



2017 USTA CARIBBEAN

Guía de Capitanes y
Reglas USTA
para el Jugador

Distrito de Puerto Rico



**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 Tenis 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 de edad 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 de las Secciones.

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 en los Campeonatos Nacionales.

8. 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 aprobados por el Comité de la Liga USTA.

9. 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 2017

TABLA DE CONTENIDO

USO DEL NTRP EN LA LIGA USTA	1
CAMBIOS SIGNIFICATIVOS PARA EL 2017	2
1.00 DISPOSICIONES GENERALES	3
2.00 REGLAS DE LA LIGA USTA Y LA SECCIÓN DEL CARIBE	15
3.00 PROCEDIMIENTO DE QUERELLAS	42
GLOSARIO	52
TABLA DE PARTIDOS REQUERIDOS PARA ASCENDER A CAMPEONATOS	57
TABLA DE DESCALIFICACIÓN DINÁMICA NTRP	58
TABLA DE CLASIFICACIONES NTRP VÁLIDAS PARA EL 2017	59
CONDUCTA MÍNIMA ESPERADA	60
GUÍAS PARA CAPITANES Y JUGADORES	61



**REGLAS DE LA LIGA
USTA 2017
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 2017, se encuentran con cada regla modificada en tinta color rojo. Las reglas locales, que se adoptan bajo la

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.

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 estan disponibles en la pagina www.caribbean.usta.com, bajo, tennislink/leagues/ regulations.

LIGA USTA

CAMBIOS SIGNIFICATIVOS EN LAS REGLAS DE 2017

1. 2.03^a4 y la Tabla de Partidos Requeridos para Ascender a Campeonatos: Se permitirá que un abandono de encuentro recibido cuente para la Elegibilidad en los Campeonatos Nacionales.
2. Se eliminan las clasificaciones de “Early Start”

2.05B(3)a: Los jugadores promovidos de categoría y que estén claramente sobre el nivel, deberán ser ubicados en su nuevo nivel NTRP inmediatamente.

2.05B(3)b: Los jugadores utilizarán su más reciente clasificación de fin de año para registrarse en una Liga “Early Start”. Los jugadores que sean promovidos de categoría a fin de año no podrán avanzar a los Campeonatos Nacionales en en nivel inferior.

2.05B(3)c: Excepción para jugadores en un equipo 2.5; pueden avanzar a los Campeonatos Nacionales, a menos que esté claramente sobre el nivel de la categoría.
3. 2.05E(2) Las clasificaciones de los jugadores promovidos en la división de 65 años o más serán publicadas; se concederán apelaciones automáticas (a través de la función de apelación en el sistema TennisLink).
4. 2.07: Los jugadores que avanzaron a los Campeonatos Nacionales no podrán apelar su clasificación hasta un año pasada la participación. Los jugadores que avanzaron a los Campeonatos previos podrán apelar su clasificación. La apelación se concede si el jugador está en los parámetros de apelación.
5. 3.01 Procedimiento de Querellas: Las Secciones podrán honrar las sanciones impuestas por otra Sección

REGLAS DE LA LIGA USTA Y DE LA SECCIÓN DEL CARIBE Año de Campeonato 2017

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 previo 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 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, con el presidente y vice-presidente 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 de 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	2 – sencillos 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
	<u>40 o más</u>	<u>3 – dobles</u>	<u>6.0, 7.0, 8.0, 9.0</u>

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 Co-Capitán, quien ejercerá las mismas funciones del Capitán cuando éste no esté presente o disponible. **Ninguna persona podrá ser Capitán o Co-Capitán 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 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, incluyendo el culminar todos los encuentros pautados en la reunión de Capitanes.

Los Capitanes y Co-Capitanes 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 Co-Capitanes 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, Co-Capitán 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 acarrearle penalidades al equipo.

1.04B(5) Comités de campeonatos. Un Comité de Campeonatos con al menos tres miembros, uno de los cuales será un árbitro o *referee* 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 tiene que tener registrados el mínimo de jugadores requeridos en la categoría, división y grupo de edad correspondiente. 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.**

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 Co-Capitanes de los equipos que participen incluirán en la hoja del Capitán o Co-Capitán contrario la puntuación final del encuentro y la firmarán. Ambos Capitanes o Co-Capitanes deberán conservar los originales firmados por el Capitán contrario.

B. Registro del Resultado del Encuentro. 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. 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 ganador. Esta información deberá coincidir con la provista en la hoja de alineación del encuentro, firmada por ambos Capitanes o Co-Capitanes al finalizar el encuentro.

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 de un nivel(es) 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.*

1.04D(4) Equipo. Un equipo consistirá de 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	<u>GRUPO POR EDAD</u>	NÚMERO MÍNIMO/MÁXIMO DE JUGADORES	GÉNERO	NIVEL NTRP
Adultos	18 años o más 2.5 y 5.0+	5/12	Mismo género	El nivel de la clasificación NTRP del jugador no podrá exceder el nivel NTRP del equipo excepto en 18 o más 5.0+ y 40 o más 4.5+
	18 años o más 3.0, 3.5, 4.0, 4.5	8/16	Mismo género	
	40 años o más 3.0, 3.5, 4.0, 4.5+	8/16	Mismo género	
	55 años o más Niveles sin combinar 3.0, 3.5, 4.0, 4.5 O Niveles combinados	6/14	Mismo género	Cuando se usan niveles NTRP sin combinar, el nivel de clasificación NTRP del jugador no podrá exceder el nivel NTRP del equipo.

	6.0, 7.0, 8.0, 9.0 (es la que se ofrece en el Distrito de Puerto Rico, Sección del Caribe)			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. 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 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	3 hombres 3 mujeres/Hasta un máximo de 14 jugadores	Hombres y mujeres	Cuando se usan niveles NTRP sin combinar, el nivel de clasificación NTRP del jugador no podrá exceder el nivel NTRP del equipo. 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. 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.

1.04D(5) Ligas de dos equipos. Si algún Grupo de Edad de la división Adultos consiste de 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 Co-Capitán 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. Cada jugador deberá haber alcanzado la edad mínima 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 registrarse 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 que participan 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 todos los riesgos de lesiones corporales, renuncian a toda reclamación por lesiones y daño a la propiedad y liberan de toda responsabilidad a la USTA y la facilidad anfitriona, sus oficiales, empleados y agentes con respecto a cualquier lesión o pérdida, ocasionada por negligencia u otra causa, hasta el grado máximo permitido por 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 deberá auto-clasificarse 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 18 años o más en la categoría 5.0+ pueden tener hasta dos jugadores del próximo nivel NTRP en la lista de jugadores del equipo. 40 años o más en la categoría 4.5+ pueden tener hasta tres jugadores del próximo nivel NTRP en la lista de jugadores del equipo. En la Liga de Adultos 18 o más, en la categoría 5.0+ (en la cual se juegan tres partidos individuales en cada encuentro), solamente puede participar un jugador + en el encuentro y éste deberá jugar en la posición #1, ya sea sencillo o doble. En la Liga de Adultos 40 o más, en la categoría 4.5+ (en la cual se juegan cinco partidos individuales en cada encuentro), podrán participar dos jugadores + en el encuentro, pero éstos deberán jugar en la posición #1, ya sea sencillo #1 uno de ellos y doble #1 el otro o ambos en el doble #1.
	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 en 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.

1.04F(1)f TennisLink automáticamente removerá las clasificaciones computarizadas y auto-realizadas expiradas para así permitir que los individuos se auto-clasifiquen. Los jugadores con clasificaciones expiradas no podrán auto-clasificarse a 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 de 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 Querella 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*.) Los nombres de los miembros de este Comité se publicarán en el “TennisLink” en la de la Sección del Caribe, bajo www.caribbean.usta.com/Leagues/Committees

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 requerirle 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 querella por elegibilidad según se define en la sección de *Querella 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 PRODECIMIENTOS 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 DESCALIFICACION Y REVISION DINAMICA 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 excepto en el nivel NTRP 5.0+ en la división Adultos, 18 años o más, y el nivel NTRP 4.5+ NTRP de la división Adultos 40 años o más. En la División de Adultos, 18 años o más de la categoría 5.0+, el listado de jugadores puede incluir hasta dos jugadores del próximo nivel NTRP. En la División de Adultos, 40 años o más de la categoría 4.5+, el listado de jugadores puede incluir hasta tres jugadores del próximo nivel NTRP.

2.01A(1)a En niveles NTRP Plus (+) que utilicen tres partidos individuales en un encuentro de equipo no se permitirá que más de un jugador del nivel Plus (+) juegue en un encuentro de equipo y a ese jugador se le requerirá jugar en la posición #1, ya sea en sencillo o dobles.

2.01A(1)b En niveles NTRP Plus (+) que utilicen cuatro o más partidos individuales en un encuentro de equipo, dos jugadores del nivel Plus (+) podrán jugar en un encuentro de equipo y se les requerirá que jueguen en la posición #1, ya sea en sencillos o dobles.

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+	2.5, 3.0, 3.5, 4.0, 4.5, 5.0+	2.5, 3.0, 3.5, 4.0, 4.5, 5.0+
	40 años o más	3.0, 3.5, 4.0, 4.5+	3.0, 3.5, 4.0, 4.5+	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	Niveles sin combinar 3.0, 3.5, 4.0, 4.5 (La Sección del Caribe solo ofrece niveles combinados) O Niveles combinados	Niveles combinados 6.0, 7.0, 8.0, 9.0

		6.0, 7.0, 8.0, 9.0	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

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, fax 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 cinco (5) días de anticipación a la fecha de su celebración. El Capitán o, en su defecto el Co-Capitán, 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 Co-Capitán.
- C. Celebrado el sorteo, los Capitanes o Co-Capitanes de cada subdivisión ("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, a menos que un encuentro se cambie por acuerdo mutuo y se comunique por escrito a el (la) Coordinador(a) de Liga. En ningún caso la nueva fecha puede acordarse para una fecha posterior a la publicada como conclusión de la Liga Local.
- D. 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.

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 de notificarle 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.

- 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 del mismo 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 paute nuevamente el encuentro, los Capitanes de cada equipo intercambiarán simultáneamente la alineación de los partidos de sus equipos, a la hora previamente 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 comenzarlo, 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 $\frac{1}{2}$ 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.
- 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 de 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 de 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 topen 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 de cinco (5) equipos o más. Si la subdivisión ("flight"), consiste de 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 proveerle al visitante bolas nuevas para cada partido individual, cubrir cualquier costo por el uso de canchas y suplirle por lo menos agua, refrescos y alimentos razonables.

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 del número de partidos individuales en sencillos, dobles o una combinación de éstos como lo determine la liga local. Para cada encuentro, se deberán jugar la mayoría de los partidos individuales para que constituya un encuentro válido. Cada Sección establecerá un procedimiento para determinar 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.

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 jugarán dos sencillos y tres 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 causen 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 empatarse 6-6, partidos con pro-sets, un solo set con desempate de set o de encuentro al empatarse 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 a 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 paute 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 y Liga de Adultos 40 o más se jugarán los partidos en el siguiente orden:

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 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

C. En los encuentros de Adultos 55 o más y 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 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 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 Co-Capitán 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 ciontratados 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 alguno u omisión alguna 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-pods. No se puede entrar a la cancha con ningún aparato electrónico. 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.
- F. Vestimenta adecuada. De existir un código de vestimenta en el Complejo dónde se celebre un encuentro, el mismo deberá ser respetado por ambos equipos.
- G. 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.
- H. 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.”

- I. 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 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 de el (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.

Formato de Juegos:

- A. En cada categoría o clasificación se jugará el formato de eliminación sencilla. Si hay una sola subdivisión (“flight”), 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.**
- 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 Co-Capitanes 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 Co-Capitanes 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 Co-Capitán del equipo que venza en cada partido individual (sencillos o dobles) informar 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 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 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) 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(4) En las divisiones Adultos y Dobles Mixtos, un jugador es elegible 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. Un abandono (default) recibido durante la Liga Local o los Campeonatos Seccionales contará para poder ascender. 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.

NÚMERO MÍNIMO DE MIEMBROS DEL EQUIPO REQUIRIDOS EN LOS CAMPEONATOS			
DIVISIÓN	GRUPO DE EDAD	NÚMERO MÍNIMO EN TODOS LOS CAMPEONATOS	NÚMERO MÍNIMO CON DOCUMENTO DE RENUNCIA APROBADO EN TODOS LOS CAMPEONATOS
Adultos	18 años o más 2.5 y 5.0+	5	3
	18 años o más 3.0, 3.5, 4.0, 4.5	8	4
	40 años o más	8	4
	55 años o más	6	4
Dobles Mixtos	18 años o más 40 o más	3 hombres 3 mujeres	2 hombres 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 a lo recomendado en esta regla.**

2.03D Formato de competencia. 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 a las Reglas de Torneos USTA. [La Sección del Caribe acoge este formato para los Campeonatos Seccionales.](#)

2.03E Encuentro y puntuación. Un encuentro consistirá de partidos individuales de acuerdo a la tabla a continuación. Se le otorgará un punto de encuentro al equipo que gane la mayoría de los partidos individuales. 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.

ENCUENTRO ENTRE EQUIPOS Y PUNTUACIÓN EN TODOS LOS CAMPEONATOS		
DIVISIÓN Y GRUPO DE EDAD	ENCUENTRO ENTRE EQUIPOS	UN PUNTO AL EQUIPO OTORGADO POR:
Adultos 18 años o más 3.0, 3.5, 4.0, 4.5	2 sencillos 3 dobles	3 partidos individuales ganados
Adultos 40 años o más		
Adultos 18 años o más 2.5 & 5.0+	1 sencillo 2 dobles	2 partidos individuales ganados
Adultos 55 años o más Dobles Mixtos 18 años o más Dobles Mixtos 40 años o más	3 dobles	

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.

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

2.03H(2) Competencia de frente a frente (*head-to-head*). El ganador de un partido frente a frente.

2.03H(3) Sets. El perdedor del menor número de sets.

2.03H(4) Juegos (*games*). El perdedor del menor número de *games*.

2.03H(5) 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 y 5.0+	3	1	Sencillo Núm. 1 O Dobles Núm. 2
	18 años o más 3.0, 3.5, 4.0, 4.5	4	2	<u>Sencillos:</u> Sencillo Núm. 2 antes que Sencillo Núm. 1
	40 años o más			<u>Dobles:</u> Dobles Núm. 3 antes que Dobles Núm. 2 y Dobles Núm. 2 antes que Dobles Núm. 1
Adultos	55 años o más	4 jugadores que sean elegibles para combinarse y competir	1	Dobles Núm. 3
Dobles Mixtos	18 años o más 40 años o más			

2.03L Puntuación en abandonos 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 anterior a 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 en los Campeonatos Nacionales. Los jugadores que reciban una descalificación dinámica NTRP en cualquier campeonato anterior a 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.

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. 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 Querella 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 segmento. 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 o segmento. 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 de 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. **Los nombres de los integrantes del Comité de Apelaciones Médicas de la Sección del Caribe están publicados en la de la Sección bajo www.caribbean.usta.com, TennisLink/Leagues/Committees.**

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 de 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) A cualquier 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 el beneficio de una apelación de su clasificación de fin de año, se le otorgará una apelación automática si es ascendido.

2.05E(2) Todo jugador de 65 años o más, si es promovido, se le otorgará una apelación (Clasificación A) a su Clasificación de Fin de Año previa. Los procedimientos de Descalificación Dinámica delineados en la Sección 2.04B(3) son aplicables.

2.06 ASCENSO/DIVISIÓN

2.06A Equipos en los Campeonatos Nacionales.

2.06A (1): División de Adultos: Los equipos y jugadores que avanzaron o clasificaron a cualquier Campeonato Nacional pueden mantenerse juntos como equipo, en su totalidad o parcialmente, en cualquier Grupo de Edad dentro de la División de Adulto, solo si incrementan un nivel de NTRP de acuerdo a la tabla incluida en la próxima . Esos jugadores se pueden combinar y jugar en cualquier nivel que sean elegibles en la División Mixta.

2.06A (2): División Mixta: Los equipos y jugadores que avanzaron o clasificaron a cualquier Campeonato Nacional de Liga Mixta pueden mantenerse juntos como equipo, en su totalidad o parcialmente, en cualquier Grupo de Edad dentro de la División Mixta, solo si incrementan un nivel NTRP de acuerdo a la tabla incluida en la próxima . Esos jugadores se pueden combinar y jugar en cualquier nivel que sean elegibles en la División de Adultos.

2.06A (3): Todas la Divisiones: No más de tres jugadores (2 en las categorías de Adultos 2.5 y 5.0+), que pertenecieron a un equipo o combinación de equipos que avanzaron o clasificaron a cualquier Campeonato Nacional el año anterior, pueden jugar juntos en cualquier grupo de edad dentro de la misma División y nivel de NTRP, o menor si su clasificación lo permite, al del equipo que participó en el Campeonato Nacional. Esta Regla de Ascenso/División aplica a los jugadores que participaron en tres o más partidos (excluyendo abandonos), con ese equipo durante el año de liga.

Si la Sección tiene una regla que limita el número de jugadores en un equipo para un nivel específico, debe suspender esa regla por un año para los equipos que hayan avanzado o clasificado a un Campeonato Nacional en año anterior y decida incrementar un nivel NTRP.

Cuando el jugador o el equipo participa en los Campeonatos Nacionales de este nivel:	Máximo de jugadores que se pueden combinar para jugar en la misma categoría	Adultos 18&Over suben de nivel	Adultos 40&Over suben de nivel	Adultos 55&Over suben de nivel	Mixtos 18&Over suben de nivel	Mixtos 40&Over suben de nivel
Adulto 18&Over 2.5	2	3.0	3.0	6.0	*	*
Adulto 18&Over 3.0	3	3.5	3.5	7.0	*	*
Adulto 18&Over 3.5	3	4.0	4.0	8.0	*	*
Adulto 18&Over 4.0	3	4.5	4.5+	9.0	*	*
Adulto 18&Over 4.5	3	5.0+			*	*
Adulto 18&Over 5.0+	2				*	*
Adulto 40&Over 3.0	3	3.5	3.5	7.0	*	*
Adulto 40&Over 3.5	3	4.0	4.0	8.0	*	*
Adulto 40&Over 4.0	3	4.5	4.5+	9.0	*	*
Adulto 40&Over 4.5+	3	5.0+			*	*
Adulto 55&Over 6.0 or 3.0	3	3.5	3.5	7.0	*	*
Adulto 55&Over 7.0 or 3.5	3	4.0	4.0	8.0	*	*
Adulto 55&Over 8.0 or 4.0	3	4.5	4.5+	9.0	*	*
Adulto 55&Over 9.0 or 4.5	3	5.0+			*	*
Mixto 18&Over 2.5	3	**	**	**	6.0	6.0
Mixto 18&Over 6.0	3	**	**	**	7.0	7.0
Mixto 18&Over 7.0	3	**	**	**	8.0	8.0
Mixto 18&Over 8.0	3	**	**	**	9.0	9.0
Mixto 18&Over 9.0	3	**	**	**	10.0	
Mixto 18&Over 10.0	3	**	**	**		
Mixto 40&Over 6.0	3	**	**	**	7.0	7.0
Mixto 40&Over 7.0	3	**	**	**	8.0	8.0
Mixto 40&Over 8.0	3	**	**	**	9.0	9.0
Mixto 40&Over 9.0	3	**	**	**	10.0	

*Los jugadores de la División de Adultos pueden participar en la División de Mixtos sin restricciones

**Los jugadores de la División de Mixtos pueden participar en la División de Adultos sin restricciones

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, 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. Los jugadores que avanzaron a los Campeonatos previos podrán apelar su clasificación. La apelación se concede si el jugador está en los parámetros de apelación.

3.00 PROCEDIMIENTOS DE QUERELLAS

Las reglas en 3.00 PROCEDIMIENTOS DE QUERELLAS aplicarán a todas la 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. Los nombres de los miembros de los Comités de Querellas y Apelaciones estarán incluidos en la de la Sección del Caribe, www.caribbean.usta.com/Ligas/Comités.

3.01A Comités de querellas. Todos los comités de querellas consistirán de 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 de 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 de la Liga USTA nombrará un Comité Nacional de Apelación de Querella de la Liga Nacional.

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 de la Liga Nacional. 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 se radiquen en el formulario que dispone la USTA y que se encuentra publicado en la 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 que se interponga requerirá un pago de US D20.00 en efectivo, por querellado, durante la liga regular y hasta tres semanas antes de los campeonatos seccionales. En esas tres semanas y durante los campeonatos seccionales, el pago requerido por querellado será de USD 50.00. 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 Liga*.)

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 o segmento. 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 o segmento 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 a 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, 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.

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.

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) presentarle 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

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.

Auto-clasificación incorrecta: 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.).

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

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.

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 querella (remand): Devolver una querella al Comité de Querella 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.

Elegibilidad: Requisitos para poder jugar.

Eliminatoria local: Una parte de la competencia de la liga local.

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

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.

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.

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.

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

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.

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^{do} 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*.

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

Residencia: El lugar donde la persona vive en la actualidad, a diferencia del domicilio de la persona, o el lugar donde vive temporariamente. 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.

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.

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

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.

Coordinador de la Liga, Sección del Caribe

USTA CARIBBEAN

CTA Office:
787-726-8782
Ext. 1
787-982-7783 (F)
rivera@cta.usta.com

Brenda Rivera
USTA Caribbean
URB. PARQUE CENTRAL
ESQ. JUAN J. JIMÉNEZ ST.
SAN JUAN, PR 00918

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>	3 partidos en el mismo equipo	<u>Contará 1 abandono de juego recibido</u>
Los partidos RETIRADOS contarán para todos los jugadores.			

**CLASIFICACIONES COMPUTARIZADAS
NTRP VÁLIDAS PARA 2017**

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 querella NTRP
	E	Jugadores clasificados dinámicamente para las ligas Early Start
	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.

Año de Liga 2017	Los jugadores de 59 años o menos durante el Año de la Liga 2017 encontrarán su clasificación computarizada más reciente en el registro de TennisLink. Éstos deberán auto-clasificarse si su clasificación NTRP tiene más de 3 años. *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. X indica el número de años de clasificación computarizada válida en TennisLink para jugar en 2017.		
	Los jugadores que cumplan 60 años o más durante el Año de la Liga 2017 encontrarán su clasificación computarizada más reciente en TennisLink. Éstos deberán auto-clasificarse si su clasificación NTRP tiene más de 2 años. *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. X indica el número de años de clasificación computarizada válida en TennisLink para jugar en 2017.		
Último año que se obtuvo una clasificación computarizada	2014	2015	2016
59 años o menos durante el Año de la Liga 2015	X	X	X
60 años o más durante el Año de la Liga 2015		X	X
TennisLink automáticamente removerá las clasificaciones computarizadas y auto-realizadas que hayan expirado para así permitir que los individuos se auto-clasifiquen. Los jugadores con clasificaciones expiradas no podrán auto-clasificarse a 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.			
Las clasificaciones computarizadas son válidas según la tabla que aparece arriba.			
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.			



Estructura de Liga

Sección del Caribe 2017

DIVISIÓN ADULTOS

Adultos 18 y Más
Sencillos y 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
2-Sencillos y 3-Dobles
 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

DIVISIÓN MIXTOS

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



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 tiene 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.
- 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.

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 **solo** 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-GUÍAS²
ASUNTOS MAS SIGNIFICATIVOS QUE SE PRESENTARON EN
QUERELLAS O RESULTARON EN DISPUTAS ENTRE EQUIPOS

L 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 10 de la Sección, pues esa pregunta se limita a los que estuvieron entre los primeros 10 de la Sección en la división de 16 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.
- Un jugador de la LAI, haya perdido o no todos sus encuentros, tiene que contestar que se comprometió o está jugando en equipos universitarios o colegiales. En el nuevo cuestionario de auto-clasificación hay una pregunta específica para la LAI. A las preguntas adicionales, tiene que contestar que está participando en universidad o Junior College, a menos que pertenezca al equipo de la Universidad de Puerto Rico, Recintos de Río Piedras, Mayaguez y Bayamón, en cuyo caso tiene que contestar que juega para una universidad Division II (sin clasificación), pues estos recintos están registrados en la Conferencia Independiente de Division II. Una vez recibe su auto-clasificación, el jugador puede apelar la misma sometiendo los resultados de su participación en la LAI.
- Un jugador que lleva diez años sin jugar, no importa la edad, como lleva mas 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

² Como guías, de haber cualquier contradicción entre éstas y las Reglas de la Liga USTA 2017, prevalecerán las Reglas de la Liga USTA y sus interpretaciones oficiales en el TennisLink. Este documento pretende asistir a los Capitanes y a los jugadores con las dudas que se presentan frecuentemente.

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.
- Cuando se trata de un jugador extranjero sin domicilio permanente en Puerto Rico, sino que esta 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 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, aún 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 10:15PM 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 "defaulteó" el juego- todo eso cuenta, porque TODO ESO SE REFLEJA EN TENNISLINK, con resultados para ese jugador. Esto es Regla de la USTA.

