

**Programa Adultos Principiantes**  
**Resumen de las Reglas**  
**2021**

**Elegibilidad**

Adultos principiantes de 18 años en adelante. El jugador tendrá que haber cumplido dieciocho (18) años antes de o durante el programa local. **Este programa es exclusivo para jugadores de un nivel de juego de 2.0, nivel principiante.**

**Un jugador 2.0, es un jugador que necesita mucha experiencia en la cancha. Tiene debilidades obvias en los golpes. Evita el tiro de revés. El movimiento para darle a la bola es incompleto; no tiene sentido de dirección. No tiene el movimiento correcto en el servicio y comete muchas dobles faltas. El jugador NUNCA debe haber jugado Liga Adulta USTA, ni tener algún record de juego en el sistema de TennisLink en estas ligas. Si el jugador ha jugado en torneos exclusivamente nos reservaremos el derecho de aceptar su registro a un equipo luego de verificar los resultados obtenidos en los mismos.**

El propósito de este programa es exponer a estos jugadores a su primera experiencia competitiva, y a la misma vez se promueve que el deporte del tenis se puede aprender y jugar a cualquier edad.

No es requerida la membresía.

- A. Ningún jugador que haya tenido experiencia competitiva en torneos juveniles (Preparatorios, Desarrollo, Open, Challenger, Championships, Seccional Juvenil, Junior Team Tennis) puede participar de este programa.
- B. El mismo jugador deberá evaluarse luego de culminar cada temporada y si entiende que ya no pertenece a esta categoría deberá entonces subir a participar del Programa de Ligas Adultas de la USTA. Este paso es de suma importancia para el desarrollo y progreso del jugador en el deporte. Al subir de categoría el jugador deberá llenar un cuestionario de clasificación (Self -Rate) donde el sistema lo ubicará en la categoría que corresponda.
- C. El coordinador/a del programa podrá sugerir a jugadores que se vean estar preparados a subir de categoría el que así lo hagan.

**Capitán**

- A. Todo equipo tiene que tener un capitán y un co-capitán. Ambos serán responsables de la dirección del equipo. En la reunión de capitanes todos los equipos tienen que estar representados por un capitán o un co-capitán y ninguna persona podrá representar a más de un equipo. El capitán o co-capitán será responsable por el itinerario de su equipo.
- B. Los capitanes y co-capitanes serán responsables por la conducta de sus jugadores y podrán ser sancionados indistintamente por cualquier conducta inaceptable.
- C. **Para el día de la reunión de Capitanes, el equipo tiene que tener registrados el mínimo de cinco (5) jugadores requeridos en la categoría. El último día para añadir jugadores será un**

mes a partir de la reunión de capitanes (establecido por el (la) coordinador(a) del programa).

- D. Los jugadores que son o han sido buenos atletas y que tienen la intención de dedicar tiempo a tomar clases de tenis y a practicar regularmente, deben estar conscientes de que su progreso puede ser suficientemente significativo como para superar su auto-clasificación en el nivel de juego. Estos jugadores deberán entrar a un nivel más adelantado. Deben participar en la Liga Adulta 2.5 o 3.0 de la USTA.

### **Reunión de Capitanes e Itinerario de Juegos**

- Los capitanes de cada equipo serán citados por teléfono, fax, correo electrónico o correo regular para celebrar una reunión en el sitio, fecha y hora que establezca y anuncie el/la Coordinador(a) del Programa, al menos con cinco (5) días de anticipación a la fecha de su celebración.
- En esa reunión el (la) Coordinador(a) del Programa determinará mediante sorteo los equipos en un “flight” o pata. El SORTEO NO SE DETENDRÁ PORQUE NO ESTÉ PRESENTE ALGÚN CAPITÁN EN EL MOMENTO EN QUE SE VAYA A CELEBRAR.
  - Celebrado el sorteo, los capitanes de cada “flight” o pata correspondiente acordarán el itinerario de juegos de sus respectivos equipos.
- Si dos o más equipos compartieran un mismo capitán, éste tendrá que seleccionar con anticipación a la reunión el número de co-capitanes 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.

### **Formato de Juego**

Mínimo de 5 jugadores y hasta un máximo de 12 jugadores en cada equipo, masculino y/o femenino. No se permitirá por ningún concepto la repetición de jugadores. **Entregada la Alineación, si al momento de comenzar a jugar un partido específico, falta algún jugador se deberá aplicar la Regla 3.06D.**

**Regla USTA 3.06 D – Team Defaults-** Un equipo debe tener el mínimo de 3 jugadores elegibles disponibles para jugar en cada encuentro o el encuentro puede ser confiscado por completo. Un equipo puede entregar máximo un juego sin tener que entregar el encuentro completo. En estos casos el juego que se vaya entregar puede ser determinado por el capitán del equipo y puede ser una de las siguientes dos opciones: **El sencillo ó el doble # 2.**

1. El formato de la competencia del Programa será el de todos contra todos (“Round Robin”). Se jugará un (1) sencillo y dos (2) dobles. Los grupos se dividirán en “flights” o patas y cada equipo jugará contra todos los equipos de su mismo “flight” o pata, dos (2) veces, si el “flight” o pata consiste de cuatro (4) equipos o más. Si el “flight” o pata consiste de tres (3) equipos o menos, jugarán tres (3) veces contra los equipos de su mismo “flight” o pata.
2. En las ocasiones en que los equipos de un mismo “flight” o pata jueguen dos (2) veces con otro equipo, en una ocasión serán anfitriones y en la otra visitantes. El equipo anfitrión será responsable de proveerle al visitante bolas nuevas para cada encuentro individual, cubrir cualquier costo por el uso de canchas y suplirle por lo menos agua, refrescos y alimentos razonables.

3. 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, siendo “cara” el equipo anfitrión.
4. Tabla de Posiciones- El equipo con el mayor número de encuentros ganados, ganará en su “flight”. En caso de un empate, se determinará el ganador de la siguiente manera:
  - a. Partidos individuales- el ganador del mayor número de partidos en la competencia.
  - b. “Sets”- el que menos “sets” haya perdido.
  - c. Juegos (Games)- el que menos juegos haya perdido.
  - d. “Head to head”- el ganador del “head to head”.

### **Disponibilidad de Canchas y Suspensión de Encuentro debido a la Carencia de Canchas**

1. Para los encuentros, los equipos deberán tener un mínimo de dos (2) canchas disponibles y acceso a servicios sanitarios.
  - a. Si el equipo anfitrión va a utilizar un número mayor de canchas, deberá de 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.
  - b. 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 acuerden utilizar un número mayor de canchas al previamente anunciado.
2. El capitán del equipo anfitrión tendrá la obligación de cerciorarse no menos de veinticuatro (24) horas de anticipación a la fecha del encuentro que las canchas en las que se celebrará el encuentro pautado estén disponibles en la fecha y hora pautada para el encuentro.
  - a. De no estar las canchas disponibles para el día pautado para el encuentro, por razones no atribuibles al equipo anfitrión, el capitán de dicho equipo deberá comunicarse inmediatamente con el capitán del equipo visitante para cancelar el encuentro y acordar una nueva fecha.
  - b. De no ponerse de acuerdo en cuanto a la fecha y hora del nuevo encuentro, el capitán anfitrión se lo notificará al(a) Coordinador(a) del programa, no más tarde de setenta y dos (72) horas después de cancelado el encuentro. El (la) Coordinador(a) del Programa, luego de consultar con el capitán del equipo visitante, procederá a pautar nuevamente el encuentro para una fecha dentro del calendario del Programa pertinente, y su decisión al respecto será final e inapelable.
3. 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 del programa.

4. Si en cualquiera de las anteriores situaciones, los equipos acordaran pautar nuevamente el encuentro, el acuerdo y la nueva fecha y hora del mismo deberán ser notificados al Coordinador(a) del programa, por escrito firmado por ambos capitanes, dentro del término de setenta y dos (72) horas de la fecha original del encuentro.

### **Suspensión del encuentro por lluvia o fuerza mayor.**

1. Si el encuentro se está celebrando de día y llueve antes de comenzar, o llueve durante el encuentro, los equipos deberán esperar obligatoriamente **dos horas más media hora adicional** con el fin de comenzar o continuar el encuentro. Ambos equipos serán responsables de secar las canchas **las veces que sea necesario**, durante las dos primeras horas y media.
2. **Si transcurrieran dos (2) horas y media sin que haya cesado la lluvia, o si luego de las dos horas y media 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) del programa. 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 del programa.
3. 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.

### **Alineación (“Lineup”) para el encuentro**

En los encuentros se jugarán los juegos en el siguiente orden:

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

1. 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.
2. Para resultar vencedor, el jugador o jugadores, según sea el caso, deberán ganar dos “sets”. De terminar empatado a 6 juegos algún “set”, los contrincantes jugarán un “Coman Tie Break” de 7 puntos para decidir el ganador del “set”. Si finalizados los dos “sets”, cada jugador o jugadores ganará un “set”, jugarán un “Coman Match Tie Break” de 10 puntos o “Super tie break” para decidir el ganador de ese encuentro individual. En el “coman tie break” los jugadores cambian de lado de cancha luego del primer punto y luego cada cuatro puntos jugados.
3. No será necesario intercambiar la alineación si, por motivos de lluvia o suspensión por fuerza mayor, no existen canchas disponibles para celebrar el encuentro, según fuerza mayor. La nueva alineación se intercambiará simultáneamente antes de comenzar el encuentro que se pauté para sustituir el suspendido, en la nueva fecha y hora en que el encuentro se celebre. Si un encuentro es suspendido por lluvia para otro día, los jugadores que no han comenzado a jugar, pueden ser sustituidos en la nueva fecha que se celebre el juego.

4. **“Coaching”**: No se permitirá “coaching” en ningún momento con la excepción de retraso por lluvia.

### **Puntuación y Descanso-**

- Todos los partidos se jugarán a ganar dos sets de tres con puntuación regular (con ventaja) y un "Coman Tie Break" a 7 puntos, ganando por ventaja de dos, en cada set que llegue a 6-6. En el “coman tie break” los jugadores cambian de lado de cancha luego del primer punto y luego cada cuatro puntos jugados.
- Si cada jugador ha ganado un set, se jugará un “Coman Match Tie Break” en vez de un tercer set para decidir el ganador de ese encuentro individual. Esto es un “match tie-break”, pero es el primero que llegue a 10 puntos, ganando por 2 puntos. En el “coman tie break” los jugadores cambian de lado de cancha luego del primer punto y luego cada cuatro puntos jugados.
- **Se cambia de lado de cancha en los “games” impares. Entre cada cambio de cancha habrá un descanso de 90 segundos. Entre cada “set” o entre el segundo “set” y el “Coman Match Tie Break” de 10 puntos, habrá un descanso de 2 minutos.**

### **Conducta durante el encuentro**

- A. Durante el encuentro, los capitanes o co-capitanes 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 sancionado 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 sanciones severas, incluyendo la suspensión permanente de participación en el programa por cualquier jugador o capitán o co-capitán envuelto en la misma.
- B. Todos los equipos están obligados a jugar todos los encuentros pautados en el calendario del programa en el que participe. Un equipo que no se presente a jugar o se presente tan incompleto que resulte en un “TEAM match default” en dos o más ocasiones, estará sujeto a sanciones para el próximo año, entre ellas, la prohibición de que participe en el próximo año; prohibir la inscripción de los jugadores que causaron el “TEAM match default”; o la prohibición de que los jugadores responsables no puedan continuar integrando el equipo incumplidor.
- C. Consumo de Bebidas Alcohólicas. No está permitido el consumo de bebidas alcohólicas durante el tiempo en que están jugándose los encuentros y hasta luego de concluido el encuentro. Tampoco se permite el consumo de bebidas alcohólicas, si las facilidades que se utilizan para el encuentro lo prohíbe. La violación de esta regla también está sujeta a sanciones, según la gravedad de la conducta resultante.
- D. Teléfonos celulares. Los celulares de los jugadores deben estar apagados durante todo el tiempo en que hayan juegos en cancha. Si un celular que está en las pertenencias de un jugador que está en cancha suena durante un punto, se decretará un “let”. Si suena el celular por segunda vez, el punto corresponderá al equipo contrario por molestia o “hindrance” (“Friend at Court”, Comment 26.3, página 19).
- E. 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 notificarlo al capitán del equipo contrario con veinticuatro (24) horas de anticipación.

- o Para obtener el servicio de arbitraje, el capitán interesado deberá comunicarse con el **Sr. Javier Eligio Román**, Presidente de la Asociación de Árbitros de Tenis de Puerto Rico, al teléfono **(787) 637-1068**, o su sucesor. El costo del arbitraje será sufragado por el equipo que solicite la presencia de árbitro(s).

F. En los juegos del programa no arbitrados es de aplicación El Código ("The Code"). Véase Friend at Court, págs. 52 y siguientes. (Ver copia adjunta).

### **Resultados del encuentro**

- A. Tarjeta del encuentro ("Match Card"). Al finalizar un encuentro, ambos capitanes o co-capitanes deberán firmar y enviar dicha tarjeta **a la PRTA por correo, o correo electrónico a la atención de Mónica Carrasquillo no más tarde de 72 horas después de concluido el partido.**
  - a. Dirección Postal PRTA: PO BOX 40456, San Juan, PR 00940-0456
  - b. Email: [mcarrasquillo@cta.usta.com](mailto:mcarrasquillo@cta.usta.com),
  - c. Teléfono (787) 982-7782 x. 227.
- B. ESTE SERÁ EL DOCUMENTO OFICIAL EN EL QUE SE CONSIGNARÁN LOS RESULTADOS DEL ENCUENTRO. EL CAPITÁN O CO-CAPITÁN QUE NO ENVÍE LA TARJETA DEL ENCUENTRO DENTRO DEL TÉRMINO AQUÍ SEÑALADO NO PODRÁ IMPUGNAR LOS RESULTADOS DEL ENCUENTRO, NI EL NOMBRE DE LOS JUGADORES PARTICIPANTES EN EL ENCUENTRO, SALVO CASO DE FUERZA MAYOR.
- C. El capitán o co-capitán 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.
  - a. El capitán o co-capitán 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 co-capitán del equipo ganador.
  - b. Esta información deberá coincidir con la provista en la tarjeta de encuentro ("Match Card"), firmada por ambos capitanes o co-capitanes al finalizar el encuentro.
  - c. Si el capitán o co-capitán del equipo ganador del encuentro no le provee los resultados a TennisLink en el término de setenta y dos (72) horas, desde que finalizó el encuentro, el (la) Coordinador(a) del programa los proveerá a TennisLink, base a la información de la tarjeta de encuentro ("Match Card"), firmada por ambos capitanes o co-capitanes, que haya recibido del capitán o co-capitán del equipo perdedor. Esta decisión será final e inapelable.

### **Procedimiento para Alegaciones.**

- 1. Una alegación contra un individuo o un equipo solo podrá ser radicada por:
  - El capitán del equipo que compitió en el encuentro donde ocurrió la alegada violación.
  - El (la) Coordinador(a) del Programa
  - Un miembro del Comité del Programa.
  - Cualquier miembro del Comité de alegaciones.
- 2. Toda alegación de violación de un individuo o equipo durante las competencias del Programa se radicará por escrito, debidamente fundamentado y con pruebas ante el (la) Coordinador(a) del programa o su designado, ANTES del comienzo del próximo encuentro en ese "flight" que

envuelva al individuo o al equipo querellado, **o dentro de las próximas veinticuatro (24) horas después de terminado el encuentro, lo que ocurra primero.**

3. Toda alegación de violación por un individuo o equipo durante las finales se radicará por escrito, debidamente fundamentado (pruebas de la alegación), ante el director de torneo, o la persona designada, dentro de los treinta (30) minutos siguientes a haberse completado el encuentro del equipo o con anterioridad a que comience el próximo encuentro que involucre al individuo o equipo en la alegación, lo que ocurra primero. Se entregará una copia de la alegación a la parte querellada por el director del torneo o la persona designada.

Alegaciones referentes al nivel de juego de un jugador no serán permitidas durante la final de los equipos clasificados.

## **FINALES PROGRAMA DE PRINCIPIANTES**

1. En cada categoría o nivel se jugará el formato de eliminación sencilla.
2. Si hay un sólo “flight” o pata en la categoría, con menos de 4 equipos, el primer y segundo lugar competirán entre sí, pero para ganar el campeonato de su categoría, el equipo que terminó en primera posición durante la temporada ganará el campeonato de su categoría si vence en una ocasión al equipo que llegó en segundo lugar.
  - a. Para ser declarado campeón en su categoría, el equipo que terminó en segunda posición durante la temporada regular tendrá que ganarle dos veces al equipo que llegó en primer lugar.
3. En el caso de que haya un solo “flight” de 5 ó 6 equipos entrarán los primeros cuatro equipos a las finales y el cruce será #1 VS. #4, y el # 2 VS. # 3.
4. En los casos de más de dos “Flights” entrarán a las finales los equipos que terminen en la posición #1 y #2 de cada “flight”. Los cruces de los equipos se determinarán al azar.
5. Durante las finales, las canchas serán asignadas por el (la) Coordinador(a) del programa, el presidente del Comité de Campeonato o la persona en que estos deleguen en la Mesa de Torneo. Esta mesa se ubicará para conducir todos los asuntos administrativos y directivos del evento.
6. En caso de suspensión por lluvia o fuerza mayor, el Comité del evento determinará cuándo se suspenderán los encuentros, en qué fecha(s) y lugar(es) se continuarán y se lo anunciará a los capitanes o co-capitanes personalmente, en el momento de la suspensión, o mediante comunicación del (la) Coordinador(a) del programa o su delegado, por teléfono, Fax, o cualquier otro método razonable.
7. **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 al (la) Coordinador(a) del programa, o el (la) Presidente del Comité o su delegado, la alineación de los jugadores de sus equipos que se enfrentarán entre sí
8. **Conducta durante los juegos.** En las finales se aplicarán las mismas reglas de conducta y comportamiento de los encuentros del programa. Se utilizarán, además, árbitros y un “Referee” para velar por el buen comportamiento de los jugadores y el público en general.

9. **Resultados del encuentro.** Será responsabilidad de los jugadores y/o del capitán o co-capitán del equipo que venza en cada encuentro individual (sencillos o dobles) informar a la Mesa de Torneos el resultado ("Match Score") del encuentro individual, no más tarde de diez (10) minutos de finalizado el encuentro individual. Será responsabilidad de los capitanes o co-capitanes 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 co-capitanes 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.

El programa Recreacional de Adultos Principiantes se regirá por las reglas antes mencionadas, por las reglas de la USTA y por las reglas de conducta de "Friend at Court".