

2022



**Guía de Capitanes y
Reglas USTA para el Jugador
2022**

Departamento Tenis para Adultos

787-726-8782, Ext. 225

adults@cta.usta.com

**EL USO DEL PROGRAMA NACIONAL DE CLASIFICACIÓN DE TENIS
Y CLASIFICACIONES COMPUTARIZADAS NTRP EN LA LIGA USTA**

El Programa Nacional de Clasificación de Tenis (NTRP, por sus siglas en inglés) es el sistema oficial para determinar los niveles de competencia para el Programa de Liga de la USTA. El Sistema

Computarizado de Clasificación NTRP de la USTA asigna clasificaciones basadas en el juego a nivel de liga local, campeonatos y algunos torneos NTRP seleccionados.

1. Las Guías del Programa Nacional de Clasificación de Tenis (NTRP) definen las características de los diferentes niveles de destreza NTRP.
2. El Sistema de Clasificación Computarizada NTRP de la USTA es el sistema oficial para determinar las clasificaciones computarizadas para los jugadores de toda la nación que participan en el Programa de la Liga USTA. Es un sistema matemático que asigna clasificaciones computarizadas a los jugadores haciendo comparaciones directas e indirectas de los resultados de los partidos obtenidos de la Liga USTA y algunos torneos NTRP.
3. Un nivel de clasificación NTRP válido permanece en efecto por dos años para los individuos de 60 años o más previo a, o durante, el Año de la Liga y por tres años para los jugadores de 59 años o menos, o hasta que se genere otro nivel de clasificación NTRP válida. (Vea la tabla *Clasificaciones Computarizadas NTRP Válidas* – lado interior de la portada de atrás.)
4. Los jugadores con un nivel de clasificación NTRP válido deberán ingresar a ese nivel o uno más alto. (Vea la tabla *Clasificaciones Computarizadas NTRP Válidas*– lado interior de la portada de atrás.)
5. Los jugadores en la Liga USTA sin una clasificación computarizada válida deberán auto clasificarse conforme a las *Guías Generales y Guías para Jugadores con Experiencia – Suplemento a las Guías NTRP*. Para decidir la auto clasificación se deberán tomar en consideración factores tales como la ejecutoria en la cancha, el historial tenístico y cualquier información adicional. Cuando los jugadores se auto clasifican, si tienen duda en cuanto al nivel en el cual deben jugar, deberán colocarse en el nivel de juego NTRP más alto entre aquellos bajo consideración.

Nota: Los jugadores que son buenos atletas o que tienen intenciones de dedicar mucho tiempo a tomar clases y practicar deberán entender que su progreso podría ser lo suficiente como para sobrepasar su auto clasificación original en el transcurso de la temporada de la liga local o al nivel de campeonato. Para evitar una descalificación dinámica NTRP, estos jugadores deberán iniciarse a un nivel de juego superior desde el inicio de la temporada de la liga local.

6. En la división Adultos de la Liga USTA las clasificaciones dinámicas se calcularán a intervalos regulares para todos los participantes durante la competencia de la liga local, al final de la temporada de la liga local y ya sea durante o al final de los campeonatos de Distrito/Área y hasta los Campeonatos Seccionales.
7. En los Campeonatos Nacionales de la división Adultos de la Liga USTA los jugadores continuarán generando clasificaciones dinámicas hasta el último partido jugado, pero no habrá descalificaciones NTRP dinámicas durante estos eventos.

Después de los Campeonatos Nacionales de la Liga USTA en la división Adultos, los niveles NTRP de fin de año publicados se calcularán utilizando los Procedimientos del Sistema de Clasificación Computarizada NTRP de la USTA.

8. En la división Dobles Mixtos de la Liga USTA, se calculará un nivel NTRP para los participantes que jueguen exclusivamente en esa división. Las clasificaciones de fin de año se basarán en la clasificación dinámica final generada de la competencia a nivel de la liga local y de campeonato a menos que el jugador tenga una clasificación computarizada (C) válida de un año anterior.

**REGLAS DE LA LIGA USTA
Y DE LA SECCIÓN DEL CARIBE
Año de Campeonato 2021**

TABLA DE CONTENIDO

Uso del NTRP en la Liga USTA	página 2
Cambios Significativos para el 2021	página 6
1.00 Disposiciones Generales	página 7
2.00 Reglas de la Liga USTA y la Sección del Caribe	página 20
3.00 Procedimiento de Querellas	página 49
Glosario	página 61
Tabla de Partidos Requeridos para Ascender a Campeonatos	página 64
Tabla de Descalificación Dinámica NTRP	página 65
Tabla de Clasificaciones NTRP Válidas para el 2021	página 66
Estructura de Ligas en la Sección del Caribe	página 67
Membresía USTA	página 68
Conducta Mínima Esperada	página 69
Guías para Capitanes y Jugadores	página 71



REGLAS DE LA LIGA USTA 2021 Y REGLAS LOCALES DE LA SECCIÓN DEL CARIBE¹

A CONTINUACIÓN, LAS REGLAS NACIONALES DE LA LIGA USTA, QUE ESTARÁN EN VIGOR Y SON OBLIGATORIAS PARA TODOS LOS NIVELES DE JUEGO EN LA LIGA USTA. ESTAS REGLAS NO PUEDEN SER DEJADAS SIN EFECTO O MODIFICADAS POR NINGÚN COMITÉ DE LIGA, COORDINADOR(A) DE LIGA O COMITÉ DE QUERELLAS, DE NTRP, DE APELACIONES DE AUTO CLASIFICACIÓN, NI NINGÚN OTRO COMITÉ APELATIVO. TODA MODIFICACIÓN REQUIERE UNA AUTORIZACIÓN EXPRESA DEL COMITÉ NACIONAL DE LIGA DE LA USTA.

LOS CAMBIOS A LAS REGLAS NACIONALES PARA EL 2022, SE ENCUENTRAN CON CADA REGLA MODIFICADA EN TINTA COLOR ROJO.

LAS REGLAS LOCALES, QUE SE ADOPTAN BAJO LA AUTORIDAD CONCEDIDA A LA SECCIÓN POR LAS REGLAS NACIONALES DE LA USTA, SE ENCUENTRAN EN TINTA COLOR VERDE DEBAJO DE CADA UNA DE LAS CORRESPONDIENTES REGLAS NACIONALES. LAS REGLAS LOCALES HAY QUE INTERPRETARLAS EN FORMA CÓNSONA CON LAS REGLAS NACIONALES DE LA LIGA USTA Y, EN LA MEDIDA QUE CONFLIJAN, PREVALECE LA REGLA NACIONAL DE LA LIGA USTA. ESTAS REGLAS ESTÁN DISPONIBLES EN LA PÁGINA WWW.USTA.COM.

¹ Las Reglas Locales de la Sección del Caribe se adaptan como propias por el Distrito de Puerto Rico. El Distrito de las Islas Vírgenes Estadounidenses no tiene al presente un programa de Liga USTA.

CAMBIOS SIGNIFICATIVOS EN LAS REGLAS DE LIGAS DE LA USTA 2022

USTA LEAGUE MAJOR REGULATION CHANGES FOR 2022

- 1. An additional Local League Competition Format option has been approved.**
2.01C(2) Partial Round Robin. Each NTRP level within a local league may play a partial round robin competition wherein every team plays the same number of matches against randomly selected opponents. A minimum of the top two teams shall progress to a single elimination playoff to establish a local league champion for that NTRP level.
- 2. Two changes related to 2.01C(2) have been approved for Championship Competition Formats.**
2.03D(1)a To establish the champion of a local league that utilized a full round robin competition under 2.01C(1), the Sectional Association shall determine the competition format for the championship competition.
2.03D(1)b To establish the champion of a local league that utilized a partial round robin competition under 2.01C(2), the competition format shall be a minimum of a single elimination playoff between the top two teams at the conclusion of the partial round robin to establish a local league champion for that NTRP level.
- 3. A change to the Grievance Procedures has been approved. Previously, each Section had the option to honor the sanction(s) imposed in another Section. Now, the decision of a Grievance Committee in any Section will apply to the USTA League program in all Sections.**
3.03D(4) The decision of the USTA League Grievance Committee shall conform to the USTA League Suspension Point System, which shall be established prior to each League Year by the USTA National League Committee.

REGLAS DE LA LIGA USTA Y DE LA SECCIÓN DEL CARIBE

Año de Campeonato 2021

1.00 GENERAL

Las reglas en 1.00 GENERAL aplicarán a todas las divisiones de la Liga USTA. Cualquier autoridad delegada a la Sección por estas reglas podrá ser delegada por la Sección a una autoridad inferior, excepto si se indica lo contrario.

Si una Liga de cualquier Sección, Distrito/Área o Local no tiene una regla establecida para atender un asunto y existe una regla de Campeonato Nacional que lo atiende, la Sección, Distrito/Área o Local deberá regirse por la regla del Campeonato Nacional.

1.01 NOMBRE. La Junta de Directores de la USTA ha aprobado la adopción de reglas para la Liga USTA que se conocerán como las REGLAS DE LA LIGA USTA.

1.02 GOBERNANZA. Las REGLAS DE LA LIGA USTA aplicarán al Programa de Liga USTA (Liga USTA). El FRIEND AT COURT - *Manual de las Reglas del Tenis de la USTA (The USTA Handbook of Tennis Rules and Regulations)*, incluyendo las Reglas de Tenis en Silla de Ruedas, aplicará a todos los partidos que se jueguen en la Liga USTA excepto según sean modificadas en este documento. En todos los partidos que se jueguen sin la presencia de oficiales, se observará EL CÓDIGO (*THE CODE*), la publicación oficial de la USTA. Se aplicará el Sistema de Penalidad por Puntos de la USTA en todos los niveles de campeonato.

1.02A Prohibida la renuncia (*waiver*) a las reglas y procedimientos. Ninguna Sección, Distrito/Área o Asociación Local y ningún Coordinador(a) de Liga de Sección, Distrito/Área o Local podrá renunciar a alguna regla de la Liga USTA o procedimiento de la Liga USTA, excepto cuando una regla de la Liga USTA o un procedimiento de la Liga USTA específicamente lo permita. Cualquier violación a esta regla será objeto de las penalidades que pueda imponer el Comité Nacional de la Liga USTA. Dichas penalidades no están sujetas a apelación.

1.02B Enmiendas. Estas REGLAS DE LA LIGA USTA pueden ser enmendadas por el Comité Nacional de la Liga USTA con la aprobación de un comité compuesto por el presidente y vicepresidente del Comité Nacional de la Liga USTA y el Administrador Nacional de la Liga. Todas las enmiendas propuestas deberán ser presentadas por escrito y enviadas al Comité Nacional de la Liga USTA por lo menos 10 días previos a cualquier reunión de dicho Comité. Sin la aprobación del presidente y vicepresidente del Comité Nacional de la Liga USTA y el Administrador Nacional de la Liga, ninguna enmienda a estas REGLAS DE LA LIGA USTA podrá entrar en vigor antes del 1ero de enero del próximo año de la Liga USTA. **Las Reglas locales de la Sección del Caribe podrán ser enmendadas por el Comité de Liga de la Sección, bajo la delegación expresa de la Junta de Directores para adoptar reglas locales, contenida en las Reglas Nacionales de la Liga USTA.**

1.02C Interpretación escrita. Un comité compuesto por el presidente y vicepresidente del Comité Nacional de la Liga USTA y el Administrador Nacional de la Liga tiene la autoridad y responsabilidad de proveer interpretaciones escritas de las REGLAS DE

LA LIGA USTA en el documento *Preguntas y Respuestas de la Liga USTA (Interpretaciones)*. **El (la) Coordinador(a) de Liga, junto con el presidente y vicepresidente del Comité de Liga de la Sección del Caribe, son los únicos autorizados a interpretar las Reglas Locales de la Sección del Caribe.**

1.02D Glosario de términos. Para propósitos de estas reglas, ciertas palabras y frases se encuentran definidas en el glosario que se incluye. Este glosario ha sido preparado para servir como referencia para muchos de los términos incluidos en estas reglas. Las definiciones provistas proceden de estas reglas y, en algunos casos, de otros documentos publicados por la USTA.

1.02E Comités. Cada Comité al que se hace referencia en las Reglas de Liga USTA, consistirá en un mínimo de tres (3) miembros, incluyendo al presidente. Todas las decisiones se adjudicarán por mayoría de votos. Los miembros de un Comité podrán ser los mismos o distintos, parcial o totalmente, del Comité aprobado inicialmente.

1.03 CERO DISCRIMINACIÓN. La discriminación en la Liga USTA está prohibida según se especifica en el reglamento de la Asociación de Tenis de los Estados Unidos.

1.04 LIGA USTA

1.04A Programa de la Liga USTA. La Liga USTA es una competencia en equipo para hombres, mujeres y géneros mixto en niveles específicos de juego dentro del Programa Nacional de Clasificación de Tenis (NTRP, por sus siglas en inglés). El propósito del Programa de la Liga USTA es proveer juego recreativo organizado, con énfasis en la competencia local, con ascenso para los equipos ganadores en la competencia local a los campeonatos de Distrito/Área, Sección y/o Nacionales para anualmente determinar los equipos del Campeonato Nacional de la Liga USTA en cada nivel de competencia aprobado. La Liga USTA está aprobada por la USTA sin la necesidad de una solicitud para ser sancionada. (Vea *FRIEND AT COURT XVII B*).

ORGANIZACIÓN DEL PROGRAMA DE LA LIGA USTA AL NIVEL NACIONAL			
DIVISIÓN	GRUPOS POR EDAD	FORMATO DE LIGA	NIVELES NTRP
Adultos	18 o más	1 – sencillo 2 – dobles	2.5, 5.0
	18 o más	2 – sencillos 3 – dobles	3.0, 3.5, 4.0, 4.5
	40 o más	1 – sencillo 3 – dobles	3.0, 3.5, 4.0, 4.5
	55 o más	3 – dobles	6.0, 7.0, 8.0, 9.0
Dobles Mixtos	18 o más	3 – dobles	2.5, 6.0, 7.0, 8.0, 9.0, 10.0
	40 o más	3 – dobles	6.0,7.0,8.0,9.0

1.04B Administración

1.04B(1) Comité Nacional de la Liga USTA. La Liga USTA será gobernada por el Comité Nacional de la Liga USTA nombrado por el presidente de la USTA y estará sujeto al control y dirección de la Junta de Directores de la USTA.

1.04B(2) Administrador Nacional de la Liga USTA. El Administrador Nacional de la Liga USTA será responsable por la administración del día a día de la Liga USTA.

1.04B(3) Secciones. La USTA tiene diecisiete Secciones cuyos nombres y territorios están definidos en las reglas de la USTA. Cada Sección es responsable por el desarrollo e implementación de la Liga USTA dentro de su territorio geográfico, conforme a las REGLAS DE LA LIGA USTA. **El Programa de Liga de la Sección del Caribe estará a cargo del Comité de Liga de la Sección, y sujeto a la dirección y autoridad de la Junta de Directores de la Sección.**

1.04B(3)a Coordinadores de Liga de la Sección. Cada Sección deberá nombrar un Coordinador de Liga de la Sección para implementar y administrar la Liga USTA. **La Sección del Caribe ha hecho la correspondiente designación de la Coordinadora de Liga.**

1.04B(3)b Coordinadores de la Liga de Distrito/Área. Cada Distrito/Área podrá nombrar un coordinador de liga de Distrito/Área para implementar y administrar la Liga USTA. El Distrito/Área tendrá los límites geográficos que la Sección determine.

1.04B(3)c Coordinadores de la Liga Local. Cada Liga Local podrá nombrar un coordinador de Liga Local para implementar y administrar la Liga USTA.

1.04B(4) Capitán de equipo. Cada equipo nombrará a un Capitán para administrar las actividades del equipo y representar al equipo en los asuntos de la Liga USTA.

Además, designará un Cocapitán, quien ejercerá las mismas funciones del Capitán cuando éste no esté presente o disponible, incluyendo la capacidad de radicar Querellas. Ninguna persona podrá ser Capitán o Cocapitán de un equipo, si no es miembro activo de la USTA para el año completo del programa de liga. En la reunión de Capitanes todos los equipos tienen que estar representados por un Capitán o un Cocapitán y ninguna persona podrá representar a más de un equipo. El Capitán o Cocapitán será responsable por el itinerario de su equipo, incluyendo el culminar todos los encuentros pautados en la reunión de Capitanes.

Todo acuerdo que se llegue en la reunión deberá constar por escrito y ser enviado a la Coordinadora de Liga para que sea válido. Los acuerdos de itinerario acordados entre capitanes serán entrados al sistema de Tennislink por la Coordinadora. Una vez publicados en Tennislink, la Coordinadora enviará notificación vía email a todos los capitanes del flight. Es responsabilidad del capitán verificar que el calendario esté de acuerdo con lo acordado en la reunión en o antes de 48 horas después de la publicación. De no recibir confirmación ni solicitud de cambios, se asumirá correcto el itinerario publicado.

Los Capitanes y Cocapitanes serán responsables por la conducta de sus jugadores y, de radicarse querrela contra éstos, podrán ser penalizados indistintamente por cualquier conducta inaceptable, incluyendo el asistir, condonar o de cualquier forma ayudar a que un jugador de su equipo se auto clasifique en una categoría NTRP incorrecta por omitir o someter información falsa, incorrecta, o incompleta a la hora de auto clasificarse en "TennisLink". Se tomarán las medidas disciplinarias aplicables de conformidad con estas Reglas y la gravedad de la falta, por los Comités correspondientes.

Los Capitanes y Cocapitanes serán responsables de que sus jugadores tengan identificaciones adecuadas, con retrato, antes del encuentro y de ofrecer evidencia fehaciente de la identidad de sus jugadores. Así también deberán acreditar que sus jugadores son miembros "bona fide" de la USTA, según definido en esta guía. Ningún Capitán, Cocapitán o jugador suspendido puede intervenir con los asuntos del equipo durante los juegos de liga del equipo del cual fue suspendido, o durante los campeonatos seccionales cuando el equipo del cual fue suspendido esté participando. De intervenir con los asuntos del equipo durante un encuentro o al Campeonato Seccional, durante el período de la suspensión, podrá acarrear penalidades al equipo.

1.04B(5) Comités de campeonatos. Un Comité de Campeonatos con al menos tres miembros, uno de los cuales podiera ser un árbitro u oficial certificado por la USTA, gobernará cada campeonato. Por lo menos un miembro del Comité de Campeonato deberá estar presente en todo momento durante los juegos. Los Comités de Campeonatos, con la excepción de los Campeonatos Nacionales, serán nombrados por las Secciones o Distritos/Áreas en sus respectivos campeonatos. El presidente del Comité Nacional de la Liga USTA nombrará a los Comités de Campeonatos para los Campeonatos Nacionales.

1.04C Sistema oficial de información. *TennisLink* es el sistema oficial de información de la Liga USTA.

1.04C(1) Inscripción oficial en la liga. *TennisLink* es el sistema oficial para inscribir equipos y jugadores en la Liga USTA. El nombre del jugador deberá aparecer en la lista de jugadores del equipo, tal como aparece en *TennisLink*, previo a su participación en cualquier partido. Esto incluye a cualquier jugador que sea añadido a la lista de jugadores de un equipo luego del comienzo del juego de la liga local. Cada Sección establecerá las fechas límites y los procedimientos para la inscripción de los equipos en *TennisLink*. No se podrá añadir jugadores a la lista de jugadores de los equipos durante los juegos eliminatorios (*play-offs*) de las subdivisiones (*flights*) de la liga local, ni durante algún campeonato. **Con anterioridad a la reunión de capitanes, y antes del comienzo de la hora programada para comenzar la reunión, el equipo debe tener registrados el mínimo de jugadores requeridos en la categoría, división y grupo de edad correspondiente. El mínimo de jugadores puede variar de acuerdo con la categoría y nivel del equipo. (Ver tabla de "Composición del Equipo", Pág. 13).** El último día para añadir jugadores nuevos en un equipo será tres (3) semanas antes del comienzo del campeonato seccional, en la fecha indicada para cada liga en el calendario que se acompaña e incorpora a este reglamento. Una vez se inscriba en este sistema, no habrá reembolso de la cuota de inscripción. Tampoco se permiten cambios de jugadores una vez se

comience a jugar en la subdivisión de los equipos involucrados. De ser necesario extender la liga, por razones fuera de nuestro control, la Coordinadora de liga podrá además extender la fecha de inscripción de nuevos jugadores.

1.04C(2) Sistema oficial para informar puntuación y posiciones preliminares.

TennisLink es el sistema oficial para informar la puntuación y proveer las posiciones preliminares para la Liga USTA. Cada Sección deberá establecer las fechas límites y los procedimientos para informar la puntuación en *TennisLink*. A menos que la Sección establezca lo contrario, el registro inicial de las puntuaciones de los partidos en *TennisLink* deberá ocurrir en un periodo de **48 horas luego de concluido el partido**. Después que las puntuaciones de los partidos hayan sido registradas en *TennisLink*, éstas deberán ser confirmadas por el equipo contrario dentro de un periodo de 48 horas desde el momento del registro inicial de los resultados o, de lo contrario, la puntuación registrada inicialmente será considerada válida automáticamente.

- A. **Alineación.** Al finalizar un encuentro, los Capitanes o Cocapitanes de los equipos que participen incluirán en la hoja del Capitán o Cocapitán contrario la puntuación final del encuentro y la firmarán. Ambos Capitanes o Cocapitanes deberán conservar los originales firmados por el Capitán contrario.

- B. **Registro del Resultado del Encuentro.** El Capitán o Cocapitán del equipo ganador es responsable de registrar a través de *TennisLink* la puntuación final del encuentro con el nombre de los jugadores que participaron en él, según la inscripción original, en un término no mayor de setenta y dos (72) horas de finalizado el encuentro. El Capitán o Cocapitán del equipo perdedor del encuentro tendrá el término de cuarenta y ocho (48) horas, contados a partir del vencimiento del término antes indicado, para informar cualquier discrepancia en la información provista por el Capitán o Cocapitán ganador. Esta información deberá coincidir con la provista en la hoja de alineación del encuentro, firmada por ambos Capitanes o Cocapitanes al finalizar el encuentro. En caso de cualquier discrepancia, se aceptará como final y firme la hoja de alineación del capitán ganador firmada por AMBOS capitanes y/o cocapitanes. De no contar con la hoja del capitán ganador, se tomará como correcta la del capitán perdedor, si la misma está firmada por ambos capitanes y/o cocapitanes.

1.04D Liga local

1.04D(1) Definición. Una liga local es una competencia de equipo en un área geográfica específica en la cual aplican reglas de liga local específicas y consiste en un nivel NTRP con un mínimo de dos equipos por nivel. Una liga local puede escoger dividir cualquiera o todos los niveles NTRP en subdivisiones (*flights*). Cuando se establecen subdivisiones se puede establecer una estructura de juegos eliminatorios (*play-offs*) para determinar un campeón para cada nivel NTRP. (Vea la Regla 2.01C – *Formato de competencia.*)

1.04D(2) Año de la Liga USTA. El Año de la Liga será desde el 1ero de enero hasta el 31 de diciembre, pero el Comité de la Liga USTA podrá autorizar el comienzo de una temporada de liga local previo al 1ro de enero, sujeto a las condiciones que pueda establecer el Comité.

1.04D(3) Temporada de la liga local. Cada Sección determinará las fechas de la(s) temporada(s) de la liga local en su Sección. La temporada de la liga local termina en la fecha entrada en TennisLink como la fecha del fin de la temporada de la liga. **En la eventualidad de que una Liga no concluya en la fecha publicada en “TennisLink”, por razones de lluvia o fuerza mayor, entonces se enmendará la fecha de finalización de la Liga en “TennisLink”, para reflejar la nueva fecha adoptada como final por la Sección. Esta nueva fecha la indicará la Coordinadora de Ligas.**

1.04D(4) Equipo. Un equipo consistirá en jugadores elegibles para competir en un nivel específico de competencia conforme a la tabla a continuación. Una Sección puede limitar el número de jugadores en un equipo, quienes tengan un nivel específico NTRP menor que el del equipo. Una Sección también puede limitar el número de jugadores que aparece en la lista de jugadores de un equipo, pero no podrá tener menos del número mínimo de jugadores según se indica en la tabla. **La Sección del Caribe limita el número máximo de jugadores por equipo, según se indica en la tabla a continuación:**

COMPOSICIÓN DEL EQUIPO				
DIVISIÓN	GRUPO POR EDAD	NÚMERO MÍNIMO/MÁXIMO DE JUGADORES	GÉNERO	NIVEL NTRP
Adultos	18 años o más 2.5 y 5.0	5/13	Mismo género	El nivel de la clasificación NTRP del jugador no podrá exceder el nivel NTRP del equipo
	18 años o más 3.0, 3.5, 4.0, 4.5	8/18	Mismo género	
	40 años o más 3.0, 3.5, 4.0, 4.5	9/18	Mismo género	
	55 años o más Niveles sin combinar (No se ofrece bajo Sección de Caribbean) 3.0, 3.5, 4.0, 4.5 O Niveles combinados 6.0, 7.0, 8.0, 9.0 (es la que se ofrece en el Distrito de Puerto Rico, Sección del Caribe)	6/14	Mismo género	<p>Cuando se usan niveles NTRP sin combinar, el nivel de clasificación NTRP del jugador no podrá exceder el nivel NTRP del equipo.</p> <p>Los niveles de clasificación NTRP combinados de las parejas no podrá exceder el nivel NTRP del equipo. La diferencia NTRP entre las parejas no podrá exceder 1.0.</p> <p>El nivel NTRP mínimo para: 6.0 es 2.5; 7.0 es 3.0; 8.0 es 3.5; 9.0 es 4.0.</p>
Dobles Mixtos	18 años o más Niveles sin combinar 2.5 y Niveles combinados 6.0, 7.0, 8.0, 9.0, 10.0	3 hombres 3 mujeres/ Hasta un máximo de 15 jugadores	Hombres y mujeres	<p>Cuando se usan niveles NTRP sin combinar, el nivel de clasificación NTRP del jugador no podrá exceder el nivel NTRP del equipo.</p> <p>Los niveles de clasificación NTRP combinados de las parejas no podrá exceder el nivel NTRP del equipo. La diferencia NTRP entre las parejas no podrá exceder 1.0.</p> <p>El nivel NTRP mínimo para: 6.0 es 2.5; 7.0 es 3.0; 8.0 es 3.5; 9.0 es 4.0; 10.0 es 4.5.</p>
	40 años o más Niveles combinados 6.0, 7.0, 8.0, 9.0			

1.04D(5) Ligas de dos equipos. Si algún Grupo de Edad de la división Adultos consiste en solamente dos equipos en un nivel de juego, cada equipo deberá mantener en su listado de jugadores (roster), al menos 40 por ciento de sus jugadores en el nivel de juego NTRP del equipo. La excepción es la división de Adultos Grupo de Edad 55 años o más que usa niveles de clasificación NTRP combinados y no se le requerirá cumplir con esta regla.

1.04E Elegibilidad del jugador

1.04E(1) Requisitos de domicilio y residencia. Cualquier individuo que compita en la Liga USTA deberá estar domiciliado dentro de los límites geográficos de la Sección de la USTA o participar a través de un Club de Membresía Directa de la USTA. Los residentes de países extranjeros que reúnan los requisitos de membresía y edad podrían ser invitados por una Sección de la USTA a participar en el Programa de la Liga USTA siempre y cuando todos los partidos se jueguen dentro de la Sección. Las Secciones podrán crear reglas de requisitos de residencia para alentar y fomentar el juego en la liga local. **Los jugadores extranjeros no domiciliados y no residentes de Puerto Rico, si cumplen con los requisitos de membresía y edad, podrán jugar en Puerto Rico únicamente por invitación de la Sección del Caribe. Todo Capitán o Cocapitán que desee incluir jugadores extranjeros no domiciliados y no residentes en algún equipo deberá tener la aprobación por escrito del presidente del Comité de Liga, o el (la) Coordinador(a) de Liga, ANTES DE INSCRIBIRLOS.**

1.04E(2) Membresía. Todos los individuos que compitan en la Liga USTA deberán ser miembros activos de la USTA y cumplir con todos los requisitos que conlleva esa membresía durante toda la temporada de la liga local. Cualquier individuo que avance a un nivel de campeonato en la Liga USTA deberá ser un miembro activo de la USTA en el momento de cada ascenso de campeonato. **Cada jugador solo podrá tener un número de socio en el sistema de "TennisLink". Se mantiene un solo expediente por jugador en el sistema. Si su membresía ha expirado y usted no recuerda su número de socio anterior, debe comunicarse con el (la) Coordinador(a) de Liga para que éste(a) le asista en localizar dicho número. Si aparece en el sistema con más de un número de socio se presumirá que usted obtuvo un nuevo número de socio para derivar un beneficio que no le corresponde. Como, por ejemplo, bajar de categoría NTRP o anotarse como parte de una unidad familiar cuando no lo es bajo las Reglas de la USTA. Salvo prueba en contrario, usted podrá ser objeto de penalidades, que pueden incluir la descalificación y suspensión de participar en la Liga USTA, cuando aparece con varios números de socio en combinación con variaciones en nombre, direcciones, fechas de nacimiento, etc.**

1.04E(3) Edad. El jugador deberá tener la edad de 18 años para participar en cualquier programa de la Liga. Cada jugador sobre 18 años deberá alcanzar el mínimo de edad requerida antes de o durante el año calendario en que dicho jugador participe en su primera liga local.

1.04E(4) Acuerdo del jugador. Todos los jugadores que participan en la Liga USTA, como condición para su participación, acuerdan regirse y estar obligados por la Constitución y Reglas de la USTA; FRIEND AT COURT – *El Manual de las Reglas de Tenis de la USTA* incluyendo EL CÓDIGO (THE CODE) y las Reglas de Tenis en Silla de Ruedas (a menos que sean modificadas en estas REGLAS DE LA LIGA USTA); las REGLAS DE LA LIGA USTA y los estándares de buena conducta, juego limpio y buen espíritu deportivo.

1.04E(5) Renuncia (*waiver*) a reclamaciones. Los jugadores, participantes y cualquier espectador o individuo que participe en la Liga USTA, reconocen los riesgos asociados con el juego de tenis competitivo, aceptan esos riesgos voluntariamente y, en

consideración de su aceptación en el Programa de la Liga USTA, asumen toda pérdida o daño, y cualquier reclamo o demanda debido a lesiones y/o exposición a síndromes o enfermedades infecciosas a la persona o propiedad o que resulte en enfermedad y/o muerte que surja de o relacionado con su participación, ya sea causada por negligencia o de otra manera. Al participar o asistir a un evento de liga, los jugadores, participantes y cualquier espectador asumen todos los riesgos, ya sean conocidos o desconocidos. Además, los Jugadores, participantes y espectadores liberan de toda responsabilidad a la USTA, sus Secciones afiliadas y Distritos/Subdivisiones y la instalación de anfitrión, sus oficiales (Partes Liberadas) y las Partes Exoneradas, empleados y agentes con respecto a cualquier lesión o pérdida causada por negligencia o de otra manera en la máxima medida permitida por la ley. Este relevo de responsabilidad aplica igualmente a la Sección del Caribe, comprendida por los Distritos de Puerto Rico e Islas Vírgenes.

1.04F Programa oficial de clasificación de liga. El Programa Nacional de Clasificación de Tenis (NTRP) es el sistema oficial para clasificar los niveles de competencia en la Liga USTA.

1.04F(1) Ingreso. Un jugador sin un nivel de clasificación NTRP válido en TennisLink, un jugador con un nivel de clasificación NTRP expirado que reingresa a la liga y un jugador con clasificación Exclusiva de Torneo (T) o de Dobles Mixtos Exclusiva (M) que no tenga una clasificación computarizada (C) válida de algún año anterior y escoja participar en la división Adultos deberán auto clasificarse para que se le asigne una nueva clasificación, que se le reasigne su clasificación expirada, o se le otorgue una clasificación más alta de acuerdo al historial del jugador. Esto es requisito para para ingresar al Programa de la Liga USTA. Un jugador con un nivel de clasificación NTRP válido en TennisLink deberá usar esa clasificación para ingresar al Programa de la Liga USTA conforme a lo establecido en la siguiente tabla:

NIVELES DE CLASIFICACIÓN NTRP PARA INGRESAR AL JUEGO DE LIGA		
DIVISIÓN	GRUPO DE EDAD	NIVEL DE CLASIFICACIÓN NTRP DEL JUGADOR
Adultos	18 años o más 40 años o más 55 años o más Niveles NTRP sin combinar (en la Sección del Caribe sólo se ofrece nivel combinado)	Nivel NTRP actual y/o hasta un nivel superior al nivel NTRP actual del jugador
	55 años o más Niveles NTRP Combinados	Los niveles combinados NTRP de las parejas no deberán exceder el nivel NTRP del equipo. La diferencia entre los niveles NTRP de los jugadores no deberá exceder 1.0 El nivel NTRP mínimo para: 6.0 es 2.5; 7.0 es 3.0; 8.0 es 3.5; 9.0 es 4.0.
Dobles Mixtos	18 años o más 2.5 Niveles NTRP sin combinar	Sólo para jugadores con clasificación NTRP 2.0 y 2.5
	18 años o más 40 años o más Niveles NTRP combinados	Los niveles NTRP combinados de las parejas no deberán exceder el nivel NTRP del equipo. La diferencia entre los niveles NTRP entre las parejas no deberá exceder 1.0. El nivel mínimo NTRP para: 6.0 es 2.5; 7.0 es 3.0; 8.0 es 3.5; 9.0 es 4.0; 10.0 es 4.5.

Un jugador, si así lo desea, podrá jugar en más de una categoría diferente, bajo su responsabilidad, siempre y cuando no exceda .5 de su clasificación publicada. NO HABRÁ EXCEPCIONES POR CONFLICTO DE CALENDARIO EN LIGA REGULAR O EN CAMPEONATOS SECCIONALES.

1.04F(1)a Los niveles de clasificación se obtienen conforme a los Procedimientos del Sistema de Clasificación Computarizada NTRP de la USTA. Una vez al jugador se le asigna un nivel NTRP válido computarizado (C) esa clasificación será válida para las divisiones Adultos y Dobles Mixtos para todos los jugadores de 59 años o menos por tres años consecutivos o hasta que se genere otro nivel NTRP publicado. Para los jugadores de 60 años o más, una clasificación NTRP válida computarizada (C) es válida para jugar en las divisiones Adultos y Dobles Mixtos por dos años consecutivos o hasta que se genere otro nivel NTRP publicado. (Vea la Regla 1.04F(1)b y c y la tabla *Clasificaciones Computarizadas NTRP Válidas*). **Para generar una Clasificación de Fin de Año (“Year-end-rating), el jugador debe haber participado y completado, no menos de tres partidos individuales.**

1.04F(1)b Los resultados de los Dobles Mixtos no contribuirán para generar la clasificación de fin de año del jugador, con la excepción de los jugadores que participan exclusivamente en la división Dobles Mixtos. Un jugador que juegue exclusivamente en la división Dobles Mixtos recibirá un nivel de clasificación NTRP Dobles Mixtos Exclusivo

(M) publicado a fin de año a menos que tenga una clasificación válida computarizada (C) registrada en TennisLink de un año anterior. Un nivel de clasificación NTRP (M) publicado es válido para juego exclusivamente en la división Dobles Mixtos y será efectiva para jugadores de 59 años o menos por tres años consecutivos y para jugadores de 60 años o más por dos años consecutivos o hasta que se genere otro nivel NTRP publicado. Un jugador que juegue exclusivamente en la división Dobles Mixtos y posteriormente escoja participar en la división Adultos deberá ingresar con una clasificación computarizada (C) válida de algún año anterior. Si dicho jugador no tiene una clasificación válida (C) de algún año anterior, deberá auto clasificarse y la clasificación mínima será la más alta entre su auto clasificación y la clasificación exclusiva de Dobles Mixtos (M).

1.04F(1)c Un jugador que juegue exclusivamente en torneos NTRP y que posteriormente escoja participar en la división Adultos deberá ingresar a esa división con una clasificación válida computarizada (C) de algún año anterior. Si dicho jugador no tiene una clasificación (C) válida de algún año anterior, ese jugador deberá auto clasificarse y su clasificación mínima será la más alta entre su auto clasificación y su clasificación de Torneo (T) Exclusivo válida.

1.04F(1)d Los jugadores que no tienen un nivel de clasificación NTRP válido registrado en TennisLink deberán auto clasificarse conforme a las *Guías para Jugadores en General y Jugadores Experimentados – Suplemento a las Guías NTRP* y completar el proceso de auto clasificación en TennisLink para inscribirse en un equipo. Los jugadores que permitan que otra persona complete el proceso de auto clasificación por ellos, serán responsables por esa acción y tendrán que responder por toda información presentada u omitida. De no auto clasificarse conforme a esas *Guías* o de omitir información relacionada al historial tenístico del jugador, el jugador, capitán y/u otros que completaron, asistieron y/o condonaron una auto clasificación incorrecta se exponen a penalidades y suspensión. **Los jugadores cuyas auto clasificaciones se determine que son incorrectas o inapropiadas serán descalificados (Vea la Regla 3.03E(1)a).**

1.04F(1)e Las auto clasificaciones son válidas por dos años a partir de la fecha en que se emiten o hasta que sean reemplazadas por una clasificación dinámica o computarizada. De surgir un cambio en la experiencia del jugador, este podrá apelar su clasificación hacia arriba o podrá ser promovido por el/la Coordinador(a) de la Liga.

1.04F(1)f *TennisLink* automáticamente removerá las clasificaciones computarizadas y autorrealizadas expiradas para así permitir que los individuos se auto clasifiquen. Los jugadores con clasificaciones expiradas no podrán auto clasificarse para un nivel inferior al de su última clasificación NTRP válida. Sin embargo, cuando se le asigne una clasificación NTRP por *TennisLink*, el jugador tendrá la oportunidad de presentar una apelación de auto clasificación.

1.04F(1)g Cada Sección designará un comité para atender las apelaciones de auto clasificación para aquellos jugadores que apelen su auto clasificación asignada. Este comité consistirá en no menos de tres personas, incluyendo un presidente. Este comité podrá ser total o parcialmente igual al Comité de Querellas de la Liga de la Sección que atiende las querellas NTRP. Todas las decisiones relacionadas a las apelaciones de auto

clasificación se decidirán por un voto de mayoría. Los jugadores que apelen su clasificación y cualquier persona que actúe en representación de éstos se regirán por la decisión del Comité de Apelación de Auto Clasificaciones sin derecho a apelar nuevamente dicha decisión, con la excepción que el Comité puede reconsiderar su decisión en el evento que el Comité haya incurrido en un error de hecho evidente. Los jugadores a los que se les concede una apelación relacionada a su auto clasificación podrían ser objeto de una Querrela NTRP basado solamente en información nueva obtenida o información que faltaba y que no había sido previamente considerada. (Vea *Guías para Jugadores en General y Jugadores Experimentados – Suplemento a las Guías NTRP.*)

1.04F(1)h Clasificaciones computarizadas NTRP válidas: (Vea la tabla *Clasificaciones Computarizadas NTRP Válidas* – lado interior de la portada de atrás).

1.04G Elegibilidad para participación del jugador

1.04G(1) Los jugadores de liga pueden jugar en las divisiones Adultos y Mixtos de la Liga USTA durante la misma temporada de la liga local.

1.04G(2) Un jugador podrá jugar solamente en un equipo por nivel NTRP dentro de un Grupo de Edad en una misma liga local durante la misma temporada. En las ligas locales donde los niveles NTRP se dividen en subdivisiones (*flights*) un jugador no podrá jugar en más de una subdivisión.

1.04G(3) Un jugador puede jugar en más de un equipo en un nivel NTRP dentro de un Grupo de Edad en la misma temporada siempre y cuando sea en ligas locales diferentes. La Sección tiene la autoridad de aceptar o denegar la participación. **La Sección del Caribe no permite la participación múltiple, en un mismo nivel, dentro de la Sección del Caribe y los Distritos de Puerto Rico e Islas Vírgenes. Si se acepta con jugadores de otras Secciones.**

1.04G(4) Una Sección puede autorizar la participación en más de un nivel NTRP dentro de un Grupo de Edad en la misma liga local durante la misma temporada. **Un jugador, si así lo desea, podrá jugar en más de un nivel diferente, bajo su responsabilidad, siempre y cuando no exceda .5 de su nivel publicado. NO HABRÁ EXCEPCIONES POR CONFLICTO DE CALENDARIO EN LIGA REGULAR O EN CAMPEONATOS SECCIONALES.**

1.04G(5) Un jugador puede jugar hasta un nivel NTRP superior al nivel NTRP actual del jugador.

1.04G(6) La Sección podría requerir a un jugador que clasifica para ascender al nivel de campeonato en más de un equipo que escoja a cuál equipo representará.

1.04G(7) En cualquier Campeonato Nacional, si un jugador clasifica para dos o más equipos en el mismo nivel NTRP para un evento, el individuo deberá declarar a cuál equipo representará. De no hacer esta declaración, el primer partido que juegue determinará a cuál equipo representará.

1.04G(8) Un jugador podrá participar en solamente un partido individual dentro de cada encuentro de equipo.

1.04G(9) Un jugador que participa en la Liga USTA en violación de alguna estipulación de la sección 1.04G, *Elegibilidad para participación del jugador*, estará sujeto a una querrela por elegibilidad según se define en la sección de *Querrela por incumplimiento con requisitos de elegibilidad*.

1.05 Bola oficial. En partidos de la Liga USTA, se usará una bola estándar USTA Tipo 2 aprobada. Se prohíbe el uso de cualquier bola de “transición” USTA.

2.00 REGLAS DE LA LIGA USTA

Todas las reglas de la Liga USTA en 1.00 GENERAL, 3.00 PROCEDIMIENTOS DE QUERELLAS y las siguientes reglas en esta sección aplicarán a las Divisiones Adultos y Mixtos de la Liga USTA, excepto la Regla 2.04 sobre LOS PROCEDIMIENTOS DE DESCALIFICACIÓN Y REVISIÓN DINÁMICA NTRP, que aplicará solo a la División de Adultos.

2.01 COMPETENCIA LOCAL

2.01A Niveles de juego NTRP

2.01A(1) Cuando se usan niveles NTRP sin combinar, un jugador no podrá tener una clasificación NTRP más alta que el nivel NTRP en el cual el jugador compite.

2.01A(2) Cuando se usan niveles NTRP combinados, los niveles de clasificación NTRP combinados del equipo de dobles no podrá exceder el nivel NTRP combinado en el cual compiten los jugadores.

2.01A(3) La diferencia del NTRP entre miembros de un equipo de dobles individual no podrá exceder 1.0.

2.01A(4) Los niveles NTRP de la Liga USTA en la liga local y en campeonatos se aprueban conforme a la siguiente tabla:

NIVELES DE JUEGO NTRP				
DIVISIÓN	GRUPO DE EDAD	LIGAS LOCALES	TODOS LOS CAMPEONATOS ANTERIORES AL CAMPEONATO NACIONAL	CAMPEONATOS NACIONALES
Adultos	18 años o más	2.5, 3.0, 3.5, 4.0, 4.5, 5.0, Open*	2.5, 3.0, 3.5, 4.0, 4.5, 5.0, Open*	2.5 femenino, 3.0, 3.5, 4.0, 4.5, 5.0
	40 años o más	3.0, 3.5, 4.0, 4.5, 5.0	3.0, 3.5, 4.0, 4.5, 5.0	3.0, 3.5, 4.0, 4.5
	55 años o más	Niveles sin combinar 3.0, 3.5, 4.0, 4.5 O Niveles combinados 6.0, 7.0, 8.0, 9.0	Niveles sin combinar 3.0, 3.5, 4.0, 4.5 (La Sección del Caribe solo ofrece niveles combinados) O Niveles combinados 6.0, 7.0, 8.0, 9.0	Niveles combinados 6.0, 7.0, 8.0, 9.0
Dobles Mixtos	18 años o más	Niveles sin combinar 2.5 Y Niveles combinados 6.0, 7.0, 8.0, 9.0, 10.0	Niveles sin combinar 2.5 Y Niveles combinados 6.0, 7.0, 8.0, 9.0, 10.0	Niveles sin combinar 2.5 Y Niveles combinados 6.0, 7.0, 8.0, 9.0, 10.0
	40 años o más	Niveles combinados 6.0, 7.0, 8.0, 9.0	Niveles combinados 6.0, 7.0, 8.0, 9.0	Niveles combinados 6.0, 7.0, 8.0, 9.0

***5.0 y más**

2.01B Hombres, Mujeres y Dobles Mixtos. Las ligas de hombres y mujeres serán por separado en cada nivel NTRP aprobado en la división Adultos. Las ligas en la división Dobles Mixtos se componen de un hombre y una mujer que se combinan para jugar en cada encuentro individual. La liga local determinará cuál de estos niveles NTRP aprobados en la regla 2.01A(4) estarán disponibles para hombres, mujeres y géneros mixtos en la competencia de la liga local.

2.01C Formato de competencia

I. Disposiciones Generales – Reunión de Capitanes y Preparación de Itinerario de Juegos:

- A. Los Capitanes de cada equipo de la liga correspondiente serán citados por teléfono o correo electrónico para celebrar una reunión en el sitio, fecha y hora que establezca y anuncie el (la) Coordinador(a) de la Liga, al menos con tres (3) días de anticipación a la fecha de su celebración. **La reunión podrá ser presencial o de forma virtual. El Capitán o, en su defecto el Cocapitán, debe asistir a la reunión.**
- B. En esa reunión el (la) Coordinador(a) de la Liga determinará mediante sorteo los equipos que participarán en cada subdivisión (“flight”). El sorteo no se detendrá porque no esté presente algún Capitán o Cocapitán.
- C. Celebrado el sorteo, los Capitanes o Cocapitanes de cada subdivisión o “flight”, correspondiente acordarán el itinerario de juegos de sus respectivos equipos. Este itinerario se entregará firmado por todos los Capitanes y será el que gobierne el calendario de juegos. **Si, por acuerdo mutuo, algún encuentro cambiara de fecha, hora, y/o lugar, este nuevo acuerdo deberá comunicarse, por escrito (vía email), a la Coordinadora de Liga, en un periodo no mayor de 72 horas, o inmediatamente, en el caso de que el encuentro fuera a celebrarse antes de las 72 horas.**

De ser una REUNIÓN VIRTUAL, al finalizar la reunión, un representante, seleccionado por los capitanes del flight, enviará, vía email, el itinerario a la coordinadora, y a todos los demás capitanes del flight. Cada capitán deberá revisarlo y responder, por escrito, con “aprobado”, en un periodo no mayor de 24 horas. De no recibir respuesta por algún capitán en el término de las 24 horas, se asume correcto lo aprobado por los restantes capitanes del flight. Luego de la aprobación, el calendario será publicado en Tennislink.

El itinerario publicado en *Tennislink* se entiende es un acuerdo de buena fe entre Capitanes, por lo cual no se pueden cambiar fechas por capricho de ninguno de los equipos, (no tengo el equipo completo, hay una actividad, etc.). De no tener los jugadores completos, tienen que jugar con el mínimo de jugadores requeridos para evitar un “team default”. Por mutuo acuerdo, pueden coordinar un encuentro dividido. En ningún caso la nueva fecha puede acordarse para una fecha mayor a 30 días del juego original, ni posterior a la publicada como conclusión de la Liga Local. De no poder llegar a ningún acuerdo, prevalece la fecha publicada en *Tennislink*.

- D. Si dos o más equipos compartieran un mismo Capitán, éste tendrá que seleccionar con anticipación a la reunión el número de Cocapitanes necesario para que sus equipos estén representados en todas y cada una de las mesas en las que sus equipos tengan que acordar su itinerario de juego correspondiente.

E. PROTOSCOLOS COVID

Mientras dure la pandemia del COVID estaremos siguiendo los mandatos gubernamentales y órdenes ejecutivas. Ajustaremos nuestras normas y protocolos según lo requiera el Departamento de Recreación y Deportes o el Departamento de Salud. O sea, este protocolo podría alterarse durante el periodo de Liga Regular y/o Campeonatos Seccionales para que sea cónsono con las órdenes ejecutivas vigentes y/o demás autoridades gubernamentales.

Por el momento, el protocolo a seguir para poder celebrar los juegos de liga del 2022 es como sigue:

1. Todo jugador deberá presentar evidencia de vacunación completada. La evidencia de vacunación será requerida por la Coordinadora de Liga, antes de comenzar cada liga.
Los Capitanes y Cocapitanes serán responsables de que sus jugadores cumplan con los protocolos establecidos. También serán responsables de enviar copia de la tarjeta de vacunación de los miembros de su equipo, vía email, o llevar copia de ésta personalmente a las oficinas de la PRТА/CTA, para este proceso el VACU id no se aceptará como evidencia de vacunación. Al visitar una facilidad, todo jugador debe tener la tarjeta de vacunación accesible para poder ser revisada en caso de que fuera necesario o sea solicitada. De no tener la tarjeta de vacunación, puede presentar VACU id personalmente por medio de la aplicación, no se aceptarán fotos de VACU id.
2. Se reduce a un 75% la capacidad de personas en las instalaciones al aire libre siempre y cuando no excedan los 250 participantes. Esto pudiera limitar la cantidad de espectadores en algunos eventos como los Campeonatos Seccionales. En el caso de CTH se permitirán hasta 2 invitados por jugador durante el periodo de Liga. La cantidad de invitados podría limitarse aún más, de acuerdo con la capacidad de personas máximas permitidas según orden ejecutiva vigente al momento de celebrar los encuentros y/o las Seccionales.
3. Todo espectador, incluyendo menores entre 5 a 11 años, deberán presentar evidencia de vacunación completada. Menores de 5 años no podrán participar de eventos multitudinarios en el exterior que propicie la aglomeración de personas.
4. El uso de la mascarilla es compulsorio para todos los participantes y espectadores en todo momento, excepto para los jugadores que estén en cancha compitiendo. Una vez fuera de cancha, será compulsorio el uso de la mascarilla.

II. Disposiciones Generales – Disponibilidad de Canchas, y Suspensión de Encuentros por Lluvia o Fuerza Mayor:

- A. Los equipos deberán tener un mínimo de dos (2) canchas disponibles para cada encuentro. Si el equipo anfitrión va a utilizar un número mayor de canchas, deberá notificar el número total de canchas que se utilizarán simultáneamente, mediante llamada telefónica, al Capitán del equipo visitante con veinticuatro (24) horas o más de anticipación a la hora del comienzo del encuentro. Notificado así, el equipo visitante vendrá obligado a jugar simultáneamente en todas las canchas que se hayan anunciado como disponibles para el encuentro. Lo antes dispuesto no impedirá que, si durante el encuentro, surgen más canchas disponibles, los Capitanes de ambos equipos deberán utilizar un número mayor de canchas al previamente anunciado. De surgir tres o cinco canchas, el equipo visitante no podrá negarse a jugar en ellas sin razones justificadas. Si los jugadores que están en la alineación no están presentes cuando surjan esas otras canchas, el tiempo razonable de espera será de 45 minutos.**
- B. El Capitán del equipo anfitrión tendrá la obligación de cerciorarse con no menos de veinticuatro (24) horas de anticipación a la fecha del encuentro, que las canchas en las que se celebrará el encuentro estén disponibles en la fecha y hora pautada para el encuentro. Si el encuentro debe continuar de noche, el Capitán del equipo anfitrión debe cerciorarse de que habrá luces disponibles. De no estar las canchas disponibles para el día pautado para el encuentro, por razones no atribuibles al equipo anfitrión, que no pudieron preverse, el Capitán de dicho equipo deberá comunicarse inmediatamente que se entere, con el Capitán del equipo visitante para cancelar el encuentro y acordar una nueva fecha. De no haber luces disponibles, para concluir el encuentro, por razones no atribuibles al equipo anfitrión, que no pudieron preverse, el Capitán de dicho equipo debe ponerse de acuerdo con el Capitán visitante para continuar el encuentro en una nueva fecha. De no ponerse de acuerdo en cuanto a la fecha y hora del nuevo encuentro, o de la continuación del encuentro suspendido por falta de luces, el Capitán anfitrión se lo notificará a el (la) Coordinador(a) de la Liga, no más tarde de setenta y dos (72) horas después de cancelado o pospuesto el encuentro. El (la) Coordinador(a) de la Liga, luego de consultar con el Capitán del equipo visitante, procederá a pautar nuevamente el encuentro para una fecha dentro del calendario de la Liga pertinente, y su decisión al respecto será final e inapelable. Esta regla no se refiere a retrasos en la hora de comienzo del encuentro, causados por lluvia, retrasos normales por dilación de encuentros de otros equipos que ya están en cancha, u otros eventos de fuerza mayor. Si el encuentro puede llevarse a cabo no más tarde de dos (2) horas de la hora pautada para su comienzo, si es de día, o una (1) hora si es de noche, y el atraso se debe a razones no atribuibles al equipo anfitrión, el encuentro se llevará a cabo en la fecha pautada, utilizando las canchas según vaya surgiendo su disponibilidad.**
- C. Si la causa de que las canchas no estuvieran disponibles para la fecha y hora del encuentro (a) estuvo bajo el control del equipo anfitrión; (b) éste, pudiendo haber conocido veinticuatro (24) horas antes del encuentro, que las canchas no estarían**

disponibles para el encuentro; (c) no se lo notificó al Capitán del equipo visitante y (d) el equipo visitante se personó al encuentro para jugarlo, según el itinerario aprobado, se considerará que el equipo anfitrión entregó el encuentro (“TEAM default”). No obstante, lo anterior no impide que el Capitán del equipo visitante pueda voluntariamente acordar con el Capitán del equipo anfitrión que el encuentro se celebre en otra fecha que cumpla con el calendario de la Liga. Recuerden que un “Team Default” no significa que el equipo se agencia los cinco partidos individuales a su favor. Hay un procedimiento de eliminación de ronda y por lo tanto la intención de la USTA y la Sección del Caribe, es que se jueguen todos los encuentros.

- D. Si ocurriera algún evento de fuerza mayor, como el cierre de las facilidades donde tendría lugar el encuentro por orden de alguna entidad gubernamental, huracán, fuego, terremoto, huelga, asalto, actos de vandalismo a las facilidades, que las inhabiliten para su uso, o por otra causa de naturaleza similar, el equipo anfitrión deberá comunicarse de inmediato con el (la) Coordinador(a) de Liga, así como con los Capitanes de los equipos contrarios con quienes tiene encuentros pendientes de celebrarse, para ponerse de acuerdo sobre cómo solucionar la situación y completar los encuentros. De no poderse solucionar la situación, por no haber facilidades disponibles con canchas, y luego de consultarlo con el (la) Coordinador(a) de Liga, los juegos no jugados contarán como “Match defaults” para el equipo anfitrión y como juegos ganados para los equipos contrarios. Debe intentarse hasta el máximo posible de que estos encuentros se lleven a cabo.
- E. Si en cualquiera de las anteriores situaciones, los equipos acordaran pautar nuevamente el encuentro, el acuerdo y la nueva fecha y hora de éste deberán ser notificados al Coordinador(a) de la Liga, por escrito firmado por ambos Capitanes, dentro del término de setenta y dos (72) horas de la fecha original del encuentro.
- F. Cuando se pauté nuevamente el encuentro, los Capitanes de cada equipo intercambiarán simultáneamente la alineación de los partidos de sus equipos, a la hora pautada para el comienzo del nuevo encuentro. Si los Capitanes hubieren intercambiado la alineación del encuentro y el mismo fue suspendido, ésta no obligará el encuentro pautado nuevamente, siempre y cuando no haya algún partido comenzado.
- G. Si el encuentro se está celebrando de día y llueve antes de comenzar, o llueve durante el encuentro, los equipos deberán esperar obligatoriamente un mínimo de dos horas con el fin de comenzar o continuar el encuentro. El equipo local debe asegurarse de que haya al menos un rolo por cancha a utilizarse. Ambos equipos serán responsables de secar las canchas hasta un máximo de dos veces, durante las dos primeras horas. Si luego de secar las canchas, faltaría más o menos media hora para que las canchas estén en condiciones de juego, se deberá esperar media ½ hora adicional a las dos (2) horas originales para comenzar o continuar el encuentro. Si luego de secar las canchas y recomenzar el encuentro vuelve a llover, el tiempo acumulado anteriormente cuenta para el período de espera. En ningún caso se esperará más de una hora adicional.

- H. Si transcurrieran dos (2) horas sin que haya cesado la lluvia, o si luego de las dos horas volviera a llover, el encuentro será suspendido, a menos que los equipos acuerden esperar más tiempo. Los Capitanes de ambos equipos acordarán una nueva fecha de juego por escrito y bajo su firma y la informarán dentro de las próximas setenta y dos (72) horas al (la) Coordinador(a) de la Liga. Esa nueva fecha debe ser una dentro de los próximos treinta (30) días de suspendido el encuentro y siempre dentro de las fechas comprendidas en el Calendario de Fechas de la Liga. **Recuerden que cada partido individual comienza con el primer intento de servicio. Los puntos acumulados en partidos comenzados permanecen y no hay cambios permitidos. En el caso de los partidos individuales que no comenzaron, aunque originalmente se haya anotado un abandono por uno de los equipos, podrán ser cambiados en la hoja de anotaciones original.**
- I. Si el encuentro se está llevando a cabo de noche, se seguirá el mismo procedimiento anterior, salvo que en ese caso el periodo de espera obligatorio será de una hora de duración.

III. Disposiciones Generales – Acuerdo de Capitanes:

En cualquier instancia en que bajo estos Reglamentos se requiera un acuerdo de Capitanes luego de suspendido un encuentro, por las razones justificadas que se exponen, si los Capitanes no llegan a un acuerdo, el (la) Coordinador(a) de Liga fijará la fecha y el lugar donde se llevará a cabo el partido o encuentro y esta decisión será final e inapelable. Los Capitanes deben intentar lo más posible llegar a un acuerdo entre ellos.

2.01C (1) Todos contra todos (*round robin*). Cada nivel NTRP en la liga local jugará por lo menos una competencia todos contra todos donde cada equipo juega contra cada uno de los demás equipos. Cuando algún nivel NTRP consista en solamente dos equipos, a cada equipo se le requerirá jugar un mínimo de tres encuentros, lo que es un todos contra todos triples. Cuando algún nivel NTRP consista en solamente tres equipos, a cada equipo se le requerirá jugar un mínimo de cuatro encuentros, lo que es un todos contra todos dobles. Cualquier nivel NTRP podrá formar subdivisiones (*flights*) y cada equipo jugará contra todos los demás equipos en su subdivisión. Los ganadores de las subdivisiones podrán participar en una estructura de eliminatorias (*playoffs*) para establecer un campeón de la liga local para ese nivel NTRP.

2.01C (1)a. Cada Sección puede permitir encuentros adicionales, seleccionados aleatoriamente, dentro de la subdivisión.

2.01C (1)b. Cada Sección puede permitir encuentros adicionales entre subdivisiones, en donde cada equipo en una subdivisión juega la misma cantidad de encuentros en la otra subdivisión, seleccionado de forma aleatoria si no se completa el todos contra todos.

2.01C (1)c. Cada Sección puede permitir que los equipos toques de una subdivisión jueguen un todos contra todos adicional para determinar quién avanza a los Campeonatos y los equipos sin oportunidad matemática pueden jugar un todos contra todos adicional.

En la Sección del Caribe, el formato de la competencia de las Ligas, anterior a los campeonatos seccionales, será el de todos contra todos (“Round Robin”). Los grupos de cada Liga se dividirán, según las clasificaciones arriba indicados, en subdivisiones (“flights”) y cada equipo jugará contra todos los equipos de su misma subdivisión (“flight”), dos (2) veces, si la subdivisión consiste en cinco (5) equipos o más. Si la subdivisión (“flight”), consiste en cuatro (4) equipos o menos, jugarán tres (3) veces contra los equipos de su misma subdivisión.

En las ocasiones en que los equipos de una misma subdivisión jueguen dos (2) veces con otro equipo, en una ocasión serán anfitriones y en la otra visitante. El equipo anfitrión será responsable de proveer al visitante bolas nuevas para cada partido individual y cubrir cualquier costo por el uso de canchas. Cada jugador es responsable de llevar su propia agua, refrescos y comestibles.

Cuando los equipos jueguen tres (3) veces entre sí, ambos capitanes se deberán poner de acuerdo en cuanto a dónde se jugará el tercer encuentro y se dividirán los gastos de éste, por partes iguales. Si no se ponen de acuerdo, se determinará al azar, mediante el uso de una moneda de \$0.25, siendo “cara” el equipo anfitrión. Lo mismo aplicará en casos de suspensión por lluvia.

2.01C(2) Encuentro. Cada encuentro en una liga local consistirá en el número de partidos individuales en sencillos, dobles o una combinación de éstos como lo determine la liga local. Cada equipo deberá tener el mínimo requerido de jugadores para completar la mayoría de los partidos individuales. Si un equipo no tiene ese mínimo de jugadores, el equipo contrario podrá acreditarse una victoria por abandono de equipo y registrará como 6-0, 6-0 cada partido individual. De ningún equipo tener el mínimo de jugadores requeridos, el encuentro será un abandono doble y ningún equipo recibirá crédito por una victoria. En el caso de que proceda un abandono de equipo o abandono doble, todo partido individual jugado contará para propósitos de las clasificaciones y elegibilidad para avanzar en campeonatos. No contarán para determinar las posiciones dentro de la subdivisión.

Si ambos equipos tienen el mínimo de jugadores requeridos, pero la combinación de abandonos individuales provoca que no se jueguen la mayoría de los partidos individuales, los equipos deben seguir los procedimientos establecidos por la Sección, tal como se requiere en esta cláusula, para asegurarse de que la mayoría de los partidos individuales sean jugados.

Cada Sección establecerá los procedimientos para determinar 1) cómo se afectan las posiciones en la subdivisión en el caso de que ocurra un abandono de equipo o abandono doble y 2) las acciones a tomar cuando la combinación de abandonos por ambos equipos en un encuentro tenga como resultado – o resultaría – en una situación donde la mayoría de los partidos

individuales no se jugarían. De no existir esos procedimientos, el encuentro resultaría en un abandono doble.

En la Sección del Caribe en Adultos 18 y más, en los niveles de 2.5 y 5.0+ se jugarán un sencillo y dos dobles. En Adultos 18 y más en los niveles 3.0, 3.5, 4.0 y 4.5 se jugarán dos sencillos y tres dobles. En Adultos 40 y más, en los niveles de 3.0, 3.5, 4.0 y 4.5+, se jugará UN (1) sencillo y cuatro dobles.

En Adultos 55 o más se jugarán tres dobles y las combinaciones de jugadores permitidas por grupo serán las siguientes:

GRUPO 6.0: Combinaciones de jugadores clasificación 2.5 y 2.5; 2.5 y 3.0; 3.0 y 3.0; 2.5 y 3.5.

GRUPO 7.0: Combinaciones de jugadores clasificación 3.0 y 3.5; 3.5 y 3.5; 3.0 y 4.0.

GRUPO 8.0: Combinaciones de jugadores clasificación 3.5 y 4.0; 4.0 y 4.0; 3.5 y 4.5.

GRUPO 9.0: Combinaciones de jugadores clasificación 4.0 y 4.5; 4.5 y 4.5; 4.0 y 5.0.

En la Liga Mixta 18 o más se jugarán tres dobles y se permitirán las siguientes combinaciones de jugadores:

GRUPO 2.5: Niveles sin combinar.

GRUPO 6.0: Combinaciones de jugadores clasificación 2.5 y 3.0; 3.0 y 3.0; 2.5 y 3.5.

GRUPO 7.0: Combinaciones de jugadores clasificación 3.0 y 3.5; 3.5 y 3.5; 3.0 y 4.0.

GRUPO 8.0: Combinaciones de jugadores clasificación 3.5 y 4.0; 4.0 y 4.0; 3.5 y 4.5.

GRUPO 9.0: Combinaciones de jugadores clasificación 4.0 y 4.5; 4.5 y 4.5; 4.0 y 5.0.

GRUPO 10: Combinaciones de jugadores clasificación 4.5 y 5.0; 5.0 y 5.0.

En la Liga Mixta 40 o más se jugarán tres dobles y se permitirán las siguientes combinaciones de jugadores:

GRUPO 6.0: Combinaciones de jugadores clasificación 2.5 y 3.0; 3.0 y 3.0; 2.5 y 3.5.

GRUPO 7.0: Combinaciones de jugadores clasificación 3.0 y 3.5; 3.5 y 3.5; 3.0 y 4.0.

GRUPO 8.0: Combinaciones de jugadores clasificación 3.5 y 4.0; 4.0 y 4.0; 3.5 y 4.5.

GRUPO 9.0: Combinaciones de jugadores clasificación 4.0 y 4.5; 4.5 y 4.5; 4.0 y 5.0.

GRUPO 10: Combinaciones de jugadores clasificación 4.5 y 5.0; 5.0 y 5.0.

De no jugarse el mínimo que constituye mayoría de los partidos individuales de un encuentro, causado por abandonos de ambos equipos, se considerará el encuentro como un abandono doble en la Sección del Caribe. SE IMPONDRÁN PENALIDADES ADICIONALES AL EQUIPO O LOS EQUIPOS QUE CAUSAN EL ABANDONO DE UN ENCUENTRO. Se aclara que cuando no se puede jugar el encuentro por ausencia de un solo equipo, el abandono y la penalidad será para el equipo que incumplió. El Comité de Liga de la Sección del Caribe eliminará los encuentros de la ronda en la que hubo el abandono por equipo, a menos que los equipos involucrados no tengan oportunidad matemática de adelantar al Campeonato Seccional. La intención es que

se jueguen todos los encuentros en itinerario y que se culminen todos o la mayoría de los partidos individuales. Recuerden que pueden coordinar para culminar un encuentro en dos o más fechas, de tener problemas con la fecha pautada.

2.01C(3) Puntuación de partidos y formatos. Se recomienda que todos los partidos se jueguen en el formato de dos sets de tres con desempate donde se jugará un desempate de partido (*match tiebreak*) para decidir el ganador en lugar de un tercer set. El resultado del desempate se registrará como 1 set y 1 juego (*game*) para propósitos del desempate. A nivel de la Sección o en niveles inferiores, la Sección podrá autorizar el uso de otros métodos de puntuación aprobados por la USTA y otros que sean compatibles con el Sistema Computarizado de Clasificación NTRP de la USTA. Otros formatos de encuentros incluyen: dos sets de tres con desempate del set al empatar 6-6, partidos con pro-sets, un solo set con desempate de set o de encuentro al empatar 6-6 y partidos jugados en tiempo limitado (*timed matches*). Se podrá jugar sin ventaja (*No-Ad*) en todas las modalidades de puntuación mencionadas anteriormente. El método para la otorgación de puntos para determinar el equipo ganador en un encuentro entre equipos de liga local, así como el ganador en la competencia de la liga local, podrá ser el mismo que se utiliza en las competencias de campeonatos u otro método que sea compatible con el Sistema Computarizado de Clasificación NTRP de la USTA seleccionado por la liga local. (Vea las Reglas 2.03D – *Formato de competencia* y 2.03E – *Encuentro entre equipos y puntuación* para competencia de campeonato.) La puntuación en la eventualidad de un abandono (*default*) o descalificación será 6-0, 6-0. La puntuación en los retiros se anotará de acuerdo con la regla 2.03N *Puntuación de los retiros*. **En la Sección del Caribe se jugarán dos sets de tres con ventaja, con un desempate (“match tiebreak”) para definir el tercer set. Para resultar vencedor, el jugador o jugadores, según sea el caso, deberán ganar dos “sets”. De terminar empatado a 6 juegos algún “set”, se jugará un “Coman Tie Break” de 7 puntos para decidir el ganador del “set”. Si finalizados los dos “sets”, cada jugador o jugadores ganara un “set”, jugarán un “Coman Match Tiebreak” de 10 puntos o “Super tiebreak” para decidir el ganador de ese encuentro individual. Entre cada “set” y entre el segundo “set” y el “Coman Match Tiebreak” de 10 puntos, habrá un descanso de 2 minutos.**

2.01C(4) Partido individual. Un partido individual se define como cualquier partido de sencillo o dobles que se juegue como parte de un encuentro de equipo.

2.01C(5) Alineación de los equipos. Los capitanes de cada equipo intercambiarán simultáneamente la alineación de los jugadores de sus equipos antes del comienzo del encuentro entre ellos. No se podrá hacer sustituciones en un partido individual luego de presentada la alineación con la excepción de lesiones, enfermedad o descalificación de un jugador previo al comienzo de dicho partido y bajo otras circunstancias que la Sección autorice. Si la sustitución se hace durante el periodo de calentamiento, al jugador sustituto se le permitirán cinco minutos de calentamiento. Los principios de abandono de juego en la Regla 2.03K *Abandonos por equipos* y 2.03L *Puntuación de abandonos de encuentro* aplicarán, con las modificaciones que la Asociación de la Sección autorice. **A la hora pautada para comenzar a celebrarse el encuentro, los Capitanes de los equipos contrincantes intercambiarán simultáneamente el nombre de todos los jugadores que participarán en cada juego individual del encuentro.**

Al momento de entregar la alineación, todos los jugadores que van a jugar los primeros juegos, según los requisitos de canchas disponibles bajo este reglamento, tendrán que estar presentes

en las canchas. En ningún caso podrán comenzarse encuentros sin que esté presente en cancha el número mínimo de jugadores requeridos bajo las Regla 2.03K. En cuanto al orden de entrega de partidos individuales, aplicará la regla 2.03K de la Liga USTA, sin modificación. No será necesario intercambiar la alineación si, por motivos de lluvia o suspensión por fuerza mayor, (según fuerza mayor ha sido definida en este reglamento) no existen canchas disponibles para celebrar el encuentro y el encuentro se pospone para otra fecha. La nueva alineación se intercambiará simultáneamente antes de comenzar el encuentro que se pautó para sustituir el suspendido, en la nueva fecha y hora en que el encuentro se celebre. Si un encuentro es suspendido para otro día, los jugadores que no han comenzado a jugar pueden ser sustituidos en la nueva fecha que se celebre el juego.

I. Orden de juegos dentro de un encuentro:

A. En los encuentros de Liga de Adultos 18 o más.

Primer Juego	Sencillo #1
Segundo Juego	Doble #1
Tercer Juego	Doble #2
Cuarto Juego	Sencillo #2
Quinto Juego	Doble #3

B. En los encuentros de Liga de Adultos 40 o más se jugarán los partidos en el siguiente orden:

<u>Primer Juego</u>	<u>Sencillo #1</u>
<u>Segundo Juego</u>	<u>Doble #1</u>
<u>Tercer Juego</u>	<u>Doble #2</u>
<u>Cuarto Juego</u>	<u>Doble #3</u>
<u>Quinto Juego</u>	<u>Doble #4</u>

C. En los encuentros de Liga de Adultos 18 o más (2.5 y 5.0) se jugarán los partidos en el siguiente orden:

Primer Juego	Sencillo #1
Segundo Juego	Doble #1
Tercer Juego	Doble#2

D. En los encuentros de Adultos 55 o más, Mixta 18 o más, y Mixta 40 o más, se jugarán los partidos en el siguiente orden:

Primer Juego	Doble #1
Segundo Juego	Doble #2
Tercer Juego	Doble #3

II. Conducta durante un encuentro:

- A. Los Capitanes o Cocapitanes de los equipos serán responsables del comportamiento y la conducta que observen sus jugadores, personas relacionadas con el equipo y público general que les apoye. El equipo está sujeto a ser penalizado por conducta inapropiada o antideportiva observada por el Capitán, los jugadores, las personas asociadas con el equipo y el público que les apoye. Las agresiones físicas o verbales no serán toleradas y conllevarán penalidades severas, incluyendo la suspensión permanente de participación en la liga por cualquier jugador o Capitán o Cocapitán envuelto en la misma. Sobre el particular, véase “Friend at Court”, Parte 3 Sección IV.
- B. Ningún partido será interrumpido por un jugador o Capitán alegando una violación a alguna regla a menos que se tenga la regla disponible en el mismo momento de la alegación, y se enseñe al jugador y Capitán contrario, de éstos requerirlo. De interrumpirse el partido, por una discusión prolongada sobre una regla sin tener ésta disponible, se entenderá que se violentó la regla que exige que el partido se juegue ininterrumpidamente (“continuos play”). En ningún caso podrá interrumpirse el partido para pedir opiniones a terceros o a árbitros, pero que no estén contratados para ejercer como tales en ese encuentro.
- C. Los actos de fraude o deshonestidad serán penalizados con la prohibición de poder participar en los eventos de ligas, por el periodo que se determine por los Comités de Querellas o Apelación, según corresponda. Si dicho periodo excediera de doce (12) meses, podrá ser apelado al Comité Nacional de Liga.
- D. Consumo de Bebidas Alcohólicas. No está permitido el consumo de bebidas alcohólicas durante el tiempo en que estén jugándose los encuentros, ni en las mesas de anfitriones o sus alrededores, neveritas o baúles de los carros, hasta luego de concluido el encuentro. Tampoco se permite el consumo de bebidas alcohólicas, si las facilidades que se utilicen para el encuentro lo prohíben. En ningún caso está permitido el consumo o venta de bebidas alcohólicas a menores de edad. La PRTA/CTA no será responsable por acto u omisión alguno que pueda resultar en responsabilidad civil o criminal en el caso en que se provea o permita el consumo de bebidas alcohólicas a menores de edad, o se vendan a éstos.
- E. Teléfonos celulares y otros aparatos electrónicos. La USTA ha adoptado la Regla de la ITF que prohíbe el uso o posesión, dentro de la cancha, de aparatos electrónicos tales como celulares y I-pads. **No se puede entrar a la cancha con ningún aparato electrónico. Esto incluye relojes inteligentes, blue tooth, etc. De contar con un reloj inteligente al momento de estar jugando en cancha, tiene que desactivar la opción de llamadas. No se permiten contestar llamadas por celular, reloj, ni ningún otro dispositivo electrónico.**
- F. No hay excepción a la Regla ni para profesionales en turno de emergencia. Si salen de la cancha a contestar el teléfono, se decretará un abandono de juego. Si durante el descanso contestara una llamada, la misma no puede durar más tiempo que el descanso reglamentario o resultará en abandono de juego
- G. Vestimenta adecuada. De existir un código de vestimenta en el Complejo dónde se celebre un encuentro, el mismo deberá ser respetado por ambos equipos.

- H. **Árbitros.** Los equipos interesados en tener árbitro(s) presentes durante algún encuentro podrán hacerlo. En tal caso, el Capitán del equipo que solicitó el arbitraje deberá notificárselo al Capitán del equipo contrario con veinticuatro (24) horas de anticipación. No podrá llamarse por teléfono a árbitros para que provean una contestación sobre situaciones en cancha, ni reglas aplicables a situaciones cuando dichos árbitros no están presentes por no haber sido contratados para observar el encuentro y poder resolver. Tampoco podrá consultarse a árbitros que formen parte de uno de los equipos o del público que los apoya. Para obtener el servicio de arbitraje, el Capitán interesado deberá comunicarse con el Sr. Eligio Román al (787) 637-1068. El costo del arbitraje será sufragado por el equipo que solicite la presencia de árbitro(s) y se negociará directamente con ellos.
- I. Para conocer las normas y reglas pertinentes a los recesos para ir al baño, médico y por sangrado (“bleeding time-out”), refiérase a “Friend at Court.”
- J. En los juegos de liga es de aplicación El Código (“The Code”). Véase “Friend at Court”, parte 2.

2.01D Instrucciones (coaching). Cuando el método de puntuación es dos sets de tres con desempate y un periodo de descanso de 10 minutos entre el segundo y tercer set, se permitirán instrucciones al jugador solamente durante este periodo de descanso. **La Sección del Caribe no juega el tercer completo, por lo cual no se permite impartir instrucciones (coaching), en ningún momento.**

2.02 ASCENSO

2.02A Liga local

2.02A(1) Competencia en la liga local. Cada equipo que gane una competencia en la liga local en un nivel específico podrá ascender al próximo nivel de competencia.

2.02A(2) Campeonatos en la liga local. Al final de la competencia de la liga local, el coordinador de la liga local le certificará al coordinador de la liga de la Sección los resultados de la competencia de la liga local y los nombres y direcciones de los capitanes de los equipos. La competencia de la liga local deberá concluir antes de la fecha límite establecida por la Sección.

2.02B Campeonatos

2.02B(1) Campeonatos de Distrito/Área. Cada Sección determinará y anunciará un método de ascenso apropiado para sus límites geográficos para el ascenso de sus equipos de la liga local a los campeonatos de la liga de la Sección. Dicho ascenso puede incluir uno o más campeonatos a un nivel inferior al campeonato de la Sección.

2.02B(2) Eventos de campeonato de Distrito/Área y Sección. Cada Sección determinará las fechas de los campeonatos en la Sección. Cada evento de campeonato terminará en la fecha publicada en TennisLink como la fecha del fin del campeonato. En caso de que el

campeonato no esté incluido en la fecha publicada en TennisLink entonces la fecha final en TennisLink será enmendada para reflejar la fecha del último partido jugado.

2.02B(3) Campeonatos de Sección. Cada Sección llevará a cabo un Campeonato Seccional en cada nivel NTRP aprobado por la Sección para cada división y Grupo de Edad en o antes de la fecha especificada por el Comité de Liga USTA para determinar los campeones de su Sección. Al equipo ganador en cada nivel NTRP y Grupo de Edad se le permitirá competir en los Campeonatos Nacionales de la Liga USTA si cumple con todos los requisitos. Si el equipo ganador en cualquier nivel de competencia NTRP no puede continuar compitiendo en ruta hacia los Campeonatos Nacionales, entonces el coordinador de la liga de la Sección podrá seleccionar al equipo en segundo lugar, y así sucesivamente, para continuar compitiendo.

Antes de la fecha en que comenzará el Campeonato Seccional de la Liga y previa notificación oportuna del (la) Coordinador(a) de la Liga a los Capitanes de los equipos que participarán en el campeonato, se celebrará una reunión de los capitanes, el (la) Coordinador(a) de la Liga y el Comité de Campeonato, en la fecha, hora y lugar que se notifique. El itinerario de los juegos del campeonato será entregado en esa reunión de capitanes. El Comité de Campeonato será el Comité de la Liga, incluyendo un árbitro. **La reunión puede ser celebrada presencial, de forma remota, o virtual.**

Formato de Juegos:

- A. En cada categoría o clasificación se jugará el formato de eliminación sencilla. Si hay una sola subdivisión (“flight”) **con sólo dos equipos**, en la división y en el nivel NTRP, el primer y segundo lugar competirán entre sí, pero para ganar el campeonato, el equipo que terminó en primera posición durante la liga regular ganará el campeonato de su categoría si vence en una ocasión al equipo que llegó en segundo lugar. Para ser declarado campeón de la sección en su categoría, el equipo que terminó en segunda posición durante la liga local tendrá que ganarle dos veces al equipo que llegó en primer lugar. En el caso de que haya una sola subdivisión (“flight”) de 5 o 6 equipos entrarán los primeros cuatro al Campeonato Seccional y jugará el equipo que quede en la posición #1 VS. #4, y el #2 VS. #3. En los casos de varias subdivisiones (“flights”), entrarán al Campeonato Seccional los equipos que terminen en la posición #1 y #2 de cada subdivisión, a menos que alguna de las subdivisiones tenga 7 equipos, en las cuales adelantarán cuatro (4) equipos al Campeonato Seccional.
- B. En la Liga Mixta, en particular, para poder participar en los campeonatos seccionales, el equipo debe contar con suficientes jugadores masculinos y femeninos que puedan combinarse entre sí por la división y el nivel NTRP en que participan.
- C. Durante el campeonato seccional, las canchas serán asignadas por el (la) Coordinador(a) de Liga, el presidente del Comité de Campeonato o la persona que éstos deleguen en la Mesa de Torneo del Campeonato Seccional. Esta mesa se dedica a conducir todos los asuntos administrativos y directivos del Campeonato.

En esta mesa o sus alrededores inmediatos, solamente podrán ubicarse el (la) Coordinador(a) de la Liga, cualquier integrante del Comité de Campeonato, y los oficiales de la Caribbean Tennis Association y de la Asociación de Tenis de Puerto Rico, mientras estén en gestiones relacionadas con la celebración del Campeonato Seccional. No se permitirá la presencia de ninguna otra persona que no esté relacionada con la administración o dirección del Campeonato, salvo los Capitanes o Cocapitanes de los equipos cuando presenten alguna cuestión, protesta, querrela o apelación de las permitidas por este Reglamento o las Reglas de la Liga USTA.

- D. En caso lluvia o fuerza mayor, el Comité de Campeonato determinará cuándo se suspenderán los encuentros, en qué fecha(s) y lugar(es) se continuarán y se lo anunciará a los Capitanes o Cocapitanes personalmente, en el momento de la suspensión, o mediante comunicación de el (la) Coordinador(a) de Liga o su delegado(a), por teléfono, correo electrónico, fax o cualquier otro método razonable. En caso de una suspensión y eventual reasignación de encuentros, la alineación sometida será anulada, a menos que haya comenzado algún partido individual.
- E. Alineación. Media (1/2) hora antes de la hora estipulada para que comience el encuentro correspondiente, los Capitanes o Co-capitanes de los equipos que competirán en ese momento, le entregarán a el (la) Coordinador(a) de la Liga, o el (la) Presidente del Comité de Campeonato o su delegado(a), la alineación de los jugadores de sus equipos que se enfrentarán entre sí.
- F. Conducta durante los juegos. En el Campeonato Seccional aplicarán las mismas reglas de conducta y comportamiento de los encuentros de liga local. Se podrán utilizar, además, árbitros ("roving umpires") y/o monitores ("court monitors") para velar por el buen comportamiento de los jugadores y el público en general.
- G. Resultados del encuentro: Será responsabilidad de los jugadores y/o del Capitán o Cocapitán de ambos equipos en cada partido individual (sencillos o dobles), informar y corroborar a la Mesa de Torneo el resultado ("Match Score") del partido individual, no más tarde de diez (10) minutos de finalizado el mismo. Será responsabilidad de los Capitanes o Cocapitanes de ambos equipos cerciorarse que lo informado por los jugadores sea correcto, no más tarde de treinta (30) minutos de haberse informado el resultado final del encuentro. Los Capitanes o Cocapitanes acudirán a la Mesa de Torneo a verificar los resultados y firmar el "Match Score Card". Pasado este período de tiempo, los resultados informados se considerarán finales y se entrarán en el sistema.

2.02B(4) Campeonatos Nacionales. El equipo ganador del Campeonato Nacional en cada nivel de competencia en cada Grupo de Edad de las divisiones Adultos y Dobles Mixtos será el campeón de la Liga Nacional de la Liga USTA.

- A. **Participación en campeonatos nacionales:** Los equipos ganadores en los Campeonatos Seccionales estarán obligados a representar a la Sección del Caribe en su categoría y

clasificación en los Campeonatos Nacionales de la USTA. El equipo que decline participar en los Campeonatos Nacionales estará sujeto a penalidades, incluyendo, pero sin limitarse, a privar al equipo y a sus jugadores de poder participar en las Ligas el año entrante, salvo que demuestren una justificación válida de causa mayor para no participar.

- B. Los equipos ganadores de los Campeonatos Seccionales que no vayan a representar a la Sección en su categoría y clasificación a los Campeonatos Nacionales deberán informarlo por escrito CUANTO ANTES a el (la) Coordinador(a) de la Liga, pero en ningún caso más tarde de dos (2) semanas de finalizados los Campeonatos Seccionales. De no confirmar asistencia, se le pasará la oportunidad al equipo finalista y así sucesivamente. Todo jugador que haya sido descalificado por su participación en otra división después de calificar como adulto o mixto para participar en los campeonatos nacionales no podrá participar en los campeonatos nacionales en la categoría de la que fue descalificado en ninguna división. Solo podrá participar en la clasificación mayor, si cualificó para ésta.

2.03 CAMPEONATOS DE LIGAS DE DISTRITO/ÁREA, SECCIÓN Y NACIONAL

2.03A Elegibilidad

2.03A (1) El Distrito/Área o la Sección tiene la autoridad de determinar el ascenso de equipos a su competencia de campeonato determinando un campeón en el nivel de competencia previo en su categoría NTRP o utilizando los *Procedimientos de Wildcard de Campeonatos*. Los campeones del nivel de competencia anterior deberán ser incluidos en el ascenso si cumplen con los requisitos.

2.03A(2) Participación. Un jugador puede participar en solamente un partido individual dentro de cada encuentro entre equipos.

2.03A (3)a En las divisiones Adultos y Dobles Mixtos un jugador es elegible para ascender al nivel de competencia de campeonato anterior al de los Campeonatos Nacionales si ese jugador ha jugado en el mismo equipo en por lo menos dos partidos en el mismo nivel NTRP en el mismo Grupo de Edad durante su temporada de la liga local y cumple con los requisitos. Para ascender, contará un máximo de un abandono por jugador recibido durante la competencia de la liga local. Los partidos retirados contarán para ascender para todos los jugadores involucrados en ambas divisiones de la Liga USTA. (Vea la tabla *Partidos Requeridos para Ascender a los Campeonatos*)

2.03A (3)b Las Secciones tienen la opción de requerir, para efectos de elegibilidad, que para un jugador con auto clasificación o apelación avanzar a cualquier Campeonato antes del Campeonato Nacional, tenga que jugar un mínimo de 4 partidos, en un mismo equipo, mismo nivel y grupo de edad. También la Sección tendrá la opción de declarar si un abandono de juego recibido por el jugador durante las competencias de liga local, cuenten o no para avanzar. **En la Sección del Caribe estos jugadores tendrán que**

participar en cuatro partidos individuales para ser elegibles al Campeonato Seccional, pero uno de los partidos puede ser un abandono recibido.

2.03A (4) En las divisiones Adultos y Dobles Mixtos, todos los jugadores (excepto los jugadores auto clasificados o jugadores que recibieron una apelación) serán elegibles para avanzar a la competencia del Campeonato Nacional si ese jugador ha jugado en el mismo equipo en por lo menos tres partidos en el mismo nivel NTRP en el mismo Grupo de Edad en los campeonatos hasta e incluyendo los de la Sección.

Jugadores auto clasificados o que recibieron una apelación, serán elegibles a avanzar a un Campeonato Nacional si ha jugado un mínimo de 4 partidos individuales con el mismo equipo, en la misma categoría y mismo grupo de edad durante la liga local. Los abandonos de juegos (defaults) recibidos por el jugador durante la Competencia Local o en el Campeonato Seccional, NO contarán para avanzar.

Los partidos retirados contarán para ascender para todos los jugadores involucrados en ambas divisiones de la Liga USTA. (Vea la tabla *Partidos Requeridos para Ascender a los Campeonatos*)

2.03A(5) En todos los campeonatos un número mínimo de miembros de los equipos, según se indica en la tabla a continuación, que aparecen en el listado final de su equipo de la liga local al final del juego de la liga local deberá estar disponible y elegible para competir o combinarse y competir, según sea apropiado. El número mínimo de miembros del equipo podrá ser reducido con un documento de renuncia (*waiver*) aprobado, pero no podrá ser menor del mínimo que indica la tabla a continuación. En el campeonato a nivel de la Sección y otros anteriores, el Comité de Campeonatos podrá aprobar dicha renuncia por voto mayoritario. En los Campeonatos Nacionales, con un voto mayoritario, un comité compuesto por el presidente de la Liga USTA, el vicepresidente y el Administrador Nacional de la Liga USTA podría conceder esa renuncia. **Estas renunciaciones (“waivers”) serán otorgados solo para circunstancias extremas.**

NÚMERO MÍNIMO DE MIEMBROS DEL EQUIPO REQUERIDOS EN LOS CAMPEONATOS NACIONALES			
DIVISIÓN	GRUPO DE EDAD	NÚMERO MÍNIMO EN TODOS LOS CAMPEONATOS NACIONALES	NÚMERO MÍNIMO CON DOCUMENTO DE RENUNCIA APROBADO EN TODOS LOS CAMPEONATOS
Adultos	18 años o más 2.5 femenino y 5.0	5	3
	18 años o más 3.0, 3.5, 4.0, 4.5	8	4
	40 años o más	7	5
	55 años o más	6	4

Dobles	18 años o más	3 hombres	2 hombres
Mixtos	40 o más	3 mujeres	2 mujeres

2.03B Ingreso oficial a los campeonatos de la liga. Una copia oficial del LISTADO DE EQUIPOS PARA LIGAS USTA final será presentado por el capitán del equipo o coordinador al Comité de Campeonatos en cada nivel de los campeonatos de liga antes de la fecha límite anunciada para ingreso al evento.

2.03C Puntuación. Se recomienda que todos los partidos se jueguen en el formato de tres sets con desempate (*tiebreak*), y que se juegue un desempate de encuentro para decidir el ganador en lugar de un tercer set. La puntuación del desempate se registrará como 1 set y 1 juego (*game*) para propósitos del desempate. A nivel de Sección o en niveles anteriores, la Sección podrá autorizar el uso de otros métodos de puntuación aprobados por la USTA y otros que sean compatibles con el Sistema Computarizado de Clasificación NTRP de la USTA. Otros formatos de encuentros incluyen: dos sets de tres con desempate al alcanzar 6-6, encuentros pro-set y un solo set con desempate al alcanzar 6-6. Se podrá jugar sin ventaja (*No-Ad*) en todas las modalidades de puntuación aquí mencionadas. **La Sección del Caribe jugará de acuerdo con lo recomendado en esta regla.**

2.03D Formatos de competencia en Campeonatos. El Comité de Campeonato determinará el formato para la competencia. Puede ser una competencia todos contra todos, eliminación sencilla o una combinación de ambos.

2.03D(1) Todos contra todos (*round robin*). Si se usa la competencia todos contra todos, cada equipo deberá jugar contra los demás equipos en su subdivisión y el equipo con el mayor número de puntos será el campeón en su subdivisión. El uso de subdivisiones requiere una estructura de desempate (*playoff*) para determinar el campeón.

2.03D(2) Eliminación sencilla. Si el formato de competencia es eliminación sencilla, se hará un sorteo para determinar el cuadro principal de cada equipo en un formato de torneo de acuerdo con las Reglas de Torneos USTA. **La Sección del Caribe acoge este formato para los Campeonatos Seccionales.**

2.03E Encuentro y puntuación. Un encuentro consistirá en partidos individuales de acuerdo con la tabla a continuación. Se le otorgará un punto de encuentro al equipo que gane la mayoría de los partidos individuales en los Campeonatos Nacionales. La Sección puede aplicar el formato utilizado en los Campeonatos Nacionales o determinar otro método de asignar puntos para declarar un equipo Campeón en la Competencia local. Para cada encuentro, ambos equipos deberán jugar la mayoría de los partidos individuales para constituir un encuentro válido. El Comité de Campeonato tiene la autoridad de determinar las acciones a tomar cuando la combinación de abandonos de partidos individuales por parte de ambos equipos en el encuentro resultaría en una situación donde la mayoría de los partidos individuales no se jugarían. **En el Grupo de Edad de 40 años o más, la Sección del Caribe jugará 1 sencillo y 4 dobles**

ENCUENTRO ENTRE EQUIPOS Y PUNTUACIÓN EN TODOS LOS CAMPEONATOS NACIONALES		
DIVISIÓN Y GRUPO DE EDAD	ENCUENTRO ENTRE EQUIPOS	UN PUNTO AL EQUIPO OTORGADO POR:
Adultos 18 años y más 3.0, 3.5, 4.0, 4.5	2 - Sencillos 3 - Dobles	3 partidos individuales ganados
Adultos 40 años y más	1 - sencillo 3 - dobles	3 partidos individuales ganados; Si se empata 2-2, se usarán uno de los siguientes métodos: a) "Sets" -Menos Sets perdidos b) "Games": Menos juegos perdidos c) "Winning Percentage" Total de juegos ganados, dividido por el total de juegos jugados d) Ganador del doble #1
Adultos 18 años y más 2.5 femenino & 5.0		
Adultos 55 años y más Dobles Mixtos 18 años y más Dobles Mixtos 40 años y más	3 dobles	2 partidos individuales ganados

2.03F Sustituciones. No se podrá hacer sustituciones en un partido individual después que se haya presentado la alineación, excepto en el caso de lesión, enfermedad o descalificación de un jugador previo al comienzo del partido y excepto bajo otras circunstancias que el Comité de Campeonatos autorice. Si la sustitución se hace durante el periodo de calentamiento, el jugador que sustituye tiene derecho a cinco minutos de calentamiento.

2.03G Instrucciones (*coaching*). Cuando el método de puntuación es dos sets de tres con desempate (*tiebreak*) y hay un periodo de descanso de 10 minutos entre el segundo y tercer set, se permitirán instrucciones al jugador solamente durante ese periodo de descanso. **En el formato de desempate decisivo de partido en lugar de un tercer set completo (el que se utiliza en la Sección del Caribe), no se permite dar instrucciones en ningún momento.**

Procedimientos para decidir un desempate. En el caso de un desempate, ya sea en una competencia todos contra todos o eliminación sencilla, el desempate se decidirá con el primero de los siguientes procedimientos que resuelva el desempate:

2.03H(1) En caso de empate en Campeonatos Seccionales y debajo de estos, la Sección tiene la autoridad de determinar el orden de los procedimientos para determinar el ganador. La Sección

tiene que publicar dicho procedimiento. De no publicarse, prevalecerá el procedimiento de desempate a nivel Nacional.

2.03H(2) En caso de empate durante los Campeonatos Nacionales se utilizarán los siguientes procedimientos:

2.03H(2)a Partidos individuales. El ganador del mayor número de partidos individuales en la totalidad de la competencia.

2.03H(2)b Competencia de frente a frente (*head-to-head*). El ganador de un partido frente a frente, solo si los equipos que están empatados han jugado uno contra el otro y ese equipo le ganó a todos los que están empatados.

2.03H(2)c Sets. El perdedor del menor número de sets.

2.03H(2)d Juegos (*games*). El perdedor del menor número de *games*.

2.03H(2)e “Winning Percentage” El total de juegos ganados divididos por el total de juegos jugados.

2.03H(2)f Un método a ser determinado por el Comité de Campeonatos. El procedimiento se anunciará previo al comienzo de la competencia de campeonato.

2.03I Abandonos individuales. Un abandono de partido individual ocurre cuando un jugador no se presenta a tiempo o es descalificado por el oficial del torneo por conducta indebida.

2.03J Puntuación en abandonos de partidos individuales. Con el propósito de determinar las listas de posiciones preliminares, los abandonos de partidos individuales cuentan como una victoria 6-0, 6-0 para el jugador o equipo de dobles que recibe el abandono y una derrota de 0-6, 0-6 para el jugador o equipo de dobles que abandonó el partido. En el caso de un abandono por ambos jugadores o equipos de dobles, ambas partes recibirán la derrota con puntuación de 0-6, 0-6 y a ninguno se le anotará la victoria. Si un doble abandono resulta en un empate, el procedimiento de desempate será el indicado en la Regla 2.03H *Procedimientos para decidir un desempate* para determinar un ganador en ese encuentro entre equipos.

2.03K Abandono de equipos. En todos los campeonatos subsiguientes a la competencia de la liga local, un equipo deberá tener un número mínimo de jugadores elegibles disponibles para jugar en cada encuentro de equipo conforme a la tabla a continuación o de lo contrario el encuentro en su totalidad será declarado un abandono. También se indica el número máximo de posiciones que podrá ser declarado abandono sin que el encuentro completo resulte en un abandono. Cuando sea necesario un abandono, el capitán del equipo lo determinará conforme a la siguiente tabla:

ABANDONOS PERMITIDOS EN TODOS LOS CAMPEONATOS				
DIVISIÓN	GRUPO DE EDAD	NÚMERO MÍNIMO DE JUGADORES ELEGIBLES REQUERIDOS ESTAR DISPONIBLE POR PARTIDO	NÚMERO MÁXIMO DE POSICIONES QUE PUEDEN SER ABANDONOS	POSICIÓN Y ORDEN DE ABANDONOS DE PARTIDOS REQUERIDOS
Adultos	18 años o más 2.5 femenino y 5.0	3	1	Sencillo #1 o Dobles #2
	18 años o más 3.0, 3.5, 4.0, 4.5 40 años o más 3.0,3.5,4.0, 4.5 (Cuando se usa formato 5 canchas)	4	2	<u>Sencillos:</u> Sencillo #2 antes que Sencillo #1 <u>Dobles:</u> Doble #3 antes que el doble #2 y doble #2 antes que el doble #1
	40 años y más 3.0,3.5,4.0, 4.5 (Cuando se usa formato 4 canchas)	5	1	Sencillo #1 doble #3 antes que el doble #2 y doble #2 antes que el doble #1
Adultos	55 años o más	4 jugadores que sean elegibles para combinarse y competir	1	Doble #3
Dobles Mixtos	18 años o más 40 años o más			

2.03K (1) El Comité de Campeonato tiene la autoridad de someter una Querella y recomendar la acción a seguir cuando un equipo abandona todo un encuentro y matemáticamente impacta las posiciones (“standings”). La penalidad para el equipo podría incluir, y no estaría limitada a, no cualificar para los Campeonatos, descalificación o suspensión.

Ver regla 3.03A (7)

2.03L Puntuación en abandonos completos de equipo. Si por alguna razón un equipo abandona todo un encuentro durante un formato de todos contra todos, ese equipo será inelegible para continuar jugando en ese campeonato. Todos los partidos de ese equipo que ya se hayan jugado serán anulados e invalidados al momento de determinar las posiciones preliminares, pero contarán para propósitos de clasificación y ascenso. Si todos los equipos con posibilidades matemáticas para progresar han jugado en buena fe contra el equipo que ocasionó el abandono, las puntuaciones de esos partidos contarán al determinar las listas de las posiciones preliminares. La Sección le podrá imponer penalidades adicionales al equipo que ocasionó el abandono. **El Comité de Liga de la Sección del Caribe impondrá penalidades adicionales, en aquellos casos que entienda que la situación lo amerita.**

2.03M Retiros. Un retiro ocurre cuando un partido individual ha comenzado y el jugador/equipo de dobles no puede continuar jugando debido a una lesión, pérdida de condición, emergencia o negativa a jugar.

2.03N Puntuación de retiros. Para determinar las posiciones preliminares en el caso de un retiro, al jugador o pareja de dobles que no se retiró se le acreditará el número de juegos (*games*) adicionales que hubiese ganado si el partido se hubiese jugado en su totalidad y ese jugador o pareja de dobles hubiese ganado todos los juegos (*games*) subsiguientes. Para la entrada de datos en el sistema computarizado NTRP en TennisLink, marque “*Retired*” e ingrese la puntuación real del partido en el momento del retiro.

2.04 PROCEDIMIENTOS DE DESCALIFICACIÓN DINÁMICA NTRP Y REVISIÓN

2.04A Aplicabilidad. Las reglas en esta sección aplican solamente a la división Adultos de la Liga USTA.

2.04B Procedimientos de descalificación dinámica NTRP. Se calcularán clasificaciones dinámicas para todos los jugadores en la división Adultos durante la competencia de la liga local y en cada nivel de competencia de campeonato **incluyendo** los Campeonatos Nacionales para determinar si algún jugador ha alcanzado el criterio de descalificación dinámica NTRP indicado en los Procedimientos de Sistemas de Clasificación Computarizada NTRP de la USTA. Los jugadores que están sujetos a descalificación dinámica NTRP, según se describe en la tabla *Descalificación Dinámica NTRP* – lado interior de la portada de atrás – serán descalificados dinámicamente si alcanzan el nivel de descalificación tres veces basado en todos los partidos excepto retiros recibidos. Un jugador que ha recibido una descalificación dinámica NTRP se convierte en un parámetro.

2.04B(1) Descalificación dinámica NTRP en la liga local. Los jugadores que reciban una descalificación dinámica NTRP serán notificados por el (la) Coordinador(a) de Liga de la Sección o persona designada y tendrán el derecho a una revisión conforme a los procedimientos en la Regla 2.04C – *Procedimientos para revisión de descalificación dinámica NTRP*.

2.04B(2) Descalificación dinámica NTRP en campeonatos. No habrá descalificaciones dinámicas NTRP procesadas en los Campeonatos Nacionales. Los jugadores que reciban una descalificación dinámica NTRP en cualquier campeonato incluyendo los Campeonatos Nacionales recibirán la notificación de parte del coordinador de la liga de la Sección o persona designada y tendrán el derecho a revisión conforme a los procedimientos en la Regla 2.04C *Procedimientos para revisión de descalificación dinámica NTRP*. La Sección escogerá una de las siguientes opciones para descalificaciones dinámicas NTRP en cada campeonato de Sección, así como en campeonatos anteriores:

2.04B(2)a Llevar a cabo cálculos dinámicos y producir clasificaciones durante el campeonato. Durante todo el evento de campeonato y hasta su conclusión, notificar y descalificar a cualquier jugador que cumpla con el criterio para descalificación dinámica NTRP y revertir los partidos jugados como sea apropiado. (Vea las Reglas 2.04E(2)a y b, *Procedimientos de puntuación en*

campeonatos para los procedimientos de puntuación a utilizar cuando se aplican descalificaciones dinámicas NTRP durante las competencias de campeonatos.) **Este es el procedimiento aplicable a la Sección del Caribe. Sin embargo, la Sección no estará adjudicando Querellas NTRP durante los Campeonatos Seccionales.**

2.04B(2)b Llevar a cabo cálculos dinámicos después de la conclusión del campeonato y descalificar a aquellos jugadores que cumplan con los criterios para descalificación dinámica NTRP. Los partidos jugados contarán. (Vea la Regla 2.04E(2)c para los procedimientos de puntuación a utilizar cuando se aplican descalificaciones dinámicas NTRP luego de concluida la competencia de campeonatos.)

2.04B(3) Luego de una descalificación dinámica NTRP, el jugador no podrá jugar en el nivel NTRP en el cual fue descalificado ni en ningún nivel inferior, ni en sencillos ni dobles, por el resto del Año de Campeonato de liga ni por el siguiente año de liga, incluyendo otro Campeonato al que el jugador cualifique. En cualquier división que utilice niveles combinados, la clasificación NTRP combinada del jugador descalificado y su pareja no podrán superar el nivel de competencia. Un jugador que haya sido ascendido a un nivel superior como resultado de una descalificación dinámica NTRP en la división Adultos deberá inmediatamente ajustar su nivel de juego NTRP en la división Dobles Mixtos.

2.04B(4) Los jugadores que hayan recibido una descalificación dinámica NTRP podrán ascender y participar en otro equipo a un nivel NTRP superior durante la misma temporada de la liga local si el periodo de inscripción no ha expirado.

2.04B(5) Los individuos que reciban su tercera falta mientras participan en una liga Early Start (ESL, por sus siglas en inglés) deberán ajustar su nivel de juego NTRP inmediatamente. Dichos jugadores no podrán participar en el nivel NTRP en el que fueron descalificados en un campeonato del año anterior para el cual pudieron haber calificado.

2.04B(6) En las ligas locales y en los campeonatos de Distrito/Área o de la Sección, si la descalificación dinámica NTRP de un jugador no es ratificada por el Comité de Revisión de Descalificación Dinámica NTRP, se podrá considerar una segunda descalificación dinámica NTRP si se justifica ante datos adicionales.

2.04C Procedimientos de revisión de descalificación dinámica NTRP. Las revisiones se considerarán basadas solamente en datos incorrectos o datos que no habían sido presentados.

2.04C(1) Local. Si el capitán del equipo o jugador que fue descalificado en la liga local desea una revisión de la descalificación dinámica NTRP, deberá presentar una petición por escrito ante el coordinador de la liga de la Sección o persona designada pidiendo una revisión ante el Comité de Revisión de Descalificación Dinámica NTRP de la jurisdicción más cercana antes de la fecha límite establecida por el administrador. Esta petición por escrito deberá ser entregada por la persona que la recibe al presidente del Comité de Revisión de Descalificación Dinámica NTRP. La revisión se llevará a cabo tan pronto como sea razonable.

2.04C(2) Campeonato. Si el capitán del equipo o el jugador que fue descalificado durante o luego de la conclusión de la competencia de campeonato desea una revisión de la descalificación, deberá presentar una petición por escrito al director del torneo, coordinador de la liga de la Sección o persona designada pidiendo una revisión ante el Comité de Revisión de Descalificación Dinámica NTRP de la jurisdicción más cercana disponible antes de la fecha límite establecida por el presidente del Comité de Campeonatos o persona designada. Esta petición por escrito deberá ser entregada por la persona que la recibe al presidente del Comité de Revisión de Descalificación Dinámica NTRP. La revisión se llevará a cabo tan pronto como sea razonable.

2.04D Comités de revisión de descalificación dinámica NTRP

2.04D(1) La Sección nombrará un Comité de Revisión de Descalificación Dinámica NTRP a nivel de la Sección y en los campeonatos anteriores a los Campeonatos Nacionales para considerar revisiones de Descalificaciones Dinámicas NTRP. La Sección puede delegar esta autoridad al Distrito/Área y esta autoridad no podrá ser delegada nuevamente. Los comités serán nombrados con la aprobación de sus respectivos coordinadores de liga.

2.04D(2) Los miembros de cualquier Comité de Revisión de Descalificación Dinámica NTRP podrán ser los mismos, o total o parcialmente diferentes, a los miembros de cualquier otro comité de Sección, Distrito/Área o Comités de Campeonatos en niveles inferiores al nivel Nacional.

2.04D(3) La decisión del Comité de Revisión de Descalificación Dinámica NTRP será por voto mayoritario. El presidente del comité o designado deberá informar su decisión por escrito inmediatamente a los jugadores y capitanes de los equipos afectados.

2.04D(4) No habrá el derecho de presentar apelación adicional respecto a la decisión de algún Comité de Revisión de Descalificación Dinámica NTRP.

2.04D(5) Los Comités de Revisión de Descalificación Dinámica NTRP de todas las ligas locales y campeonatos deberán regirse por los procedimientos de revisión y descalificación aprobados por el Comité de la Liga USTA.

2.04E Procedimientos para determinar la puntuación

2.04E(1) Local. Si en algún nivel particular de juego se produce una descalificación dinámica NTRP, la Sección determinará y publicará en su reglamento cuáles partidos, si alguno, se considerarán derrotas. La puntuación en partidos descalificados será una victoria de 6-0, 6-0 para el jugador o pareja de dobles contrario. **La Sección del Caribe radicará automáticamente una Querrela ante el Comité de Querellas de la Sección, para que se evalúe el caso y se aplique la regla correspondiente según los criterios de la 3.03E(1)a. De encontrarse que la auto clasificación era imprecisa (quien llenó el cuestionario no omitió información, pero el sistema produjo el nivel de descalificación en tres ocasiones), se reversarán los resultados de los partidos individuales en que el sistema encontró al jugador sobre el nivel. De la auto clasificación ser inapropiada (quien llenó el cuestionario**

omitió información que permitió al jugador obtener una auto clasificación menor a la correcta), se reversarán todos los partidos individuales.

2.04E(2) Campeonato

2.04E(2)a Descalificación dinámica NTRP durante la competencia de campeonato en formato todos contra todos o eliminación sencilla. Si la Sección escoge calcular clasificaciones dinámicas y descalificar durante el campeonato, todos los partidos jugados por un jugador dinámicamente descalificado se considerarán derrotas y la puntuación de esos partidos será una victoria 6-0, 6-0 a favor del jugador o pareja de dobles contrario.

2.04E(2)b Descalificación dinámica NTRP durante la competencia de campeonato en formato de eliminación sencilla. Si la Sección escoge calcular clasificaciones dinámicas y descalificar durante el campeonato, el último partido individual jugado por un jugador dinámicamente descalificado se considerará una derrota y ese partido individual se considerará una victoria 6-0, 6-0 a favor del jugador o equipo de dobles contrario. **Esta regla es la que está en vigor en la Sección del Caribe.**

2.04E(2)c Descalificación dinámica NTRP luego de la conclusión de la competencia de campeonato. Si la Sección escoge calcular clasificaciones dinámicas y descalificar jugadores luego de la conclusión del campeonato, todos los puntos ganados por los jugadores dinámicamente descalificados en los campeonatos permanecerán, pero el jugador descalificado no podrá continuar o ascender.

2.05 CLASIFICACIONES COMPUTARIZADAS NTRP DE FIN DE AÑO Y PROCEDIMIENTOS DE APELACIÓN

2.05A Aplicabilidad. Las reglas en esta sección aplican a las divisiones Adultos y Dobles Mixtos.

2.05B Clasificaciones computarizadas de fin de año. Cuando las clasificaciones computarizadas NTRP de fin de año para los jugadores se determinan conforme a los Procedimientos del Sistema de Clasificación Computarizada NTRP de la USTA dichas clasificaciones serán los niveles de clasificación NTRP mínimos de los jugadores.

2.05B(1) Una clasificación computarizada NTRP de fin de año es válida por tres años consecutivos o hasta que se publique un nivel válido NTRP nuevo para jugadores de 59 años o menos durante el Año de la Liga excepto para jugadores con una clasificación publicada de Dobles Mixtos Exclusivo (M) o de Torneos (T), que escojan participar en la división Adultos. (Vea la tabla *Clasificación Computarizada Válida* – lado interior de la portada de atrás).

2.05B(2) Una clasificación computarizada NTRP de fin de año es válida por dos años consecutivos o hasta que se publique un nivel válido NTRP nuevo para jugadores de 60 años o más antes de o durante el año de la liga excepto para jugadores con una clasificación publicada de Dobles Mixtos Exclusivo (M) o de Torneos (T), que escojan participar en la

división Adultos. (Vea la tabla *Clasificación Computarizada Válida* – lado interior de la portada de atrás).

2.05B(3) Los jugadores de la Liga Early Start deberán seguir los procedimientos de aquí en adelante establecidos una vez reciban una Clasificación de Fin de Año que los coloque en una Clasificación NTRP superior a la que están compitiendo:

2.05B3(a) Los jugadores que tengan una clasificación computarizada válida, luego del proceso de apelación, que los coloque claramente por encima de la marca de la categoría en la cual compiten, deberán ser reclasificados inmediatamente a su nuevo nivel NTRP. Los partidos jugados serán válidos.

2.05B3(b) Los jugadores que tengan una clasificación computarizada válida, luego del proceso de apelación, que los coloque por encima del nivel NTRP en el cual compiten podrán continuar su participación en el nivel NTRP inferior hasta la conclusión de la temporada en progreso o hasta la fecha o nivel de campeonato que determine la Sección. No se permitirá que avance a un Campeonato Nacional en el nivel inferior. Los partidos jugados serán válidos.

2.05B3(c) Los jugadores de un equipo 2.5 que tengan una clasificación computarizada válida, luego del proceso de apelación, que los coloque por encima del nivel NTRP 2.5, podrán continuar participando en el nivel NTRP 2.5 hasta la conclusión de los campeonatos, a menos que su Clasificación de Fin de Año alcance un nivel claramente por encima de la marca de la categoría. De ser así, deberá ajustarse su Clasificación inmediatamente. Los partidos jugados serán válidos.

2.05C Apelación de clasificaciones de fin de año. Los niveles de clasificaciones computarizadas NTRP válidas de fin de año podrán ser apelados o denegados a través de TennisLink, excepto 2.05D *Apelaciones médicas*.

2.05D Apelaciones médicas. Si una lesión o enfermedad es permanente e interviene con la ejecutoria del jugador e indica que la clasificación computarizada NTRP actual del jugador podría ser demasiado alta, el jugador podrá solicitar una apelación médica de dicho nivel de clasificación conforme a los *Procedimientos de Apelación Médica NTRP de la Liga USTA – Preguntas y Respuestas*.

2.05D(1) Cada Sección designará un(os) Comité(s) de Revisión Médica para evaluar las apelaciones médicas. El comité consistirá en al menos tres personas, una de las cuales fungirá como presidente. Los miembros del comité serán aprobados por el coordinador de la liga de la Sección. Los miembros del comité podrán ser los mismos, o total o parcialmente diferentes, al comité inicialmente aprobado.

2.05D(2) El Comité de Revisión Médica designado por la Sección tendrá la autoridad de denegar la apelación y dicha decisión será final y firme. Si dicho comité estima que la apelación médica debiera recibir consideración adicional, la apelación será enviada al Comité Nacional de Apelación Médica para una decisión final.

2.05D(3) La decisión del Comité de Revisión Médica designado por la Sección se tomará por voto mayoritario.

2.05D(4) El presidente del Comité de la Liga USTA nombrará un Comité Nacional de Apelación Médica para evaluar todas las apelaciones médicas recibidas de las Secciones. El comité consistirá en al menos tres personas, una de las cuales servirá como presidente. Los miembros del comité podrán ser los mismos, o total o parcialmente diferentes al comité inicialmente aprobado. Ningún miembro del Comité Nacional de Apelación Médica deberá haber sido miembro del Comité de Revisión Médica, designado por la Sección, que envió la apelación médica.

2.05D(5) El Comité Nacional de Apelación Médica tendrá la autoridad de conceder o denegar la apelación. Todas las decisiones del comité serán finales y firmes.

2.05E. Ascenso de jugadores de 60 años o más y 65 años o más

2.05E(1) Un jugador que cumpla 60 años o más antes de, o durante, el año calendario en que dicho jugador juegue su primer partido de liga local y que haya alcanzado el mismo nivel de clasificación o uno menor en sus Clasificaciones de Fin de Año de los tres años más recientes, sin que medie el beneficio de una apelación de su **categoria** en la clasificación de fin de año, se le otorgará una apelación automática si es ascendido, sujeto a la cláusula 2.05E(4) abajo. Los procedimientos de Descalificación Dinámica son aplicables, según descrito en la regla 2.04B(3).

2.05E(2) Todo jugador de 65 años o más, si es promovido, se le otorgará una apelación (Clasificación "A") a su **categoria** en la Clasificación de Fin de Año previa, sujeto a la cláusula 2.05E(3) abajo. Los procedimientos de Descalificación Dinámica son aplicables, según descrito en la regla 2.04B(3).

2.05E(3) Los jugadores de 70 años o más, recibirán una apelación automática (Clasificación "A") de su categoría actual a la inmediatamente menor, sujeto a la Regla 2.05E(4). Los procedimientos de Descalificación Dinámica son aplicables, según descrito en la regla 2.04B(3).

2.05E(4) Cualquier jugador cuyo nivel esté claramente por encima de los parámetros establecidos por los procedimientos de la Metodología Computadorizada, según definido en el Glosario, le será denegada su apelación a la Clasificación de Fin de Año bajo las cláusulas 2.05E(1) y 2.05E(2) y **2.05E(3)**.

2.06 ASCENSO/DIVISIÓN

2.06A Equipos en los Campeonatos Nacionales.

2.06A (1): Ascenso - Los equipos y jugadores que avanzaron o clasificaron a cualquier Campeonato Nacional pueden mantenerse juntos como equipo, en su totalidad o parcialmente, si se promueven al nivel de NTRP próximo.

2.06A (2): División - No más de tres jugadores quienes estuvieron en un equipo que avanzó o clasificó para un Campeonato Nacional el año anterior, pueden jugar juntos en la misma División, Grupo de Edad y mismo nivel NTRP que el equipo. Los requisitos de División aplican a jugadores que participaron en tres o más partidos individuales con su equipo (incluyendo un abandono).

2.06B Opciones de la Secciones para la Regla de Ascenso/División

2.06B (1): Todos los Campeonatos previos a los Campeonatos Nacionales. Las Secciones tendrán el derecho de decidir si un equipo que compite en algún nivel de campeonato previo a los Campeonatos Nacionales deberá ascender o dividirse para formar equipos nuevos para el próximo año de campeonato y bajo cuáles condiciones. **La Sección del Caribe no requiere que los equipos se dividan o suban de categoría para volver a competir al siguiente año. No obstante, la Regla Nacional puede forzar este resultado.**

2.06B (2): Las Secciones tendrán la opción de restringir el cruce entre las Divisiones de Adulto y Mixto, y dentro de algunos o todos los Grupos de Edad, independientemente de la Sección 2.06A.

2.07 JUGADORES DE CAMPEONATOS.

Los jugadores que avanzaron a los Campeonatos Nacionales no podrán apelar su clasificación hasta un año pasada la participación, a excepción de las Apelaciones Médicas, según la Sección 2.05D y la Sección 2.05E sobre la Promoción de jugadores sobre 60 o 65 años.

3.00 PROCEDIMIENTOS DE QUERELLAS

Las reglas en 3.00 PROCEDIMIENTOS DE QUERELLAS aplicarán a todas las divisiones de las Ligas USTA.

3.01 ADMINISTRACIÓN. Todas las querellas en la Liga USTA serán administradas conforme a las estipulaciones en esta sección. Cada Sección puede, pero no está obligada a, honrar las sanciones impuestas por otra Sección (una vez concluido el período y el proceso de la Querella en la Sección original). Si eligen honrar las sanciones, las mismas deben ser exactas a la original; no se aceptará ningún proceso de apelación.

3.01A Comités de querellas. Todos los comités de querellas consistirán en no menos de tres personas, incluyendo un presidente, para adjudicar querellas. Los miembros del comité podrán ser los mismos o total o parcialmente diferentes al comité inicialmente aprobado.

3.01A(1) Local. Cada liga local nombrará un Comité de Querellas de la Liga Local.

3.01A(2) Sección y Distrito/Área. Cada Sección nombrará un Comité de Querellas de la Liga para la Sección y cada Distrito/Área nombrará un Comité de Querellas de la Liga del Distrito/Área. **El Comité de Querellas y de Apelaciones es el mismo para la Sección del Caribe y el Distrito de Puerto Rico.**

3.01A(3) Comités de querellas en campeonatos

3.01A(3)a Campeonatos de Sección y Distrito/Área. Cada Sección nombrará un Comité de Querellas de la Liga para la Sección y cada Distrito/Área nombrará un Comité de Querellas de Campeonato de la Liga del Distrito/Área.

3.01A(3)b Campeonatos Nacionales. El presidente del Comité de la Liga USTA nombrará Comités de Querellas de Campeonatos de la Liga Nacional. Los miembros podrán ser los mismos o total o parcialmente diferentes a los miembros de los Comités de Campeonatos de la Liga Nacional.

3.01B Comités de apelación de querellas. Todos los comités de apelación de querellas consistirán en no menos de tres personas, incluyendo un presidente, para considerar las apelaciones de las decisiones de los Comités de Querellas. Ningún miembro de un Comité de Querellas podrá ser miembro del Comité de Apelación de Querellas que evalúa la apelación de una querella que fue adjudicada por el Comité de Querellas del cual esa persona formaba parte. Los miembros del Comité podrán ser los mismos o total o parcialmente diferentes a los miembros del Comité aprobado inicialmente.

3.01B(1) Local. Cada liga local nombrará un Comité de Apelación de Querella de la Liga Local.

3.01B(2) Sección y Distrito/Área. Cada Sección nombrará un Comité de Apelación de Querellas de la Liga para la Sección y cada Distrito/Área nombrará un Comité de Apelación de Querella de la Liga del Distrito/Área.

3.01B(3) Nacional. El presidente del Comité de Liga USTA nombrará un Comité Nacional de Apelación de Querella.

3.01B(4) Comités de apelación de querellas en campeonatos

3.01B(4)a Campeonatos de la Sección y Distrito/Área. Cada Sección nombrará un Comité de Apelación de Querellas de Campeonatos de Liga para la Sección y cada Distrito/Área nombrará un Comité de Apelación de Querellas de Campeonatos de la Liga del Distrito/Área.

3.01B(4)b Campeonatos nacionales. El presidente del Comité de la Liga USTA nombrará Comités de Apelación de Querellas de Campeonatos Nacionales de la Liga. Los miembros podrán ser los mismos o total o parcialmente diferentes a los miembros del Comité de Campeonatos de la Liga Nacional.

3.02 TIPOS DE QUERELLAS

3.02A Querella general. Cualquier querella, aparte de aquellas definidas en las Reglas 3.02B *Querella administrativa*, 3.02C *Querella en la Liga Nacional*, 3.02D *Querella por incumplimiento con requisitos de elegibilidad* y 3.02E *Querella NTRP*, que alegue una violación a: (i) la Constitución y Reglas de la USTA; (ii) las REGLAS DE LA LIGA USTA; (iii) FRIEND AT COURT – *Manual de las Reglas del Tenis de la USTA (The USTA Handbook of Tennis Rules and Regulations)*, incluyendo EL CÓDIGO (*THE CODE*) y Reglas de Tenis en Silla de Ruedas (excepto si son modificadas en estas REGLAS DE LA LIGA USTA); o (iv) los estándares de buena conducta, juego justo y buen espíritu deportivo constituirá una Querella General.

3.02B Querella administrativa. Cualquier querella relacionada con la administración del Programa de Liga en cualquier nivel constituirá una querella administrativa. Los Capitanes y miembros del comité no están sujetos a querellas administrativas.

3.02C Querella en la Liga Nacional. La única querella en la Liga Nacional que se puede presentar es una querella administrativa contra el Administrador de la Liga Nacional.

3.02D Querella por incumplimiento con requisitos de elegibilidad. Cualquier querella, que no sea una querella NTRP, que sostenga que un jugador no ha reunido los requisitos de elegibilidad para participar en la Liga USTA constituirá una querella por elegibilidad.

3.02E Querella NTRP. Cualquier querella que sostenga que el nivel NTRP de un jugador es inferior al nivel actual de destreza constituirá una querella NTRP. (Vea la Regla 3.03E(1) *Jugadores sujetos a querellas NTRP.*)

3.03 QUERELLAS

3.03A Procedimientos generales

3.03A(1) Cualquier querella que alegue una violación a (i) la Constitución y Reglas de la USTA; (ii) las REGLAS DE LA LIGA USTA; (iii) *FRIEND AT COURT – Guía de las Reglas del Tenis de la USTA* incluyendo EL CÓDIGO y Reglas de Tenis en Silla de Ruedas (excepto si son modificadas en estas REGLAS DE LA LIGA USTA); o (iv) los estándares de buena conducta, juego justo y buen espíritu deportivo se presentarán por escrito ante el Comité de Querellas de la Liga USTA que sea responsable por su cumplimiento. Las excepciones para presentar una querella ante el Comité de Querellas de la Liga USTA que es responsable por su cumplimiento se señalan en las Reglas 3.03A(3) y 3.03A(4) con relación a la presentación de una querella contra el Coordinador de la Liga de la Sección o el Administrador de la Liga Nacional y en la Regla 3.03B(3)a con relación a elegibilidad.

a. La Sección del Caribe exige que las querellas **generales** se radiquen en el formulario que dispone la USTA y que se encuentra publicado en la página de la Sección de Caribe bajo "Grievance Procedures". La fecha del formulario será la determinante para decidir si la querella se interpuso a tiempo. Toda querella **general** que se interponga requerirá un pago de US **\$50.00** en efectivo, por querellado, durante la liga regular y durante los **Campeonatos Seccionales**. **NO** se procesarán querellas hasta que se reciba este pago. De prevalecer el querellante, se devolverán los USD correspondientes. De no prevalecer, los dineros irán destinados al equipo de esa división y nivel y grupo de edad que viaje a los campeonatos nacionales a representar la Sección del Caribe.

b. Se prohíbe a los Capitanes o jugadores llamar a los miembros del Comité de Querellas o de Apelaciones en relación con cualquier querella o apelación pendiente. Esto constituirá una falta adicional que podrá ser sancionada separadamente de los méritos de la querella.

c. Se prohíbe llamar al (la) Coordinador(a) de Liga en relación con los méritos de cualquier querella pendiente. Si la pregunta es sobre si la querella o apelación han sido resueltas, solo podrá llamarse a el/la Coordinador(a) de Liga durante horas laborables.

3.03A(2) Una querella administrativa al nivel de Distrito/Área o inferior deberá ser presentada en el próximo nivel de jerarquía con la Sección como la autoridad final. Una querella administrativa puede ser presentada por un capitán, un coordinador de la liga Local, de Distrito/Área, de la Sección o un miembro de un Comité de Campeonato. Una querella administrativa deberá ser presentada dentro del término de un año desde el momento en que ocurrió el incidente que provocó la querella, de lo contrario la querella será desestimada.

3.03A(3) Cualquier querella administrativa contra el coordinador de la liga de la Sección deberá ser presentada por escrito ante el comité de la liga de la Sección. La decisión del comité de la liga de la Sección será final y firme.

3.03A(4) Cualquier querella administrativa contra el Administrador de la Liga Nacional deberá ser presentada por escrito ante el Comité de la Liga USTA. La decisión del Comité de la Liga Nacional será final y firme.

3.03A(5) Cualquier querella relacionada a cualquier aspecto de la Liga USTA excepto aquellos gobernados por las Reglas 3.03A(3) o 3.03A(4) con relación a una querella contra un coordinador de la liga de la Sección o el administrador de la liga Nacional o en la Regla 3.03B(3)a con relación a elegibilidad deberá ser procesada a través del Comité de Querellas de la Liga USTA y Comité de Apelación de Querellas de la USTA en el nivel apropiado (i.e., local, Distrito/Área, Sección o Nacional). Las decisiones de los Comités de Apelación de Querellas serán finales y firmes con la excepción de las suspensiones de individuos o equipos por un periodo de 12 meses o más. (Vea la Regla 3.04B(4).)

3.03A(6) Cualquier querella contra un individuo o equipo puede ser presentada solamente por: (a) el capitán del equipo que ha competido en el partido donde ocurrió la alegada violación, (b) un coordinador de liga o (c) un miembro de un comité de campeonatos con la excepción de querellas administrativas, querellas por elegibilidad y querellas NTRP, las cuales pueden ser presentadas según se indica en las Reglas 3.03A(2), 3.03B(3), 3.03C(3) y 3.03E(2).

3.03A(7) Independientemente de cualquier otra regla, un coordinador de liga o un miembro de un comité de campeonatos podrá presentar una querella en cualquier momento, excepto querellas administrativas y querellas NTRP. (Vea las Reglas 3.03A(2) y 3.03E(3).)

3.03A(8) Juego durante los procedimientos de querellas. Un individuo o equipo podrá continuar jugando durante el periodo de investigación y vistas de una querella, pero deberá entender que, si la querella se confirma, la puntuación de todos los partidos jugados durante ese periodo podrá ser revertida.

3.03B Procedimientos en la liga local

3.03B(1) Cualquier querella que alegue una violación por un individuo o equipo durante la competencia de la liga local deberá ser presentada por escrito ante el coordinador de la liga local o de Distrito/Área o persona designada que tenga jurisdicción. La querella deberá ser presentada previo al comienzo de lo que ocurra primero: (a) el próximo partido del equipo involucrado en esa subdivisión, aunque el jugador involucrado no participe o (b) dentro de las primeras 24 horas luego del final de la temporada de la liga local, con la excepción de querellas administrativas (Vea la Regla 3.03A(2), querellas por incumplimiento con requisitos de elegibilidad (Vea la Regla 3.03B(3) y querellas NTRP (Vea la Regla 3.03E(3).)

3.03B(2) Al recibir la querella, el coordinador de la liga local, Distrito/Área o persona designada deberá enviar una copia inmediatamente al presidente del Comité de Querellas de la Liga apropiado o a cualquier otro comité según lo indiquen estas Reglas de la Liga USTA y a la(s) parte(s) contra quien(es) se ha presentado la querella.

3.03B(3) Cualquier querella relacionada al incumplimiento con los requisitos de elegibilidad podrá ser presentada por un capitán de equipo, coordinador de la liga o miembro de un Comité de Campeonatos en cualquier momento.

3.03B(3)a Para asuntos de elegibilidad de simple corroboración (p. ej.: edad, membresía en la USTA, inscripción en TennisLink, un coordinador de la liga USTA puede declarar a un jugador inelegible y descalificarlo sin presentar una querella. (Vea las Reglas 1.04C(1) *Inscripción oficial en la liga*, 1.04E(2) *Membresía*, 1.04E(3) *Edad* y 1.04F *Programa Oficial de Clasificación de la Liga 2.01A(1)*).

3.03B(3)b Todas las demás querellas deberán ser dirigidas al Comité de Querellas de la Liga apropiado u otro comité según sea indicado en estas Reglas de la Liga USTA.

3.03B(4) Puntuación en descalificación por incumplimiento con los requisitos de elegibilidad en la liga local

3.03B(4)a En el caso de una descalificación por elegibilidad durante la temporada de la liga local y hasta 24 horas luego de concluida la temporada de la liga local, todos los partidos jugados por el jugador descalificado serán considerados abandonos (*defaults*) y se considerarán victorias para los jugadores o parejas de dobles contrarios con puntuación de 6-0, 6-0 para determinar las posiciones preliminares. En el caso de una descalificación por elegibilidad en eliminación sencilla, el último partido individual jugado por el jugador descalificado se considerará una victoria para el jugador o pareja de dobles contrario con puntuación de 6-0, 6-0 para determinar las posiciones preliminares. Si una doble descalificación resulta en un empate, se aplicará el procedimiento local de desempate para determinar al ganador del encuentro. Si no existe un procedimiento local de desempate, se usará la Regla 2.03H *Procedimientos en caso de un empate* para determinar el ganador de ese encuentro.

3.03B(4)b En el caso de una descalificación por falta de elegibilidad luego de pasadas las 24 horas desde la conclusión de la temporada de la liga local, el equipo continuará siendo elegible para participar y retener los puntos recibidos hasta el momento de la descalificación, pero al jugador declarado no elegible no se le permitirá continuar o ascender.

3.03C Procedimientos en campeonatos

3.03C(1) Cualquier querella que alegue una violación durante la competencia de campeonato deberá ser presentada por escrito y entregada al director del lugar del campeonato debidamente nombrado o persona designada antes del primero de cualquiera de estos dos que ocurra: (a) dentro de los primeros treinta minutos luego de la conclusión del encuentro del equipo involucrado o (b) al comienzo del próximo encuentro del equipo involucrado aunque el jugador involucrado no participe, con la excepción de *Querellas administrativas* (Vea la Regla 3.03A(2), *Querella por incumplimiento de requisitos de elegibilidad* (Vea la Regla 3.03B(3)) y *Querellas NTRP* (Vea la Regla 3.03E(3).)

3.03C(2) En el momento en que se registra una querella, una copia de dicha querella será enviada por el Comité del Campeonato a la(s) parte(s) contra quien(es) se ha presentado la querella.

3.03C(3) Cualquier querella relacionada con el incumplimiento de los requisitos de elegibilidad podrá ser presentada por un capitán de equipo, coordinador de liga o miembro de un Comité de Campeonato en cualquier momento.

3.03C(4) Puntuación en descalificación por incumplimiento con los requisitos de elegibilidad en campeonatos

3.03C(4)a Descalificación por incumplimiento con los requisitos de elegibilidad que ocurre previo a o luego de la conclusión de un evento de campeonato. En el caso de una descalificación por falta de elegibilidad antes o luego de la conclusión de un evento de campeonato, el equipo continuará siendo elegible para participar y retener los puntos recibidos hasta el momento de la descalificación, pero al jugador no elegible no se le permitirá continuar ni ascender.

3.03C(4)b Descalificación por incumplimiento con los requisitos de elegibilidad que ocurre durante un evento de campeonato cuando se utiliza el formato de todos contra todos. En el caso de una descalificación por falta de elegibilidad en un formato de todos contra todos durante el evento de campeonato, al jugador no se le permitirá continuar o ascender en ese equipo y todos los partidos jugados por ese jugador se considerarán derrotas y se considerarán victorias para los jugadores o parejas de dobles contrarios con una puntuación de 6-0, 6-0 para determinar las posiciones preliminares. Si una doble descalificación resulta en un empate, el procedimiento de desempate será el indicado en la regla 2.03H *Procedimientos para decidir un empate* para determinar el ganador de ese encuentro de equipo.

3.03C(4)c Descalificación por incumplimiento con los requisitos de elegibilidad que ocurre durante un evento de campeonato cuando se utiliza el formato de eliminación sencilla. En el caso de una descalificación en eliminación sencilla durante el evento de campeonato, a ese jugador no se le permitirá continuar jugando ni ascender en ese equipo y el último partido individual jugado por ese jugador será considerado una victoria para el jugador o equipo de dobles contrario con puntuación de 6-0, 6-0 para determinar las posiciones preliminares. Si una doble descalificación resulta en un empate, el procedimiento de desempate será el indicado en la Regla 2.03H *Procedimientos en caso de un empate* para determinar el ganador de ese encuentro de equipo.

3.03D Acción del Comité de Querellas

3.03D(1) Luego de recibir una querella, y lo más pronto como sea razonable, el Comité de Querellas de la liga USTA deberá investigar la alegada violación como lo estime apropiado. Si el comité lo considera necesario, hará las gestiones para una vista donde las partes involucradas tendrán la oportunidad de presentar evidencia. **En estas vistas cada parte tendrá un máximo de diez minutos para presentar su posición y un máximo de cinco**

minutos para ripostar, a menos que el Comité de Querellas, a su única discreción, alargue dicho término.

3.03D(2) El Comité de Querellas de la Liga USTA tendrá el poder de descartar o denegar la querella o dirigir la corrección de cualesquiera violaciones mediante medidas razonables, incluyendo la suspensión de un individuo o equipo. Esto aplica a cualquier parte involucrada en la querella siempre y cuando esa parte haya sido provista de la oportunidad de revisar y presentar evidencia.

3.03D(3) El Comité de Querellas de la Liga USTA preparará una decisión escrita donde indicará la base para su decisión y la fecha límite para cualquier apelación escrita y enviará una copia a las partes involucradas prontamente.

3.03D(4) La decisión del Comité de Querellas de la Liga USTA será por voto mayoritario.

3.03E Querellas NTRP

3.03E(1) Jugadores sujetos a querellas NTRP

3.03E(1)a Cualquier jugador auto clasificado que juegue en un nivel NTRP inferior a su nivel de destreza actual está sujeto a una querella NTRP. Si un Comité de Querellas NTRP determina que el jugador auto clasificado tiene una auto clasificación incorrecta o inapropiada, el jugador será descalificado y su nivel NTRP será ajustado por el Comité de Querellas NTRP. La puntuación de los partidos jugados por el jugador descalificado, según la Regla 3.03E(6), podrá ser manejada de acuerdo con la Regla 3.03B(4) *Puntuación en descalificación por incumplimiento con los requisitos de elegibilidad en la liga local* y la Regla 3.03C(4) *Puntuación en descalificación por incumplimiento con los requisitos de elegibilidad en campeonatos*. El Comité de Querellas NTRP podrá también imponer otras penalidades contra un jugador que se ha auto clasificado de forma inapropiada **o incluso imprecisa si medió alguna omisión, pero se participó en la categoría correcta**, incluyendo una suspensión. Además, el capitán u otros que hayan asistido, condonado o aprobado la auto clasificación inapropiada estarán sujetos a las penalidades que el Comité de Querellas NTRP decida, incluyendo una suspensión.

3.03E(1)b Un jugador con una clasificación NTRP computarizada (C) o que se le haya concedido una clasificación vía una Apelación Automática (A) de una clasificación Computarizada (C), no está sujeto a una querella NTRP. Jugadores de 60 años o más y los jugadores de 65 años o más que ascienden y se les concede una apelación conforme a la Regla 2.05E(1) tampoco están sujetos a una querella NTRP. Cualquier otro jugador está sujeto a una querella NTRP incluyendo jugadores que se iniciaron en una liga Early Start a un nivel NTRP inferior a su clasificación actual de fin de año y jugadores a los que se les ha concedido una apelación médica.

3.03E(2) Cualquier capitán de liga, coordinador o miembro de un Comité de Campeonato podrá presentar una querella NTRP.

3.03E(3) Las querellas NTRP pueden ser presentadas contra un jugador en cualquier momento hasta 48 horas luego de la conclusión de la participación de su equipo en el Campeonato de la Sección, haya o no participado el jugador. No se aceptarán querellas NTRP en los Campeonatos Nacionales. **Las Querellas NTRP que se presenten en la última semana de la temporada local o durante los Campeonatos Seccionales serán procesadas una vez terminado el Campeonato Seccional. La decisión del Comité de Querellas NTRP será aplicada de forma prospectiva.**

3.03E(4) Competencia en la liga local. Las querellas NTRP serán presentadas por escrito al coordinador de la liga Local/Distrito/Área o persona designada que tenga jurisdicción. Las querellas NTRP serán aplicadas por el Comité de Querellas NTRP de la liga de la Sección del jugador contra quien fue presentada la querella NTRP.

3.03E(5) Competencia de campeonato. Las querellas NTRP deberán ser presentadas por escrito y entregadas al director del lugar del campeonato, debidamente nombrado, o persona designada que tenga jurisdicción. Las querellas NTRP serán aplicadas por el Comité de Querellas NTRP de la liga de la Sección del jugador contra quien se presentó la querella NTRP. Cada Sección tendrá la opción de adjudicar querellas NTRP previo a, durante o después del evento de campeonato. **La Sección del Caribe adjudicará las Querellas NTRP luego del Campeonato Seccional. Esto aplica desde la última semana de la temporada local.**

3.03E(6) Las descalificaciones por querellas NTRP ocurren cuando el Comité de Querellas NTRP de la liga de la Sección llega a una decisión y le envía notificación a las partes involucradas. La fecha y hora en que el Comité de Querellas NTRP de la liga de la Sección envía la notificación controlará la evaluación de las sanciones, incluyendo la puntuación de los partidos, las cuales deberán ser aplicadas conforme a las Reglas de la Liga USTA 3.03B(4) – *Puntuación en descalificación por incumplimiento con los requisitos de elegibilidad en la liga local* y 3.03C(4) – *Puntuación en descalificación por incumplimiento con los requisitos de elegibilidad en campeonatos.*

3.03E(7) Luego de una descalificación de querella NTRP el jugador no podrá jugar en el nivel de juego NTRP del que fue descalificado ni cualquier nivel NTRP inferior, ni en sencillos ni dobles, por el resto del Año de Campeonato ni en el próximo Año de Campeonato. En cualquier división que use niveles combinados, la clasificación NTRP combinada del jugador descalificado y su pareja no podrán superar el nivel máximo combinado permitido para esa división. Un jugador que ha sido ascendido como resultado de una descalificación por querella NTRP en la división Adultos deberá inmediatamente ajustar su nivel de juego NTRP en la división Dobles Mixtos.

3.03E(8) Luego de una descalificación de querella NTRP en una liga Early Start (ESL, por sus siglas en inglés) el jugador deberá inmediatamente ajustar su nivel de juego NTRP. El jugador

no podrá participar en el nivel NTRP del cual fue descalificado en un campeonato previo, aunque hubiese podido calificar.

3.03E(9) La decisión del comité de querellas NTRP de la liga de la Sección podrá ser apelada conforme a la Regla de la Liga USTA 3.04 *APELACIÓN DE QUERELLAS*.

3.04 APELACIÓN DE QUERELLAS

3.04A Procedimientos generales

3.04A(1) Cualquier parte en una querella podrá apelar la decisión del Comité de Querellas dentro del periodo de tiempo establecido por el Comité de Querellas. Al recibir una apelación de una decisión del Comité de Querellas, el Comité de Apelación de Querellas deberá actuar con prontitud para resolver la apelación.

3.04A(2) La(s) parte(s) apelante(s) deberá(n) presentar una notificación de apelación por escrito al coordinador apropiado o persona designada, quien deberá enviarla al presidente del Comité de Apelación de Querellas apropiado, al presidente del Comité de Querellas cuya decisión se apela, al coordinador de la liga Local, de Distrito o de la Sección y a la(s) demás parte(s) involucrada(s) en la querella.

3.04A(3) La(s) parte(s) que apela(n) tendrá(n) una oportunidad de presentar, por escrito, los hechos y argumentos que apoyen sus respectivas posiciones. Toda la información presentada será provista a todas las partes.

3.04A(4) Juego durante los procedimientos de apelación de querellas

3.04A(4)a Si la querella fue ratificada, el individuo está sujeto a todas las penalidades impuestas por el Comité de Querellas durante el proceso de apelación.

3.04A(4)b Si la querella fue desestimada o denegada y apelada, la(s) parte(s) podrá(n) participar durante el proceso de apelación, pero deberá(n) entender que la decisión del Comité de Querellas podrá ser devuelta para reconsideración.

3.04B Acción del Comité de Apelación de Querellas

3.04B(1) El Comité de Apelación de Querellas no estará obligado a llevar a cabo vistas excepto según provisto en la Regla 3.04B(2). Su decisión podrá basarse totalmente en las determinaciones de hechos del Comité de Querellas cuya decisión está bajo el proceso de apelación y en los hechos y argumentos sometidos por escrito por la(s) parte(s) en la apelación.

3.04B(2) Si el Comité de Querellas no condujo una vista, el Comité de Apelación de Querellas deberá hacerlo si cualquiera de las partes involucradas en la querella lo solicita por escrito. Sin embargo, el comité podrá, en su absoluta discreción, escuchar la evidencia adicional que estime apropiada.

3.04B(3) El Comité de Apelación de Querella estará facultado para afirmar, modificar, reenviar por causa o rechazar la decisión del Comité de Querellas. El Comité de Apelación de Querellas no impondrá una penalidad mayor a la impuesta por el Comité de Querellas. Para propósitos de clarificación, si el Comité de Querellas elige no imponer una penalidad, el Comité de Apelación de Querellas no podrá imponer una penalidad. Sin embargo, el Comité de Apelación de Querellas podrá, por causa, reenviar el asunto al Comité de Querella original o a un nuevo Comité de Querella para reconsideración.

3.04B(4) Una copia de la decisión escrita del Comité de Apelación de Querellas que demuestre la base para su decisión será enviada con prontitud a todas las partes interesadas y dicha decisión será final y firme. La siguiente excepción aplicará: cualquier individuo o equipo suspendido por un periodo de 12 meses o más por cualquier Comité de Apelación de Querellas de liga local, Distrito/Área o Sección podrá apelar la decisión final del Comité de Apelación de Querellas al Comité Nacional de Apelación de Querellas de la Liga dentro de la fecha límite establecida por el Comité de Apelación de Querellas. La administración no podrá apelar la decisión del Comité de Apelación de Querellas.

3.04B(5) La decisión del Comité de Apelación de Querellas será por voto mayoritario.

3.04C Acción del Comité Nacional de Apelación de Querellas de la Liga

3.04C(1) El Comité Nacional de Apelación de Querellas de la Liga atenderá apelaciones de individuos/equipos que han sido suspendidos por un periodo de 12 meses o más por un Comité de Apelación de Querellas de la liga Local, Distrito/Área o Sección. Al recibir una apelación de una decisión del Comité de Apelación de Querellas, el Comité Nacional de Apelación de Querellas de la Liga actuará con prontitud para resolver la apelación. **La apelación deberá ser sometida en inglés y del Comité Nacional de Apelación de Querellas entender que necesita la traducción oficial de otros documentos sometidos, el apelante deberá asumir los gastos de traducción.**

3.04C(2) El Comité Nacional de Apelación de Querellas de la Liga, en su absoluta discreción, tendrá la facultad de llevar a cabo las investigaciones que estime necesarias para afirmar, modificar, reenviar por causa o rechazar la decisión del Comité de Apelación de Querellas, pero no podrá imponer una penalidad más severa (Vea la Regla 3.04B(3).) Sin embargo, el Comité Nacional de Apelación de Querellas de la Liga puede, por causa, reenviar el asunto al Comité de Querellas original o a un Comité de Querellas nuevo para reconsideración.

3.04C(3) Una copia de la decisión escrita del Comité Nacional de Apelación de Querellas de la Liga que contenga la base para su decisión deberá ser enviada con prontitud a todas las partes interesadas incluyendo al Comité de Apelación de Querellas. Dicha decisión será final y firme.

3.05 PROCEDIMIENTOS GENERALES PARA LOS COMITÉS DE QUERELLAS Y DE APELACIÓN DE QUERELLAS

3.05A Participación vía teleconferencia. Si un miembro o más del Comité de Querellas o Comité de Apelación de Querellas no pueden estar presentes en una vista, dichos miembros podrán, a discreción del presidente, participar por medio de una llamada telefónica en conferencia, video teleconferencia u otro método de participación remota aprobada. Si algún testigo no puede estar presente en la vista para presentar evidencia, a dicho testigo se le permitirá, a discreción del presidente, proveer su evidencia por medio de una llamada telefónica en conferencia, video teleconferencia u otro método de participación remota aprobado.

3.05B Requisito por escrito. El requisito que una notificación u otro documento sean radicados por escrito se cumple si son enviados por facsímil, correo electrónico o alguna comunicación equivalente.

GLOSARIO

A

Abandono de juego (*default*): Cuando un jugador o equipo no comparece o es removido por un administrador u oficial de torneo por mala conducta o violación al reglamento.

Año de campeonato: El periodo de tiempo que comienza con el inicio de la primera liga local, incluye la liga Early Start y termina con la conclusión del Campeonato Nacional.

Apelación: Petición de reconsideración de una decisión, determinación o hallazgo previo.

Área: Vea Distrito.

Ascenso en las ligas: Los equipos ganadores de las ligas locales tienen la oportunidad de ascender desde el nivel de Distrito/Área y Sección hasta la competencia Nacional.

Auto clasificación: Una clasificación para un jugador nuevo que ingresa al programa; se determina conforme a las Guías del Programa Nacional de Clasificación de Tenis (NTRP, por sus siglas en inglés) durante el proceso en línea de inscripción del jugador.

Auto clasificación inapropiada: Una auto clasificación que ocurre como resultado de una intención deliberada de representar incorrectamente el nivel de juego del jugador, ya sea por parte del jugador o de una persona (i.e., capitán, entrenador, etc.) que lo condona o actúa a nombre del jugador. Una auto clasificación inapropiada representa que el jugador está claramente sobre el nivel que eligió jugar y debe ser descalificado, en el caso de tanto descalificaciones dinámicas, como en Querellas NTRP.

Auto clasificación incorrecta o imprecisa: Una auto clasificación que ocurre como resultado de una acción no intencionada del jugador, ya sea de parte del jugador mismo u otra persona actuando en representación del jugador (i.e., capitán, entrenador, etc.). En el caso de Descalificaciones Dinámicas, el jugador será promovido y aplicaría la descalificación de los partidos individuales en los cuales alcanzó el nivel de descalificación. En casos de Querellas NTRP, se puede obtener una auto clasificación imprecisa por el procedimiento, pero no estar en por encima del nivel obtenido mediante el proceso. En dichos casos el jugador podría permanecer en la categoría, pero podría aplicarse una penalidad por omitir información.

B

Bola de transición: Cualquier bola de Etapa 3 (roja), Etapa 2 (anaranjada) y Etapa 1 (verde).

C

Clasificación: Vea Clasificación Parámetro, Clasificación Computarizada, Clasificación Dinámica, Nivel NTRP y Auto clasificación.

Clasificación computarizada: Una clasificación que se asigna a los jugadores y refleja el nivel de habilidad.

Clasificación computarizada válida: Una clasificación computarizada NTRP que no ha expirado y está basada en el historial certero del jugador.

Clasificación dinámica: Una clasificación asociada con un jugador que tiene el potencial de cambiar con cada partido que juega.

Clasificación Early Start: Clasificación dinámica del jugador en una fecha específica para determinar su elegibilidad para inscribirse en un equipo de la Liga Early Start.

Compatible: Un partido en el cual el resultado es predecible, en el cual el jugador con la clasificación más alta gana rutinariamente.

Competitivo: Un partido en el cual el resultado es impredecible.

Confiscación (*forfeits*): Vea Abandono (*Default*).

Coordinador de liga: Una persona nombrada o contratada para implementar y administrar la liga.

Criterios para descalificación NTRP: Haber llegado tres veces al nivel de descalificación, según se designa en Procedimientos del Sistema de Clasificación Computarizado NTRP de la USTA, durante la competencia de la liga local y/o cualquier nivel de competencia de campeonato anterior a los Campeonatos Nacionales en la división Adultos.

D

Descalificación: Acción que se toma para remover de un equipo a un jugador que se estima es inelegible para participar.

Descanso entre sets: El periodo de 2 minutos entre la conclusión del último juego (*game*) de un set y el principio del próximo set.

Desempate del partido: El primero que llegue a 10 puntos con un margen de 2. (Vea FRIEND AT COURT – Parte 3: Regla I.E.1.b. de las Reglas de la USTA.)

Desempate del set: El primero en llegar a 7 por un margen de 2 puntos. (Vea FRIEND AT COURT – Parte 3: Regla I.E.1.a. de las Reglas de la USTA.)

Devolver una querrela (*remand*): Devolver una querrela al Comité de Querrela original o a un Comité de Querellas nuevo, según lo considere apropiado el Comité de Apelación de Querellas, para ser reconsiderada.

Distrito: Bordes geográficos establecidos por una Asociación de Sección dentro de su Sección y que representa una subdivisión de la Asociación de la Sección. Este término puede ser intercambiado por los términos área, estado, región y territorio.

División: Programas de la Liga Nacional (Adultos y Dobles Mixtos) que la USTA ofrece y administra y cualquier otro programa sancionado por la Liga USTA en una Sección, Distrito o Área, identificado como parte de TennisLink y registrado como parte del Sistema de Clasificación Computarizado NTRP de la USTA.

Domicilio: Un concepto legal que incluye la residencia. Es el lugar donde una persona tiene su hogar verdadero, permanente y fijo o el hogar de esa persona por el futuro indefinido. Una persona solamente puede tener un domicilio a la vez.

E

Elegibilidad: Requisitos para poder jugar.

Encuentro entre equipos:

Encuentro entre equipos locales – Número de encuentros sencillos y dobles individuales o cualquier combinación según sea determinada por la liga local.

Encuentro entre equipos en un Campeonato Nacional– Adultos Grupo de Edad de 18 años o más (categorías 3.0, 3.5, 4.0, 4.5) - 2 sencillos y 3 dobles; Adultos Grupo de Edad de 18 años o más (categorías 2.5 femenino y **5.0**) - 1 sencillo y 2 dobles; Adultos Grupo de Edad de 40 años o más (categorías 3.0, 3.5, 4.0 y **4.5**) - 1 sencillos, 3 dobles; Adultos Grupo de Edad de 55 años o más (categorías 6.0, 7.0, 8.0, 9.0 o 3.0, 3.5, 4.0, 4.5) - 3 dobles; Dobles Mixtos Grupos de Edad de 18 años o más (categorías 2.5, 6.0, 7.0, 8.0, 9.0 y 10.0) y de 40 años o más (niveles NTRP 6.0, 7.0, 8.0, y 9.0) - 3 dobles.

Equipo: Individuos juntos en una misma alineación; incluye a los capitanes que no jugarán.

F

Formatos de Competencia: Todos contra Todos, sin subdivisiones, eliminación sencilla o alguna combinación de éstos

I

Inicio de un partido: El primer intento de servir en una cancha individual.

Intención deliberada: Una acción es deliberada cuando el individuo la comete intencionalmente y a sabiendas que esa acción logrará el resultado deseado.

J

Jugador: Un miembro individual de la USTA que se inscribe en un equipo.

Jugador con clasificación parámetro: Un jugador por el cual se calculan las clasificaciones computarizadas NTRP de otros jugadores. Esto incluye a cualquier jugador que participe en un partido en una división de Adultos 18 años o más o 40 años o más en las eliminatorias locales, que participe en juego de campeonato o que haya sido descalificado dinámicamente. Además, en los equipos en las divisiones de Adultos de 18 años o más y 40 años o más que clasifiquen para un evento de campeonato y/o estén en el itinerario para un campeonato, pero el equipo no participa y el equipo no es reemplazado por otro equipo, todos los jugadores en la lista de jugadores que jugaron por lo menos un partido se convierten en jugadores parámetro.

Jugador nuevo: Un individuo que compite por primera vez en el Programa de Liga USTA durante el Año de Campeonato.

Jugador que regresa: Un individuo que ha jugado en algún Año de Campeonato anterior y ahora jugará en el actual Año de Campeonato.

Jugador Plus (+): Un jugador al que se le permite inscribirse en el listado de un nivel específico NTRP Plus (+) con una clasificación que corresponde al **próximo** nivel NTRP.

L

Liga Early Start: Una temporada de liga local que comienza antes del 1ero de enero del año de la liga.

Liga local: Una competencia en equipo en un área geográfica específica que aplica reglas específicas de la liga local; consiste de niveles NTRP con un mínimo de dos o más equipos por nivel NTRP. Una liga local podrá escoger dividir algún o todos los niveles NTRP en subdivisiones. Cuando se usan subdivisiones, se podrá establecer una estructura de eliminatoria local para determinar un campeón.

Local: Límites geográficos determinados por el Distrito dentro de su distrito.

M

Mixtos: Un equipo compuesto de un hombre y una mujer que se combinan para jugar.

N

Nivel de campeonato: Cualquier competencia de la Liga USTA que se lleve a cabo después de la competencia de la liga local o las eliminatorias.

Nivel de clasificación de fin de año: Un nivel NTRP publicado que se genera todos los años luego de los Campeonatos Nacionales de la División Adultos.

Nivel de juego: Niveles de destreza NTRP que se ofrecen en el Programa de la Liga de la USTA.

Nivel NTRP: Término genérico que indica el nivel NTRP mínimo en incrementos de 0.5 en el cual el jugador puede participar.

Nivel NTRP Plus (+): Un nivel NTRP que permite que un listado de jugadores de equipo incluya un número específico de jugadores del **próximo** nivel NTRP.

NTRP: Programa Nacional de Clasificación de Tenis.

P

Partido individual: Cualquier partido de sencillo o dobles que se juega como parte de un partido de equipo.

Periodo de descanso: Un máximo de 10 minutos entre el 2^{ndo} y 3^{er} set cuando se juegan dos sets de tres, con desempate (*tie-break*), y donde se permiten instrucciones (*coaching*) a los jugadores.

Procedimientos de desempate (*tiebreak*): Proceso para determinar el ganador de un encuentro todos contra todos (*round robin*) o eliminación sencilla en una competencia de equipo si los equipos empatan.

Procedimiento de desempate Coman: Un procedimiento de desempate alternativo que se puede utilizar con el desempate del set o del partido donde se cambia de lado de cancha después del primer punto, luego después de cada cuatro puntos y al final del desempate. La puntuación será igual que en un desempate de set o partido tradicional. Es beneficioso en dobles ya que los jugadores continúan sirviendo desde el mismo lado igual que lo han hecho durante el set. (Vea FRIEND AT COURT – Parte 3: Regla USTA 1.E(1)c.)

Procedimientos de Metodología Computarizada NTRP: El documento que establece los procedimientos de gobernanza del *Sistema de Clasificación Computarizado NTRP de la USTA*.

Q

Querrela: Un reclamo formal presentada por escrito relacionado a una alegada violación de una regla o procedimiento.

R

Renuncia (*waiver*) a las reglas: Excepto cuando sea específicamente permitido, ninguna Regla o Procedimiento de la Liga USTA podrá ser ignorada.

Renuncia (*waiver*) a reclamaciones: Como una condición para poder participar, cada jugador renuncia al derecho de entablar alguna demanda por lesiones sufridas al viajar hacia o de regreso del Programa de la Liga USTA, o al participar en él.

Residencia: El lugar donde la persona vive en la actualidad, a diferencia del domicilio de la persona, o el lugar donde vive temporalmente. El domicilio y la residencia pueden coincidir. Una persona puede tener más de una residencia, pero solamente puede tener un domicilio.

Retiro: Ocurre cuando un partido individual ha comenzado y un jugador no puede continuar debido a una lesión, pérdida de condición, emergencia o se niega a jugar. Los retiros se registran en TennisLink con el conteo final del juego (por ejemplo: 2-6, 1-3) para propósitos del cálculo de NTRP y el sistema automáticamente le acreditará suficientes juegos (*games*) al individuo que recibe el retiro como para que resulte el ganador del partido (por ejemplo: 2-6, 6-3, 1-0 ó 2-6, 6-3, 6-0 – dependiendo del formato de puntuación) y así determinar la lista de posiciones preliminares.

S

Sección de la USTA: Una de diecisiete áreas definidas que comprenden la USTA.

Subdivisión (*flight*): Un grupo de equipos que compite en un nivel específico NTRP dentro de una liga local o competencia de campeonato donde cada equipo en ese grupo juega contra cada uno de los demás equipos para declarar un ganador. Cuando se establecen las subdivisiones se jugará una eliminatoria a nivel de campeonato para determinar un campeón en ese nivel NTRP. En los

niveles inferiores al campeonato, se podrá jugar una eliminatoria para determinar un campeón en ese nivel NTRP.

T

Todos contra todos (*round robin*): Cada equipo juega contra todos los demás equipos en su subdivisión.

PARTIDOS REQUERIDOS PARA ASCENDER A LOS CAMPEONATOS EN LAS DIVISIONES ADULTOS Y MIXTOS

CAMPEONATOS DE SECCIÓN Y NIVELES INFERIORES		CAMPEONATOS NACIONALES	
PARTIDOS LOCALES REQUERIDOS	ABANDONOS DE JUEGO (DEFAULTS)	TODOS LOS PARTIDOS REQUERIDOS incluyendo CAMPEONATO DE LA SECCIÓN	ABANDONOS DE JUEGO (DEFAULTS)
Para ascender a cualquier nivel de campeonato incluyendo Campeonato de la Sección	Abandonos de juego recibidos que cuentan para ascender a cualquier nivel de campeonato incluyendo Campeonato de la Sección	Para ascender al Campeonato Nacional	Abandonos de juego recibidos que cuentan para ascender al Campeonato Nacional
2 partidos en el mismo equipo	Contará 1 abandono de juego <u>recibido</u>	Jugadores que no sean auto clasificados o apelados 3 partidos en el mismo equipo	Contará 1 abandono de juego recibido
La Sección tiene la opción de requerir un mínimo de cuatro partidos a los jugadores auto clasificados o apelados	La Sección tiene la opción de declarar si un abandono de juego recibido cuenta para el jugador	Jugadores auto clasificados o apelados 4 partidos individuales en el mismo equipo	No contarán los abandonos de juego recibidos
Los partidos RETIRADOS contarán para todos los jugadores.			

DESCALIFICACIÓN DINÁMICA NTRP

A cada nivel NTRP le sigue una letra que indica el tipo de clasificación.

La siguiente sección identifica quién puede y quién no puede recibir una descalificación dinámica NTRP.

¿Quién no puede recibir una descalificación dinámica NTRP?

Nivel NTRP seguido por la siguiente letra:

	C	Jugadores con clasificaciones computarizadas*
	M	Jugadores Exclusivamente de Dobles Mixtos**
	T	Jugadores de Torneos**

Excepción:

** A los jugadores con clasificación de fin de año (M) y (T) se les requiere que se auto clasifiquen para ingresar a la división Adultos y automáticamente se convierten en jugadores (S) - o auto clasificados. Por lo tanto, están sujetos a descalificaciones dinámicas NTRP.

¿Quién sí puede recibir una descalificación dinámica NTRP?

Participantes en la División de Adultos:

Nivel NTRP seguido por la siguiente letra:		
	A	Apelado – todas las apelaciones concedidas, incluyendo las médicas y Jugadores de 60 años o más Ascendidos
	S	Jugadores auto clasificados (<i>Self</i>)
	D	Descalificación dinámica o por querrela NTRP
	C	Excepciones a las clasificaciones C de fin de año según se indica arriba*

A los jugadores que participan en la división de la liga Adultos y que son ascendidos como resultado de una descalificación dinámica NTRP se les requerirá que participen inmediatamente en su nuevo nivel NTRP en todos los programas de la Liga de la USTA.

**CLASIFICACIONES COMPUTARIZADAS
NTRP VÁLIDAS PARA 2020**

Año de Liga 2021	<p>Los jugadores de 59 años o menos durante el Año de la Liga 2021 encontrarán su clasificación computarizada más reciente en el registro de TennisLink. Éstos deberán auto clasificarse si su clasificación NTRP tiene más de 3 años.</p> <p>*Excepción: Un jugador que reciba una clasificación (M) o (T) publicada y escoja participar en la división Adultos estará requerido a auto clasificarse aún si la clasificación (M) o (T) tiene menos de 3 años.</p> <p>X indica el número de años de clasificación computarizada válida en TennisLink para jugar en 2021.</p>		
	<p>Los jugadores que cumplan 60 años o más durante el Año de la Liga 2021 encontrarán su clasificación computarizada más reciente en TennisLink. Éstos deberán auto clasificarse si su clasificación NTRP tiene más de 2 años.</p> <p>*Excepción: Un jugador que reciba una clasificación (M) o (T) publicada y escoja participar en la división Adultos estará requerido a auto clasificarse aún si la clasificación (M) o (T) tiene menos de 2 años.</p> <p>X indica el número de años de clasificación computarizada válida en TennisLink para jugar en 2021.</p>		
Último año que se obtuvo una clasificación computarizada	2018	2019	2020
59 años o menos durante el Año de la Liga 2021	X	X	X
60 años o más durante el Año de la Liga 2021		X	X
<p>TennisLink automáticamente removerá las clasificaciones computarizadas y autorrealizadas que hayan expirado para así permitir que los individuos se auto clasifiquen. Los jugadores con clasificaciones expiradas no podrán auto clasificarse en un nivel inferior al de su última clasificación NTRP válida. Sin embargo, tendrán la oportunidad de presentar una apelación de auto clasificación relacionada al nivel de clasificación NTRP asignado.</p>			
<p>Las clasificaciones computarizadas son válidas según la tabla que aparece arriba.</p>			
<p>Las auto clasificaciones son válidas por 2 años a partir de la fecha en que se emiten o hasta que sean reemplazadas por una clasificación dinámica o computarizada.</p>			

**ESTRUCTURA DE LIGA 2021
USTA – SECCIÓN DEL CARIBE**

D I V I S I O N A D U L T O S	Adultos 18 y Más 2-Sencillos y 3-Dobles 3.0, 3.5, 4.0, 4.5	Adultos 18 y Más 1-Sencillo y 2-Dobles 2.5, 5.0
	Adultos 40 y Más <u>1- Sencillo y 4-Dobles</u> 3.0, 3.5, 4.0, 4.5	
	Adultos 55 y Más- 3-Dobles 6.0, 7.0, 8.0, 9.0	
	Adultos 65 y Más Programa de PR (dobles) 6.0, 7.0, 8.0	
D I V I S I O N M I X T O S	Mixta 18 y Más 2.5, 6.0, 7.0, 8.0, 9.0	
	Mixta 40 y Más 6.0, 7.0, 8.0, 9.0	
	Mixta 55 y Más 3 Dobles 6.0,7.0,8.0,9.0	

Número de teléfono para socios USTA

1-800-990-USTA

Lunes – viernes: 9 am—9 pm

Sábados: 10 am—6:30 pm

TIPOS DE SOCIOS:

- Socio individual: todo individuo interesado en los propósitos de la USTA.
- Socio Juvenil: todo individuo bajo la edad de 19 años.
- Socio Adulto: todo individuo de los 18 años y hasta los 70 años.
- Socio Senior: todo individuo de 70 años ó más.
- Sociedad de Familia: Residentes del mismo hogar que se consideran familia.
- Sociedad de por vida: individuos de cualquier edad.

Un individuo solo puede tener un número de socio en la USTA. Se considerará que los individuos que tengan más de un número de socio de la USTA, lo tienen por razones no legítimas, hasta que se pruebe lo contrario.

Si usted tiene dudas sobre su número de socio, favor de comunicarse con el/la Coordinador(a) de Liga. Los integrantes de un mismo equipo que no vivan en el mismo hogar y además sean parte de la misma unidad familiar (ambas cosas) deben mantenerse como socios individuales, con su membresía al día, durante su participación en la Liga USTA.

CONDUCTA MÍNIMA ESPERADA

Este código de conducta parte de los principios rectores del tenis de buena fe, buena conducta, honradez y conducta deportiva en todo momento.

1. Cortesía

- A. El juego del tenis depende de la cortesía y la honestidad.
- B. Los equipos anfitriones (“Home Teams”) deben ofrecer condiciones placenteras para sus invitados. Para los encuentros, los equipos anfitriones deben proveer agua (u otro tipo de bebida **no alcohólica, y comida liviana**) y facilidades de baño en buenas condiciones. Los equipos anfitriones deben tratar a los equipos visitantes como sus amistades y como quisieran que los trataran a ellos cuando ellos sean visitantes. **Durante el periodo de pandemia, NO se estarán autorizando mesas con comida ni bebidas para jugadores. Cada jugador será responsable de llevar su comida y/o bebida.**
- C. Los equipos visitantes deben ser corteses y amigables, apoyando al equipo local en su esfuerzo de proveer un ambiente de tenis apropiado y placentero.
- D. **Mientras dure la pandemia, todos los jugadores deberán observar los protocolos establecidos por la PRTA/CTA, en adición a los que estén vigentes en las facilidades dónde se celebrará el encuentro o juego reprogramado.**

2. Amigos, visitantes, entrenadores, hijos y padres u otros familiares.

- A. Los amigos, entrenadores, niños, padres y otros familiares no se permiten en la cancha en ningún momento.
- B. Ninguno de los anteriores, ni ningún espectador, entrenador o persona cualificada como árbitro que no esté actuando en esa capacidad en el partido en cuestión, podrá hacer llamadas (“calls”) o dar su opinión sobre si una bola fue dentro o fuera, la puntuación, o cualquier otro aspecto de lo que esté ocurriendo en la cancha entre los jugadores.
- C. No se permite “coaching” durante los encuentros.

3. Conducta de los jugadores

- A. Todo jugador debe de desplegar en todo momento los más altos estándares de conducta deportiva.
- B. Si no hay árbitro contratado en cancha, las bolas las canta el jugador contrario. Cualquier duda debe resolverse a favor de que la bola fue buena. **Las jugadas no se repiten.** En caso de duda sobre la puntuación, los jugadores en cancha se reunirán y tratarán de reconstruir el punto. El punto continuará con la puntuación en que todos los jugadores en cancha estén de acuerdo. De no ponerse de acuerdo, se tirará una moneda para determinar que puntuación prevalece, de las que estén en duda. Las únicas excepciones son el servicio, tocar la bola con anterioridad a devolverla, y doble rebote de la bola (“double bounce”), que la canta el propio jugador.
- C. Es obligación del jugador contrario asistir a su oponente en cantar una jugada **sólo** cuando el oponente solicita su ayuda.
- D. **NO SE PUEDE SOLICITAR LA AYUDA DE NINGUNA PERSONA AJENA A LA CANCHA AL CANTAR LAS BOLAS.** Si el juego no es arbitrado se puede solicitar la ayuda de dos personas imparciales (una de cada equipo) para que asistan a los jugadores, solo en caso de duda de estos. Los jugadores continuarán cantando en su lado de la cancha.

- E. **Es la responsabilidad del que sirve decir la puntuación en voz alta y audible antes de cada punto.**
- F. Una bola “out” y un “let” se deben cantar al instante. Cualquier dilación en cantar la jugada implica que la bola no se vio claramente, y por lo tanto la jugada es buena.
- G. Si un jugador corrige una bola que cantó “out” y dice que fue buena, el punto automáticamente corresponde al oponente, **no se repite el punto**, excepto faltas en el servicio.
- H. Cuando el primer servicio es obviamente fuera, es descortés el devolver la bola al otro lado de la cancha.
- I. Corresponde al que lo hace cantar el “double bounce” en su contra; o, si toca con su cuerpo o con la raqueta la malla en medio del punto que se esta jugando, también lo debe reconocer el que lo haga.
- J. Las reglas de la USTA prohíben la siguiente conducta, entre otra:
 - (1) Usar lenguaje profano o abusivo, gritar o tirar la raqueta o las bolas de mala gana.
 - (2) Dilatar a propósito el partido, por ejemplo, ir continuamente a buscar la toalla, coger un trago de agua o tiempo para descansar antes del descanso entre juegos.
 - (3) Hacer mofas durante el encuentro, bien sea porque se esta ganando o porque se está perdiendo.
 - (4) Hacer trampa. La Regla de Oro del Tenis es que cada jugador canta las bolas en su lado de la cancha como quisiera que fueran cantadas por su oponente las suyas.
 - (5) Intencionalmente hacer gestos con la raqueta, brazos, o piernas, o ruidos que distraigan durante el punto.

PARA CAPITANES Y JUGADORES-GUÍAS
ASUNTOS MAS SIGNIFICATIVOS QUE SE PRESENTARON EN QUERELLAS
QUE RESULTARON EN DISPUTAS ENTRE EQUIPOS

I. Auto-Clasificación ("Self- Rate")

- Un jugador Juvenil hasta los 14 años que llego a tener una clasificación o ranking de número 2 en Puerto Rico tiene que contestar que fue jugador juvenil, pero no tiene que contestar que estuvo entre los primeros 20 de la Sección, pues esa pregunta se limita a las edades de 16 y 18 años. **TODO JUGADOR TIENE QUE INDICAR LA CATEGORÍA MAS ALTA DE TENIS QUE LLEGÓ A JUGAR.** Sin embargo, solo por participar a nivel juvenil descalifica a un jugador de auto-clasificarse como 2.5 o 3.0. Tomen en cuenta de que existe una diferencia en participar en Torneos de Desarrollo y en los Seccionales, al igual que los Junior Team Tennis avanzados e intermedios.

- Para el 2019, se estará utilizando el protocolo a continuación para evaluar jugadores juveniles que ya sean elegibles para jugar la Liga USTA. Estos procedimientos son locales, por lo tanto, deben contestar honestamente el Cuestionario de Auto Clasificación y obtendrán una clasificación de acuerdo con las Guías Generales. Sin embargo, una vez obtengan su clasificación, tienen derecho a una apelación y la misma será evaluada basada en los parámetros aquí descritos y en los rankings obtenidos en las edades 16 o más o 18 o más, la que refleje sus destrezas con una cantidad de partidos razonables jugados:

	Masculino	Femenino
Clasificación Seccional	1-5 = 5.5	1-3 = 5.5
	6-15 = 5.0	4-10 = 5.0
	16-30 = 4.5	11-20 = 4.5

Recuerden que estos son guías y como tal, cada jugador está sujeto a una evaluación de su récord e historial para ubicarlo en la categoría apropiada.

- Un jugador que esté jugando o esté comprometido para entrar becado a una Universidad, tiene que contestar como Universitario y tiene que ubicar su Universidad según la División en la que compiten. De estar participando o estar comprometido para jugar en la LAI, haya perdido o no todos sus encuentros, tiene que contestar que se comprometió o está jugando en equipos universitarios o colegiales. Estos jugadores de Universidades locales deben contestar en el Cuestionario que participan o están comprometidos a jugar en Junior College, incluyendo la Universidad de Puerto Rico y sus recintos. Una vez recibe su auto clasificación, el jugador puede apelar la misma sometiendo los resultados de su participación en la LAI. Recuerden que tienen que contestar todas las preguntas que apliquen a su participación y no solo las que le convengan para obtener la clasificación más baja.

- Un jugador que lleva diez años sin jugar no importa la edad, como lleva más de tres años sin participar en Ligas (excepto los jugadores de sesenta (60) o más, que será dos años), no va a aparecer en ninguna lista de "rating" NTRP de fin de año. Por tanto, debe auto clasificarse. Sin embargo, no importa el tiempo que lleve sin jugar, tiene que auto clasificarse en la última categoría que estuvo publicada (haya participado o no en ella). Ej. Jugó 3.5; lo subieron a 4.0 y

dejo de jugar. Cuando llene el cuestionario, tiene que poner 4.0 como su última clasificación publicada.

- En todos los casos anteriores, si la clasificación que arroja el sistema al contestar el cuestionario es superior a la que usted entiende que le corresponde, pueda apelarla en el propio sistema. Si el sistema le deniega la apelación, puede apelarla al Comité de Liga de la Sección, mediante escrito con todos sus fundamentos. Recuerden que la LAI no mantiene un registro central de resultados, por lo cual debe exigirle a su dirigente que mantenga todos los resultados de cada encuentro y presentarlos junto con la apelación.
- Si le conceden la apelación, usted podrá jugar en la categoría menor, pero sigue sujeto a querellas de NTRP o a recibir 3 "strikes" por el sistema computarizado, con serias consecuencias para usted y para su equipo. El daño que le hace al jugador durante la liga regular es que, si se descalifica, se sube de categoría y se le pueden imponer penalidades adicionales. Peor aún, le hace un daño tremendo al equipo porque se eliminan TODOS los juegos jugados por el jugador descalificado durante la liga regular. En las Seccionales, se elimina el juego en el que es descalificado, y no puede continuar participando. Puede costarle el campeonato a su equipo.
- Es muy importante que tengan en cuenta que tanto el capitán como el jugador o cualquier persona que llene o ayude a llenar el cuestionario de auto clasificación serán responsables por las contestaciones. El jugador siempre va a ser responsable y no se puede defender diciendo (1) que no lo llenó el o (2) que no entendió la pregunta. Si el capitán u otra persona lo llena, eso no libera al jugador, pero se le pueden imponer penalidades también al capitán y a otras personas que lo llenaron por el jugador o contribuyeron a llenarlo. Hay una traducción al español del cuestionario, para que le sirva de guía al contestarlo.
- El contestar de forma errónea el Cuestionario de Auto-Clasificación, aun cuando llegue a la categoría correcta, puede provocar suspensiones a jugadores y/o Capitanes.
- Cuando se trata de un jugador extranjero sin domicilio permanente en Puerto Rico, sino que está aquí por estudios, designaciones como cónsules o diplomáticos, designaciones por compañías que los traen como expatriados, etc., HAY QUE SOLICITAR PERMISO PARA QUE EL JUGADOR PARTICIPE, MEDIANTE CARTA HACIENDO CONSTAR DONDE JUGO TENIS ANTES. El propósito es intentar verificar de antemano la categoría en que el jugador debe auto clasificarse. Es por eso por lo que estos jugadores solo pueden jugar por invitación de la Sección, si tiene residencia en PR y son miembros de la USTA. La Sección del Caribe NUNCA ha negado una invitación a nadie. Sin embargo, cuando no se cumple con el trámite, ha resultado en múltiples descalificaciones de estos jugadores, bien por el sistema computarizado, bien por querellas de NTRP que, al ser investigadas, demuestran que el jugador se auto clasificó incorrectamente. Una vez más, se afecta no solo el jugador sino también EL EQUIPO.

II. Situaciones en Juegos

- El Encuentro está pautado para las 10:00AM, pero está lloviendo copiosamente, ¿se puede suspender el juego o hay que esperar las dos horas? La Regla es específica en que es obligatorio esperar las dos horas para comenzar el juego. Esto no significa que si hay una vaguada anunciada y si utilizando la tecnología de los celulares el radar indica que no hay espacios secos,

ambos capitanes puedan ponerse de acuerdo y suspender de inmediato, aun cuando no hayan pasado las dos horas. Si no hay acuerdo entre los capitanes, prevalece la Regla y, por consiguiente, la espera. La fecha del encuentro suspendido se debe pautar en ese momento y HAY QUE NOTIFICARLA A LA COORDINADORA DE LIGA.

- El encuentro comenzó a las 10:00AM, pero a las 10:30AM empezó a llover. Se secaron las canchas cuando escampó y se continuó con el juego a las 11:15AM, pero a las 12:00MD volvió a llover bien fuerte. ¿Hay que esperar dos horas desde las 12:00MD para suspender el encuentro? La Regla dispone un total de dos horas de espera. En el ejemplo anterior, al reanudar el partido, ya ambos equipos habían esperado 45 minutos que se cuentan para la espera de dos horas, por lo cual hay que esperar 1 hora y 15 minutos adicional. Eso no significa que si a la 1:00PM dejó de llover y se puede secar en media hora, y ya pasaron las dos horas, automáticamente se suspenda el juego. Recuerden que la intención es jugar cada partido para que no se acumulen suspensiones. Hay una gran escasez de canchas y es bien difícil conseguir canchas y fechas disponibles.

- Un encuentro está pautado para comenzar a la 1:00PM y a la 1:05PM solo ha llegado un jugador del equipo contrario. ¿Cómo se procede? Si el partido tiene en el itinerario oficial una hora de comienzo a la 1:00PM, ambos equipos deben tener al menos la cantidad mínima de jugadores a esa hora para poder intercambiar la tarjeta de juego y comenzar el encuentro en las canchas designadas. Si acordaron jugar en tres canchas, la cantidad mínima de jugadores son cinco (1er sencillo y 1er y 2do doble, o sencillo y dos dobles o tres dobles, según la categoría o división). De no existir acuerdo sobre el número de canchas que se utilizarán, previo al encuentro, prevalece el mínimo que es de dos, por lo cual deben tener tres jugadores (1er sencillo y 1er doble o 4 jugadores, si se juegan tres dobles, según la división) en las facilidades. En resumen, si no está el número mínimo de jugadores, ya a la 1:01PM usted puede adjudicar el partido como "Team Default" a su favor. Pero esto no es conducta deportiva. Pueden ocurrir errores humanos o situaciones impredecibles que dilataron la llegada del equipo contrario y la intención de la Liga es que jueguen todos los partidos. Los jugadores de ambos equipos pagaron para jugar y no ganar fuera de la cancha. Se les sugiere que aclaren la razón de la tardanza y que, si hay canchas disponibles, jueguen el encuentro completo o penalicen con algunos juegos y el servicio (aun cuando no sea un encuentro arbitrado), pero que jueguen el encuentro. El acuerdo de buena fe al que lleguen ambos capitanes en ese sentido se honrará.

- Un capitán apunta en su calendario que el juego es a la 10:00AM y cuando llega a las 9:10AM el capitán contrario le había aplicado un "Team Default" porque en el sistema de "Tennislink" aparece a las 9:00AM "por error". ¿Hay algo que se pueda hacer? El itinerario que aparece publicado en el "Tennislink" es el que prevalece. En las reuniones de Capitanes se les advierte que verifiquen bien la hoja de itinerario y luego verifiquen lo publicado en el Internet para corroborar que todo está correcto. Si hay alguna discrepancia al momento de publicar el itinerario hay que notificarlo de inmediato a la Coordinadora de Liga para que se comunique con el capitán contrario y se corrija el error con la aprobación de ambos. En esta situación de una tardanza de apenas 10 minutos, deben referirse a la guía anterior, sobre la intención de jugar en cancha y no ganar por "default". Distinto sería el caso si el juego está pautado por la mañana y el equipo contrario se presenta por la tarde o en la fecha incorrecta.

- Un equipo inscribió el máximo de jugadores permitidos en el "roster" del equipo, pero uno de los jugadores casi no ha jugado, ¿existe la alternativa de sacarlo y sustituirlo por otro jugador nuevo? Una vez usted llegó al máximo de jugadores en su equipo, se cierra la posibilidad de entrada para otro jugador. La única excepción es que se pruebe que el jugador que se pretende eliminar del equipo no haya jugado ningún partido y tenga un impedimento médico que no le permita participar durante el transcurso de la temporada. En otras palabras, solo se puede sacar a un jugador que NUNCA estuvo en el "roster" de un encuentro. Si estuvo en el "roster" pero durante el calentamiento se lesionó, y no jugó, siendo sustituido en el "roster" por otro jugador, se considera que este jugador no participó. Pero si lo pusieron en el "roster", entró a cancha y hubo un "retired", o si ni siquiera entró a cancha porque el otro equipo "defaultó" el juego- todo eso cuenta, porque TODO ESO SE REFLEJA EN TENNISLINK, con resultados para ese jugador.