

REGLAMENTO

PIRÁMIDE de TENIS

2010



El presente documento establece las normas que regirán el normal desarrollo del ***TORNEO PIRAMIDE DE TENIS.***

Estas reglas serán de obligado cumplimiento para todos los participantes del mismo y su no observación podrá ser motivo de descalificación por parte de la Organización del Torneo.

I. SISTEMA PIRAMIDAL

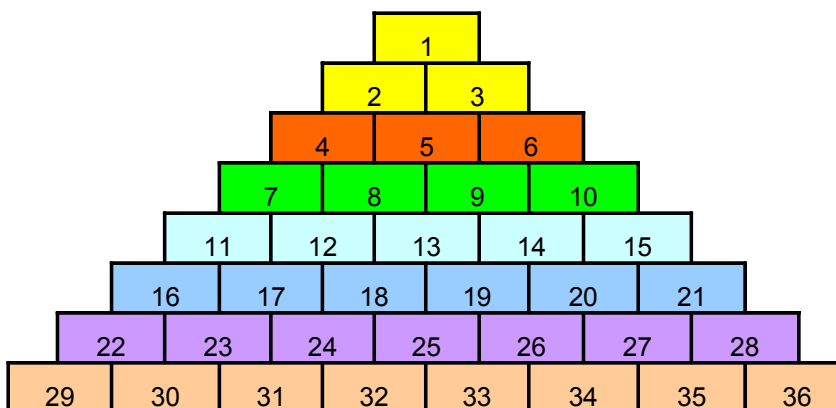
Los diferentes participantes se colocarán en orden, según el ranking anual al finalizar la Liga de Tenis, ocupando los diferentes peldaños de la pirámide.

El resto de nuevas incorporaciones accederán a los siguientes peldaños por orden de inscripción.

La finalidad del torneo es ir retando a los demás oponentes, siguiendo los criterios establecidos en el apartado II, para ascender posiciones, a la vez que defender nuestra clasificación jugando con los contrarios que nos han retado.

La pirámide estará compuesta por varios niveles, con la siguiente estructura:

- **Nivel 1:** 3 jugadores (números 1 al 3). **(Cima de la pirámide)**
- **Nivel 2:** 3 jugadores (números 4 al 6).
- **Nivel 3:** 4 jugadores (números 7 al 10).
- **Nivel 4:** 5 jugadores (números 11 al 15).
- **Nivel 5:** 6 jugadores (números 16 al 21).
- **Nivel 6:** 7 jugadores (números 22 al 28).
- **Nivel 7:** 8 jugadores (números 29 al 36).



II. PARTIDOS

RESERVAS

- Cada participante organiza sus encuentros (Bolas, día, hora...)
- La reserva de pista y el pago correrá a cargo de los jugadores.
- La reserva debe hacerla el jugador que reta indicando en la misma quien es el jugador retado.
- La Final la programará, sin coste, el Patronato Deportivo Municipal

- Los jugadores inscritos tienen la ventaja de poder realizar la reserva cualquier día, ***siempre dentro de cada jornada***.
- Excepcionalmente se podrá realizar la reserva para una jornada el último día hábil de la jornada inmediatamente anterior.

RETOS

- Los jugadores deben recoger el listado de teléfonos de las Oficinas del PDM
- El jugador puede retar a los oponentes que estén por delante en su nivel y a los situados en el nivel inmediatamente anterior al suyo.
- El Jugador podrá recibir retos de otros jugadores que estén por detrás en su nivel y los del nivel inmediatamente posterior al suyo.
- Es obligatorio aceptar un reto de los jugadores inferiores dentro de cada jornada (si estos se producen).
- Únicamente los podemos rechazar si ya estamos retados por otros oponentes.
- En cada jornada los jugadores deberán retar una vez.
 - 1ª jornada: Del 5 de Julio al 18 de Julio
 - 2ª jornada: Del 19 de Julio al 1 de Agosto
 - 3ª jornada: Del 2 de Agosto al 15 de Agosto
 - 4ª jornada: Del 16 de Agosto al 29 de Agosto
 - **FASE FINAL:**

Clasificados del 1 al 16: del 30 de Agosto al 4 de Septiembre

- El lugar donde se disputarán los encuentros será en las **Pistas de Tenis Municipales**.
- No será válido el resultado de empate en ninguno de los encuentros.
- Los encuentros se jugarán al mejor de 3 Sets.
- El 3er Set se disputará mediante un “tie-break” al mejor de 7 con diferencia de 2, si se prolongara el “tie-break” más allá y no se obtiene ventaja de 2 puntos el ganador será aquel que obtenga antes 10 puntos.
- En el supuesto que el condicionante del tiempo no permitiera cumplir con lo establecido anteriormente los jugadores deben haber determinado al inicio del encuentro el sistema para determinar la pareja ganadora, haciendo constar esta circunstancia y la determinación en el Acta final del encuentro.

- Tras la finalización del encuentro se rellenará un acta en el punto de control con el resultado.
- Una vez finalizado el encuentro, dependiendo del jugador que haya ganado, ocurrirá que:
 - Si gana el jugador de ranking superior, las posiciones quedan como estaban.
 - Si gana el jugador de ranking inferior, este pasará a ocupar la posición del jugador al que ha ganado, y el perdedor bajará 7 posiciones.

III CRITERIOS DE ACTUALIZACIÓN

- La Pirámide se actualizará al termino de cada jornada.
- El orden de actualización seguirá los siguientes criterios:
 - 1º.- Los partidos se ordenarán por orden de cronológico.
 - 2º.- Dentro de cada día se ordenarán los partidos atendiendo a la posición de los jugadores en la piramide de menor a mayor ranking (tomando como referencia el ranking del jugador con menor ranking del encuentro).
 - 3º.- Se actualizarán las posiciones subiendo primero de posición al ganador y a continuación descendiendo al perdedor.
 - 4º.- Se aplicarán las sanciones que procedan.

IV SANCIONES

- Los jugadores que no reten en alguna jornada descenderán 9 posiciones por jornada no jugada.
- Del mismo modo descenderán 9 posiciones aquellos jugadores que no acepten retos de otros jugadores sin tener otro reto aceptado dentro de cada Jornada.
- Las sanciones anteriores son acumulativas en caso de no jugar y haber rechazado un reto dentro de la misma jornada.
- Para poder tener conocimiento de los retos rechazados el jugador que reta deberá comunicarlo en las oficinas del PDM.
- La reserva de pistas que se realicen para la Pirámide solo podrán ser usadas para tal fin, si un jugador aprovecha la Pirámide para reservar pistas con mayor antelación que la del resto de usuarios será expulsado de la competición.