede discernir quién ha ganado, se considerará partido no disputado.
- **El Bot de Telegram (MÉTODO RECOMENDADO).**
- **Whatsapp del juez árbitro: 617 562 612**

No se permite enviarlo por e-mail.

Los resultados deben notificarse **ANTES DE LAS 22H del último día de la ronda. CUALQUIER RESULTADO MÁS TARDE DE ESA HORA NO SERÁ ADMITIDO.**

6. **SANCIONES**

- SI UN JUGADOR ACUMULA DOS RONDAS CONSECUTIVAS CON DOS AUSENCIAS SIN JUSTIFICACIÓN podría ser dado de baja si la organización lo considera.
- Impago de la cuota en el plazo estipulado: baja automática.
- El jugador que demuestra reiteradamente falta de deportividad con los compañeros será automáticamente expulsado del ranking.

7. **ALTAS NUEVAS Y ALTAS TRAS LESIÓN**

Cuando un jugador entra nuevo en el Ranking se colocará en una posición acorde a su nivel. Si no se tiene referencia irá al final del ranking. Si el jugador viene de una lesión, se ubicará en el lugar que estaba más quince posiciones.

8. **BAJAS Y LESIONES**

El jugador que es baja definitiva en el ranking debe comunicarlo para que sea borrado y no aparezca en la siguiente ronda a jugarse.

El jugador que se lesione debe informar a la organización su situación para que se le de la baja temporal por lesión. Cuando vuelva lo hará 15 posiciones por debajo de la posición en la que estaba en el momento de la baja.

Si la organización observa que un jugador lleva varias rondas sin jugar debido a la lesión, sigue apareciendo en las listas y no lo ha notificado, la organización puede decidir, si lo considera, darle de baja temporalmente hasta que se recupere.

9. **MODIFICACIÓN DE DATOS**

Si quieres cambiar algún dato tuyo (teléfono, mail, etc.) mandar un mensaje a los administradores.

IMPORTANTE - Nota aclaratoria de las altas y bajas.

Debido al funcionamiento del ranking y para mantener siempre la condición de jugador que reta o jugador retado, cuando se produce alta o bajas en posiciones intermedias, los movimientos de los demás jugadores siempre serán subidas o bajadas de 2 puestos. Esto se hace más llamativo en las rondas cortas, pues por cada baja que se produce, los jugadores que están por debajo en la clasificación suben dos puestos, con lo cual en la ronda de 1 esto supone adelantar al rival que te ha ganado recientemente. Desde la Organización del ranking entendemos que es algo difícil de comprender, pero desde el primer momento vimos que lo que debía de prevalecer era que el jugador que ganaba una ronda debía de jugar la siguiente para subir y nunca para defender, independientemente de la clasificación de su rival.

Si las subidas y bajadas se hicieran de forma lineal no sería posible mantener el estatus de jugador que reta al jugador que ha ganado su anterior ronda.