



PRTA/CTA -1/15/2008

GUIA PARA CAPITANES LIGAS DE ADULTOS, SENIORS, SUPER SENIORS Y MIXTOS PARA EL 2008

SECCIÓN I. GENERAL

Este Reglamento aplicará al Programa de Ligas de Adultos, Seniors, Super Seniors y Mixtos e incluye las disposiciones locales bajo las cuales se regirán durante el 2008. Se aprueba de conformidad con la facultad que delega la "United States Tennis Association"(USTA) a la Sección del Caribe de la USTA ("Caribbean Section") y a sus Distritos, en las reglas conocidas como las "2008 USTA League Tennis Regulations" (Reglas de Liga USTA). Este Reglamento complementa las Reglas de Liga USTA y debe ser interpretado respetando y armonizando las Reglas de Liga USTA, Regla 1.08.

A. Definiciones:

Para propósitos de este reglamento, los términos siguientes tendrán los significados que aquí se expresan:

- a) CTA- Caribbean Tennis Association.
- b) *Friends At Court*- Publicación hecha una vez al año por la USTA, en la cual aparecen las Reglas y Reglamentos de la USTA. La versión aplicable al 2008, será la publicada para dicho año.
- c) NTRP- National Tennis Rating Program.
- d) *Point Penalty System*- Sistema establecido para penalizar violaciones a los Reglamentos de la USTA y el cual se encuentra en "Friends At Court", **IV D**.
- e) PRTA- Asociación de Tenis de Puerto Rico.
- f) Senior-Jugadores con 50 o más años.
- g) Super Senior- Jugadores con 60 o más años.
- h) Tennislink- Sistema oficial para registrar equipos en las Ligas de Tenis auspiciados por la USTA.
- i) USTA- United States Tennis Association.

B. Elegibilidad:

- a) Ser miembro de la USTA.
- b) Edad:
 - i. Liga Adulta y Mixta- El jugador tendrá que haber cumplido diecinueve años antes de o durante el año calendario en que juegue su primer partido de liga local.
 - ii. Liga Senior- El jugador tendrá que haber cumplido cincuenta años antes de o durante el año calendario en que juegue su primer partido de liga local.
 - iii. Liga Super Senior- El jugador tendrá que haber cumplido sesenta años antes de o durante el año calendario en que juegue su primer partido de liga local.
- c) Clasificación o nivel de juego-
 - i. Los jugadores que entran al Programa de "USTA League Tennis" son definidos como jugadores con una clasificación computadorizada NTRP o como jugadores nuevos o aquellos que regresan y no tienen clasificación computadorizada. Una vez se le asigna a un jugador una clasificación computadorizada obtenida de acuerdo con los Procedimientos de Metodología Computarizada USTA NTRP, esa clasificación es válida por tres (3) años para los jugadores de 59 años y menos y dos (2) años para los jugadores de 60 años y más.
 - ii. Los jugadores que no tengan una clasificación computadorizada generada del año 2004 en adelante deberán auto-clasificarse y declarar su auto-clasificación en "Tennislink". Al intentar registrarse para un equipo en "Tennislink" y no tener clasificación, el mismo sistema lo llevará a un cuestionario para ayudarlo a clasificarse correctamente. Si el sistema le clasifica en una

- categoría superior a la cual intenta clasificarse, podrá apelar la misma en el sistema. La Sección le contestará en un mínimo de tres semanas la decisión.
- iii. Jugadores que son o han sido buenos atletas y que tienen la intención de dedicar tiempo a tomar clases de tenis y/o a practicar regularmente, deben estar conscientes de que su progreso puede ser suficientemente significativo como para superar su auto-clasificación al final de la temporada local o al nivel de campeonato. Para evitar una descalificación de NTRP, estos jugadores deberán entrar a un nivel más adelantado al principio de la temporada de la liga local.

C. Equipos:

a) Divisiones:

- i. Las ligas Adultos y Seniors se agrupan basándose en niveles de NTRP y por género (varones y damas). Todos los jugadores de un equipo que se inscriba en una división tendrán que ser del nivel NTRP, y del género que corresponda a la división en la cual se inscribió el equipo. Un jugador, si así lo desea, podrá jugar en más de una categoría diferente, bajo su responsabilidad y en caso de conflictos de fecha con su participación, tendrá que escoger en cuál equipo jugará.
- ii. La liga Super Seniors se agrupa basándose en niveles combinados NTRP 6.0, 7.0, 8.0 y 9.0 y por género (varones y damas.) Todos los partidos en esta liga son dobles y la suma de la clasificación NTRP de cada jugador individual determinará la clasificación más alta en la cual la pareja puede participar (Ejemplo: dos jugadores con una clasificación 3.0 o un jugador 2.5 y un jugador 3.5, pueden jugar división 6.0.) Ninguna pareja de dobles podrá ser constituida por jugadores que se lleven entre sí más de un punto NTRP de diferencia (Ejemplo: un jugador 2.5 y un jugador 4.0 no pueden jugar un encuentro en la división 7.0.) Además todos los jugadores de un equipo que se inscriban en una división de damas tendrán que ser de ese género y todos los que se inscriban en una división de varones tendrán que ser de ese género. Un jugador, si así lo desea, podrá jugar en más de una categoría diferente, bajo su responsabilidad y en caso de conflictos de fecha con su participación, tendrá que escoger en cuál equipo jugará.
- iii. La liga Mixta se compone de equipos compuestos por damas y varones. Todos los partidos en esta liga son dobles y la suma de la clasificación NTRP de cada jugador individual determinará la clasificación de la pareja. Ninguna pareja de dobles podrá ser constituida por jugadores que se lleven entre sí más de un punto NTRP de diferencia (Ejemplo: un jugador 2.5 y un jugador 4.0 no pueden jugar un encuentro en la división 7.0.) Un jugador, si así lo desea, podrá jugar en más de una categoría diferente, bajo su responsabilidad y en caso de conflictos de fecha con su participación, tendrá que escoger en cuál equipo jugará.

D. Capitán:

- i. Todo equipo tiene que tener un capitán. Además, un equipo que tenga un capitán que también sea capitán de otro equipo, tendrá que designar un capitán alterno. En la reunión de capitanes todos los equipos tienen que estar representados por un capitán o un capitán alterno y ninguna persona podrá representar a más de un equipo. El capitán o capitán alterno será responsable por el itinerario de su equipo.
- ii. Los capitanes serán responsables por la conducta de sus jugadores y podrán ser sancionados 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 intencionalmente omitir o someter información falsa o incorrecta a la hora de auto-clasificarse en "Tennislink". Se tomarán las medidas disciplinarias aplicables de conformidad con la gravedad de la falta
- iii. Los Capitanes serán responsables de que sus jugadores tengan identificaciones con retrato adecuadas antes del encuentro y de ofrecer evidencia fehaciente de la identidad de sus jugadores.

SECCIÓN II. INSCRIPCION DE EQUIPOS Y JUGADORES; TÉRMINO PARA REALIZAR LA INSCRIPCIÓN; MÍNIMO DE EQUIPOS POR CATEGORÍA Y NÚMERO DE JUGADORES POR EQUIPO PERMITIDO

A. Término para inscribir equipo y jugadores

- (1) El comienzo y finalización del periodo para inscribir los equipos y jugadores por categoría para cada Liga durante el 2008, será el que se adopte en el Calendario de Fechas que se aneja e incorpora a este Reglamento. Véase Regla 1.23 de las Reglas de Liga USTA.

(2) Ningún equipo o jugador podrá inscribirse para participar en las distintas Ligas, después de las fechas límites establecidas para ello en el Calendario de Fechas. Véase Regla 1.04 de las Reglas de Liga USTA.

(3) El día antes de la reunión de capitanes, tienen que tener registrados el mínimo de jugadores requeridos en la categoría. El último día para añadir jugadores será el día antes del establecido para el comienzo de la liga. (ver calendario de eventos).

B. Número de jugadores por equipo y categoría

(1) Equipos en la Liga de Adultos, Masculino y Femenino

(a) Categorías 2.5 y 5.0. Deberán estar integrados por un mínimo de 5 jugadores y hasta un máximo de 10 jugadores. Véase Regla 3.06A de las Reglas de Liga USTA.

(b) Categorías 3.0 a 4.5. Deberán de estar integrados por un mínimo de 8 jugadores y hasta un máximo de 14 jugadores. Véase Regla 3.01B de Liga USTA.

(2) Equipos Liga Mixta (Niveles 5.0 a 10.0).

Deberán estar integrados por un mínimo de 6 jugadores, tres (3) masculinos y tres (3) femeninas, y hasta un máximo de 12 jugadores elegibles, por nivel específico. Véase Regla 5.01B de Liga USTA.

(3) Equipos Liga Senior (Niveles 3.0, 3.5, 4.0, 4.5) (Masculinos y femeninos).

Deberán estar integrados por un mínimo de 6 y hasta un máximo de 12 jugadores. Véase Regla 4.02 de Liga USTA.

(4) Equipos Liga Super-senior (Masculinos y Femeninos).

Deberán estar integrados por un mínimo de 6 y hasta un máximo de 10 jugadores. Véase Regla 6.01B de Liga USTA.

C. Mínimo de equipos por categoría y nivel.

Cada categoría estará compuesta por un mínimo de dos equipos constituidos por los jugadores que correspondan a la categoría pertinente. Véase Regla 3.01A del libro de Liga USTA 2008.

SECCIÓN III. REUNIÓN DE CAPITANES; ITINERARIO DE ENCUENTROS; FORMATO DE COMPETENCIA LOCAL; CONDUCTA DURANTE JUEGOS E INFORMES DEL RESULTADO DEL ENCUENTRO:

A. Reunión de Capitanes e Itinerario de Juegos

(1) 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.

(2) En esa reunión el(la) Coordinador(a) de la Liga determinará mediante sorteo los equipos que integrarán cada "flight" o pata, según la categoría. En las ligas que tengan 6 o menos equipos se hará un solo "flight" o pata. **EL SORTEO NO SE DETENDRÁ PORQUE NO ESTÉ PRESENTE ALGUN CAPITAN EN EL MOMENTO EN QUE SE VAYA A CELEBRAR.**

(3) Celebrado el sorteo, los capitanes de cada flight o pata correspondiente acordarán el itinerario de juegos de sus respectivos equipos.

- (4) Si dos o más equipos compartieran un mismo capitán, éste tendrá que seleccionar con anticipación a la reunión el número de capitanes alternos 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.

B. Categorías de las Ligas y combinaciones de jugadores

- (1) En la Liga de Adultos se jugarán las categorías 2.5, 3.0, 3.5, 4.0, y 4.5, y 5.0 masculinas y femeninas.
- (2) En la Liga Senior se jugarán las categorías 3.0, 3.5, 4.0 y 4.5, masculinas y femeninas.
- (3) En la Liga Super-Senior las combinaciones de jugadores permitidas por grupo serán las siguientes:

GRUPO 6.0: Combinaciones de jugadores nivel 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 nivel 3.0 y 3.5; 3.5 y 3.5; 3.0 y 4.0.

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

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

- (4) En la Liga Mixta se permitirán las siguientes combinaciones de jugadores:

GRUPO 5.0: Combinaciones de jugadores nivel 2.5 y 2.5. **Advirtiéndose, sin embargo, que en esta categoría no necesariamente se celebrará un campeonato nacional.**

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

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

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

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

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

C. Formato de la Competencia Local

- (1) El formato de la competencia de las Ligas será el de todos contra todos ("Round Robin"). Los grupos de cada Liga se dividirán, según los niveles arriba indicados, en "flights" o patas y cada equipo jugará contra todos los equipos de su mismo "flight" o pata, dos (2) veces, si el "flight" o pata consiste de cinco (5) equipos o más. Si el "flight" o pata consiste de cuatro (4) equipos o menos, jugarán tres (3) veces contra los equipos de su mismo "flight" o pata.
- (2) En las ocasiones en que los equipos de un mismo "flight" o pata jueguen dos veces con otro equipo, en una ocasión serán anfitriones y en la otra visitantes. Como equipo anfitrión será responsable de proveerle al visitante bolas nuevas para cada encuentro individual, cubrir cualquier costo por el uso de canchas y suplirle por lo menos agua, refrescos y alimentos razonables.
- (3) Cuando los equipos jueguen tres veces entre sí, ambos capitanes se deberán poner de acuerdo en cuanto a donde 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.

- (4) Tabla de Posiciones- Se le asignara 1 punto a cada equipo que gane un encuentro. El equipo con el mayor número de encuentros ganados ganara en su “flight” . En caso de un empate, se determinará el ganador de la siguiente manera:
- i. Partidos individuales- el ganador del mayor número de partidos en la competencia.
 - ii. Sets- el que menos sets haya perdido.
 - iii. Juegos- el que menos juegos haya perdido.
 - iv. Head to head- el ganador del head to head.

D. Disponibilidad de Canchas y Suspensión de Encuentro debido a la Carencia de Canchas

1. Para los encuentros, los equipos deberán tener un mínimo de dos (2) canchas disponibles. 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 acuerden utilizar un número mayor de canchas al previamente anunciado.
2. El capitán del equipo anfitrión tendrá la obligación de cerciorarse no menos de veinticuatro (24) horas de anticipación a la fecha del encuentro que las canchas en las que se celebrará el encuentro pautado estén disponibles en la fecha y hora pautada para el encuentro. De no estar las canchas disponibles para el día pautado para el encuentro, por razones no atribuibles al equipo anfitrión, el capitán de dicho equipo deberá comunicarse inmediatamente que se entere, con el capitán del equipo visitante para cancelar el encuentro y acordar una nueva fecha. De no ponerse de acuerdo en cuanto a la fecha y hora del nuevo encuentro, el capitán anfitrión se lo notificará al(a) Coordinador(a) de la Liga, no más tarde de setenta y dos (72) horas después de cancelado 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.
3. Si la causa de que las canchas no estuvieran disponibles para la fecha y hora del encuentro (a) estuvo bajo el control del equipo anfitrión; (b) éste, pudiendo haber conocido veinticuatro (24) horas antes del encuentro, que las canchas no estarían disponibles para el encuentro; (c) no se lo notificó al capitán del equipo visitante y (d) el equipo visitante se personó al encuentro para jugarlo, según el itinerario aprobado, se considerará que el equipo anfitrión entregó el encuentro (“TEAM default”). No obstante, lo anterior no impide que el capitán del equipo visitante pueda voluntariamente acordar con el capitán del equipo anfitrión que el encuentro se celebre en otra fecha que cumpla con el calendario de la Liga.
4. Siempre y cuando tuviera a los jugadores para comenzar un encuentro de día y a la hora pautada para comenzarlo, si el equipo anfitrión no tuviera disponible las dos (2) canchas mínimas requeridas para comenzar el encuentro, por causas no atribuibles a dicho equipo y fuera de su control, el equipo visitante, como cuestión de cortesía, deberá esperar noventa (90) minutos, antes de suspenderse el encuentro, si por lo menos dos canchas estarán disponibles en un término no mayor de noventa (90) minutos.

Si el encuentro es de noche y se da la misma situación, ese período de espera para comenzar el encuentro será de no más de una hora.

5. Si el equipo anfitrión no contara con los jugadores necesarios para celebrar el encuentro, o pasados los noventa (90) minutos de espera, si el encuentro es de día, o pasada una (1) hora de espera, si el encuentro es de noche, se considerará el

encuentro como entregado ("TEAM default"). Lo anterior no impedirá que, a discreción del equipo visitante, se acuerde jugar ese encuentro en otra fecha, que cumpla con el calendario de la liga.

6. Si la causa de la no disponibilidad de las canchas es atribuible al equipo anfitrión, el encuentro se considerará entregado ("TEAM default") por el equipo anfitrión, a menos que el equipo visitante, a su entera discreción, acuerde esperar por la disponibilidad de canchas o pautar nuevamente el encuentro.
7. 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.
8. Cuando se pauta nuevamente el encuentro, los capitanes de cada equipo intercambiarán simultáneamente las tarjetas de los partidos de sus equipos ("TEAM match cards"), a la hora previamente pautada para el comienzo del nuevo encuentro. Si los capitanes hubieren intercambiado una tarjeta de partido ("TEAM match card") para el encuentro suspendido, ésta no obligará el encuentro pautado nuevamente.

E. Suspensión del encuentro por lluvia o fuerza mayor.

1. Si el encuentro se está celebrando de día y llueve antes de comenzarlo, o llueve durante el encuentro, los equipos deberán esperar obligatoriamente dos horas con el fin de comenzar o continuar el encuentro. Ambos equipos serán responsables de secar las canchas las veces que sea necesario, durante las dos primeras horas.
2. Transcurridas las dos horas, el encuentro será suspendido, a menos que los equipos acuerden esperar más tiempo. Si luego de las dos horas, se pudiera continuar jugando, pero volviera a llover, el juego se suspenderá definitivamente y 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. Esta 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 la Liga adoptado por la Sección del Caribe.
3. Si el encuentro se está llevando a cabo de noche, se seguirá el mismo procedimiento anterior, salvo que en ese caso el periodo de espera obligatorio será de una hora de duración.
4. Si ocurriera algún evento de fuerza mayor, como el cierre de las facilidades donde tendría lugar el encuentro por orden de alguna entidad gubernamental, fuego, terremoto, huelga, asalto, actos de vandalismo a las facilidades, que las inhabiliten para 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 como solucionar la situación y completar los encuentros. De no poderse solucionar la situación, los juegos no jugados contarán como "Match defaults" para el equipo anfitrión y como juegos ganados para los equipos contrarios.
5. En el caso anteriormente contemplado, si ya se ha jugado una ronda completa de todos contra todos ("Round Robin"), los encuentros de esa ronda, contarán, y se eliminarán únicamente los encuentros de la ronda que no se completó.

F. Alineación (“Lineup”) para el encuentro.

1. Orden de juegos dentro de un encuentro:

- (a) En los encuentros de la Liga Adulta (3.0, 3.5, 4.0, 4.5) se jugarán los juegos 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 la Liga Adulta (2.5 y 5.0) se jugarán los juegos en el siguiente orden:

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

- (c) En los encuentros de la Liga Senior, Super Senior y Mixta se jugarán los juegos en el siguiente orden:

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

2. 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.
3. Si se entrega la alineación de los jugadores a jugar un partido específico, cuando van a entrar a juego, si les falta algún jugador, se deberá aplicar la regla de la USTA 3.03L (1) (2).
4. Para resultar vencedor, el jugador o jugadores, según sea el caso, deberán ganar dos sets. De terminar empatado a 6 juegos algún set, los contrincantes jugarán un “Coman Tie Break” de 7 puntos para decidir el ganador del set. Si finalizados los dos “sets”, cada jugador o jugadores ganara un “set”, jugarán un “Coman Match Tie Break” de 10 puntos o “Super tie break” para decidir el ganador de ese encuentro individual.
5. Entre cada set o entre el segundo set y el “Coman Match Tie Break” de 10 puntos, habrá un descanso de 2 minutos. Véase Reglas 3.01G y 3.O1H(6)de Liga USTA.
6. No será necesario intercambiar la alineación si, por motivos de lluvia o suspensión por fuerza mayor, no existen canchas disponibles para celebrar el encuentro, según fuerza mayor ha sido definida en este Reglamento, la celebración del encuentro se pospone para otra fecha. Véase Regla 3.01H(4) de la Liga USTA. La nueva alineación se intercambiará simultáneamente antes de comenzar el encuentro que se pauta para sustituir el suspendido, en la nueva fecha y hora en que el encuentro se celebre. Si un encuentro es suspendido por lluvia para otro día, los jugadores que no han comenzado a jugar, pueden ser sustituidos en la nueva fecha que se celebre el juego.
7. Coaching- No se permitirá “coaching” en ningún momento con la excepción de retraso por lluvia.

G. Conducta durante el encuentro.

1. Durante el encuentro, los 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, durante el encuentro. El equipo está sujeto a ser sancionado por

conducta inapropiada o antideportiva observada por el capitán, los jugadores, las personas asociadas con el equipo y el público que les apoye. Agresiones físicas o verbales no serán toleradas y conllevarán sanciones severas, incluyendo la suspensión permanente de participación en la liga por cualquier jugador o capitán envuelto en la misma. Sobre el particular, véase "Friends at Court", Parte 3 Sección IV.

2. Los capitanes serán responsables de que sus jugadores tengan identificaciones con retrato adecuadas antes del encuentro y de ofrecer evidencia fehaciente de la identidad de sus jugadores.

3. Todos los equipos están obligados a jugar todos los encuentros pautados en el calendario de la Liga en la que participe. Un equipo que no se presente a jugar o se presente tan incompleto que resulte en un "TEAM match default" en dos o más ocasiones, estará sujeto a sanciones para el próximo año de liga, entre ellas, la prohibición de que participe en el próximo año; prohibir la inscripción de los jugadores que causaron el "TEAM match default"; o la prohibición de que los jugadores responsables no puedan continuar integrando el equipo incumplidor. El capitán o entrenador de ese equipo también estará sujeto a sanciones apropiadas, incluyendo el prohibirle ejercer como capitán de cualquier equipo en el año subsiguiente.

4. Consumo de Bebidas Alcohólicas. No está permitido el consumo de bebidas alcohólicas durante el tiempo en que estén jugándose los encuentros y hasta luego de concluido el encuentro. Tampoco se permite el consumo de bebidas alcohólicas, si las facilidades que se utilicen para el encuentro lo prohíbe. La violación de esta regla también está sujeta a sanciones, según la gravedad de la conducta resultante.

5. Teléfonos celulares. Los celulares de los jugadores deben estar apagados durante todo el tiempo en que hayan juegos en cancha. Si un celular que está en las pertenencias de un jugador que está en cancha suena durante un punto, el punto corresponderá al equipo contrario por molestia o "hindrance". Véase Reglas de Liga USTA y "Friends at Court", Comment 26.3, página 23.

6. 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.

Para obtener el servicio de arbitraje, el capitán interesado deberá comunicarse con el Sr. Héctor Figueroa, Presidente de la Asociación de Árbitros de Tenis de Puerto Rico, al teléfono (787) 644-3095, o su sucesor. El costo del arbitraje será sufragado por el equipo que solicite la presencia de árbitro(s).

7. Para conocer las normas y reglas pertinentes a los recesos para ir al baño, médico y por sangrado("bleeding time-out"), refiérase a la Parte III de las "USTA Regulations", Friends at Court, págs. 114 y siguientes.

8. En los juegos de liga, arbitrado o no, es de aplicación el "point penalty system". Para conocer las normas relacionadas a este sistema y el detalle de las violaciones y penalidades, debe referirse a las Parte 3 Sección IV D de las "USTA Regulations", Friends at Court, pág. 127.

H. Resultados del encuentro.

1. Tarjeta del encuentro ("Match Card"). Al finalizar un encuentro, los capitanes de los equipos que participen incluirán en la tarjeta del capitán contrario la puntuación final del encuentro y la firmarán. Ambos capitanes deberán enviar dicha tarjeta al(la) Coordinador(a) de Liga dentro de las setenta y dos (72) horas, luego de concluido el encuentro por Fax, correo electrónico o por correo a la dirección del(la) Coordinador(a) que aparece en la computadora. **ESTE SERÁ EL DOCUMENTO OFICIAL EN EL QUE SE CONSIGNARÁN LOS RESULTADOS DEL ENCUENTRO. EL CAPITÁN QUE NO ENVÍE LA TARJETA DEL ENCUENTRO DENTRO DEL TÉRMINO AQUÍ SEÑALADO NO PODRÁ IMPUGNAR LOS RESULTADOS DEL**

ENCUENTRO, NI EL NOMBRE DE LOS JUGADORES PARTICIPANTES EN EL ENCUENTRO, SALVO CASO DE FUERZA MAYOR.

2. El 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 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 ganador. Esta información deberá coincidir con la provista en la tarjeta de encuentro ("Match Card"), firmada por ambos capitanes al finalizar el encuentro.

3. Si el capitán ganador del encuentro no le provee los resultados a TennisLink en el término de setenta y dos (72) horas, desde que finalizó el encuentro, el (la) Coordinador(a) de Liga los proveerá a TennisLink, a base de la información de la tarjeta del encuentro ("Match card"), firmada por ambos capitanes, que haya recibido del capitán perdedor. Esta decisión será final e inapelable.

I. Descalificación.

- a) Procedimiento de Descalificación NTRP: Durante la competencia de Liga Local y en cada nivel de competencia de campeonato por debajo de los Campeonatos Nacionales, clasificaciones computadorizadas serán calculadas para todos los jugadores para determinar si algún jugador reúne el criterio de descalificación usando el USTA NTRP Computer Methodology Procedures. Un jugador obtendrá una descalificación NTRP si ha llegado al tercer "strike" basado en todos los partidos informados en la base de datos nacional para las divisiones de Adultos y Seniors. Un capitán de equipo, la coordinadora de la liga o algún miembro del comité de campeonatos que crea que un jugador esté definitivamente por encima de su nivel puede solicitarle al coordinador un "Player Review" para determinar el status NTRP de dicho jugador.
- b) Descalificación NTRP en Liga Local: Cualquier jugador "self rate" o computer rated" que alcance el tercer "strike" será descalificado y no podrá llegar a la competencia de seccionales. Estos jugadores serán notificados inmediatamente por la Coordinadora y tienen el derecho de apelar. El partido que produce el "strike," los anteriores y partidos subsiguientes se considerarán perdidos y otorgados al equipo contrario. Los "strikes" se acumulan hasta la competencia seccional.
- c) Liga mixta - Cualquier jugador descalificado en la división adulto o "senior" no podrá jugar en ese nivel de NTRP en la división de la Liga Mixta (ni en ningún nivel más bajo) por el resto del año de la liga y por tres (3) años, a menos que una nueva categoría computarizada NTRP sea generada. Un jugador descalificado se convierte en un punto de referencia o "benchmark". Un jugador no será descalificado basado en resultados de partidos de la división de dobles mixtos. La Liga Mixta no contribuirá a generar la clasificación de fin de año del jugador a menos que sea un jugador que solamente juega en la división de dobles mixtos. Jugadores que solamente juegan en la división de dobles mixtos y que deciden participar en la división Adulto y/o Senior el próximo año deberán jugar en la clasificación de fin de año de dobles mixtos o más alto.
- d) Descalificación NTRP durante la competencia de seccionales en eliminación sencilla: La sección puede descalificar jugadores durante las seccionales. Si un jugador es descalificado durante las seccionales, el último partido individual jugado por este jugador se considerará una derrota y se considerará una victoria para el jugador o equipo contrario. (Véase el libro de reglas USTA del año 2008)
- e) Penalidades Aplicables en casos de descalificación por inelegibilidad:
 - i. 24 horas antes de finalizar la Liga, se eliminarán todos los encuentros en que participó el jugador en cuestión.
 - ii. 24 horas después de concluir la Liga, los encuentros prevalecen, pero el jugador no podrá participar en los seccionales y/o nacionales.
- f) Procedimientos De Apelación y Descalificación NTRP relacionados al nivel de juego del atleta. Una vez transcurrido un año de su clasificación Nacional, podrá apelar la misma si se encuentra dentro de los parámetros establecidos para apelar.

Procedimiento de Quejas, Apelaciones y "Fair Play."

- a) **Procedimiento:** Toda queja alegando violaciones por un individuo o un equipo durante la Liga, se presentará por escrito ante el "Presidente" del Comité de Quejas y Agravios previo de comenzar el próximo encuentro contra el equipo en el que participa el jugador querellado o dentro de las 24 horas después de finalizar la Liga, lo que ocurra primero. Véase artículos (2.02B1) (2.02B2) (2.2B3) del libro de reglas USTA.
- b) **Apelaciones:** Cualquier parte afectada por la decisión del Comité de Quejas y Agravios podrá apelar la decisión por escrito y dentro del período de tiempo estipulado previamente por el Comité de Quejas y Agravios.
- c) **Fair Play:** Cualquier Capitán, Coordinador de Liga o miembro del Comité de Torneos, tendrá el derecho de incoar querellas de "Fair Play" ante el "NTRP Review Committee" contra cualquier jugador y/o Capitán que permita a que un jugador entre a un nivel NTRP inferior a su nivel actual si se encuentra al tope del próximo nivel o superior. Esta querella puede ser incoada antes de comenzar la Liga y hasta los Campeonatos Seccionales. A los fines de que pueda ser atendida y procesada una querella de "Fair Play", la misma debe cumplir como mínimo con los siguientes requisitos:
 - i. Que sea un jugador "Self Rate."
 - ii. Que alegue que el jugador en cuestión se auto-clasificó en un nivel inferior estando al tope del próximo nivel o superior.
 - iii. Proveer información específica, constatable y pertinente del historial del jugador.
 - iv. Será presentada antes del próximo partido de los equipos y/o jugadores envueltos.

SECCIÓN IV. CAMPEONATOS SECCIONALES

- A. Antes de la fecha en que comenzará el Campeonato Seccional de la Liga y previa notificación oportuna de(la) Coordinador(a) de la Liga a los capitanes de los equipos que participarán en el campeonato, se celebrará una reunión de los capitanes, la coordinadora 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 Referee.

B. Requisitos Mínimos Para Participar En Campeonatos Seccionales y/o Nacionales.

Ver anexo de "Matches to Advance"

C. Formato de Juegos.

1. En cada categoría o nivel se jugará el formato de eliminación sencilla. Si hay un sólo "flight" o pata en la categoría y el nivel NTRP, el primer y segundo lugar competirán entre sí, pero para ganar el campeonato de su categoría, el equipo que terminó en primera posición durante la 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 regular tendrá que ganarle dos veces al equipo que llegó en primer lugar. **En el caso de que haya un solo "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 varios "Flights" entrarán al Campeonato Seccional los equipos que terminen en la posición #1 y #2 de cada "flight".**

2. 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 nivel de juego dentro del grupo NTRP en que participan.

3. 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 ubicará para conducir todos los asuntos administrativos y directivos del Campeonato. En esta mesa o sus alrededores inmediatos solamente podrán ubicarse la Coordinadora de la Liga, cualquier integrante del Comité de Campeonato, 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 de los equipos cuando presenten alguna cuestión, protesta, querella o apelación de las permitidas por este Reglamento o las Reglas de Liga USTA.

4. En caso de suspensión por 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 personalmente, en el momento de la suspensión, o mediante comunicación del(la) Coordinador(a) de Liga o su delegado, por teléfono, Fax, o cualquier otro método razonable.

5. 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, intercambiarán entre sí y le entregarán a el(la) Coordinador(a) de la Liga, o el(la) Presidente del Comité de Campeonato o su delegado, la alineación de los jugadores de sus equipos que se enfrentarán entre sí. De no entregarse a tiempo, el encuentro (“Team Match”) será considerado entregado y constituirá una victoria para el equipo contrario, con marcadores de 6-0, 6-0 en cada encuentro individual.

6. Conducta durante los juegos. En el Campeonato Seccional aplicarán las mismas reglas de conducta y comportamiento de los encuentros de liga local. Se utilizarán, además, árbitros y un “Referee” del campeonato para velar por el buen comportamiento de los jugadores y el público en general.

7. Resultados del encuentro. Será responsabilidad de los jugadores y/o del Capitán del equipo que venza en cada encuentro individual (sencillos o dobles) informar a la Mesa de Torneos el resultado (“Match Score”) del encuentro individual, no más tarde de diez (10) minutos de finalizado el encuentro individual. Será responsabilidad de los capitanes 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 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 entrará en el sistema.

D. Campeonato Nacional de la USTA

1. Participación en campeonatos nacionales. Los equipos ganadores en los Campeonatos Seccionales estarán obligados a representar a la Sección del Caribe en su categoría y nivel en los Campeonatos Nacionales de la USTA. El equipo que decline participar en los Campeonatos Nacionales estará sujeto a sanciones, 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.

2. Los equipos ganadores de los Campeonatos Seccionales que no vayan a representar a la Sección en su categoría y nivel a los Campeonatos Nacionales, deberán informarlo por escrito CUANTO ANTES al(la) Coordinador(a) de la Liga, pero en ningún caso más tarde de tres (3) días de finalizados los Campeonatos Seccionales.

E. Campeones de Sección.

Los equipos que hayan participado en el Campeonato Nacional con la excepción de la Liga “Super Senior” y Liga Mixta deberán el año siguiente de liga, subir un nivel como equipo o separarse para formar nuevos equipos, con la siguiente restricción:

- i. Adultos - 2.5 y 5.0 - No más de dos jugadores que estaban en la lista (roster) final al concluir los juegos de liga local, podrán estar el año de liga siguiente, en un mismo equipo. Dicha restricción no cubre a jugadores que estaban inscritos en el equipo campeón de la sección, pero que no jugaron ningún partido. Los partidos resueltos mediante “default” no contaron como partidos jugados.
- ii. Adultos - 3.0, 3.5, 4.0, 4.5 y Seniors - No más de tres jugadores que estaban en la lista (roster) final al concluir los juegos de liga local, podrán estar el año de liga siguiente, en un mismo equipo. Dicha restricción no cubre a jugadores que estaban inscritos en el equipo campeón de la sección, pero que no jugaron ningún partido. Los partidos resueltos mediante “default” no contará como partidos jugados.

SECCIÓN V. COMITÉS QUE ATENDERÁN LOS ASUNTOS RELATIVOS A LA LIGA (Distrito y Seccional)

1. Comité de Liga. Debe estar integrado por no menos de 3 personas.
2. COMITÉ DE NTRP REVIEW (Incluye Medical Appeal y Fair Play): este Comité de no menos de 3 miembros atenderá las revisiones solicitadas por escrito de descalificaciones de NTRP basadas **UNICAMENTE EN INFORMACIÓN INCOMPLETA U OMITIDA** ("MISSING OR INCOMPLETE INFORMATION." Véase Regla 3.04B(1) de las Reglas de la USTA.
3. COMITÉ DE QUERELLAS. Puede ser el Comité de Quejas y Agravios de la PRTA, pero aplicando las normas de las Reglas de Liga USTA. Se regirá por las Reglas 2.02A(1), 2.02B(3), 2.02E, 2.01A, 2.02D(2), 2.02E y 2.01B de las de Liga USTA.

El procedimiento que se seguirá por el Comité de Quejas y Agravios deberá cumplir con todas las disposiciones de las Reglas de Liga USTA.

4. COMITÉ DE APELACIONES. Se regirá por las Reglas Aplicables de Liga USTA.
5. COMITÉ DE CAMPEONATO: Se regirá por la Regla 1.21 de la Liga USTA y será integrado por el Comité de Liga antes relacionado , más un referee.

SECCIÓN VI. PROCEDIMIENTOS ANTE EL NTRP REVIEW COMMITTEE.

A. Apelaciones Médicas: Se le referirán a este Comité todas las apelaciones médicas que no sean de jugadores que son "benchmark" de campeonatos nacionales. Las apelaciones médicas de jugadores que son "benchmarks" de campeonatos nacionales sólo se pueden resolver por el "National League Administrator" y le serán referidas a esta persona por el(la) Coordinador(a) de la Liga.

B. Forma de hacer la apelación médica. El jugador o capitán presentarán por escrito la solicitud.

C. Revisión de Clasificación de NTRP.

1. Durante la liga regular. El jugador descalificado o su capitán pueden solicitar una revisión ante el "NTRP Review Committee" una revisión de la decisión. Lo hará presentando una solicitud por escrito ante el (la) Coordinador(a) de la Liga, dentro de las veinticuatro (24) horas de recibir notificación de la descalificación. Regla 3.04B(2) de Liga USTA.

2, Durante el campeonato seccional. Si durante el campeonato seccional o finalizado el mismo, el jugador descalificado o su capitán desean solicitar revisión de la decisión de descalificación, se someterá la solicitud, por escrito, en el término de una hora a el(la) Coordinador(a) de la Liga, la que la tramitará. Regla 3.04B(3) de Liga USTA. El alcance de la revisión será limitada. Véase Regla 3.04B(1) de Liga USTA.

Sección VII.

Cualquier discrepancia entre esta Guía y el 2008 USTA League Regulations, prevalecerá dicho reglamento de la USTA.

La interpretación de esta Guía será la que determine el Comité Local de la Liga, única y exclusivamente.

Fechas Año 2008

Comienzo Liga Senior	26 de enero
Ultimo Dia para jugar	6 de abril
Termina Liga senior	13 de abril
Seccionales	18-29-20 de abril

El ultimo día para programar partidos en calendario de liga senior es el 6 de abril. No se pondrán partidos en calendario después de esta fecha a menos que se trate de juegos suspendidos por lluvia o fuerza mayor, que hayan sido reprogramados dentro de los 30 días de su fecha original y habiéndolo notificado a la Coordinadora de Liga dentro de las setenta y dos horas (72) de la suspensión del juego originalmente calendarizado, según regla local a esos efectos, y cuya nueva fecha de juego caiga en la semana del 6-13 de abril, o los suspendidos en la última semana del calendario regular de liga. Estos partidos se llevarán a cabo en la semana del 6-13 de abril, que se utilizará únicamente para estos fines.

Comienzo Liga Adulta	29 de marzo
Ultimo Dia para jugar	13 de julio
Termina Liga adulta	20 de julio
Seccionales	31 de Julio agosto 1-2-3 Agosto 7-8-9-10

El ultimo día para programar partidos en calendario de liga adulta es el 13 de julio. No se pondrán partidos en calendario después de esta fecha a menos que se trate de juegos suspendidos por lluvia o fuerza mayor, que hayan sido reprogramados dentro de los 30 días de su fecha original y habiéndolo notificado a la Coordinadora de Liga dentro de las setenta y dos horas (72) de la suspensión del juego originalmente calendarizado, según regla local a esos efectos, y cuya nueva fecha de juego caiga en la semana del 13 al 20 de julio, o los suspendidos en la última semana del calendario regular de liga. Estos partidos se llevarán a cabo en la semana del 13-20 de julio, que se utilizará únicamente para estos fines.

Comienzo Liga Mixta	22 de agosto
Ultimo Dia para jugar	12 de octubre
Termina LigaMixta	19 de octubre
Seccionales	24-25-26 de octubre

El ultimo día para programar partidos en calendario de liga Mixta es el 12 de octubre. No se pondrán partidos en calendario después de esta fecha a menos que se trate de juegos suspendidos por lluvia o fuerza mayor, que hayan sido reprogramados dentro de los 30 días de su fecha original y habiéndolo notificado a la Coordinadora de Liga dentro de las setenta y dos horas (72) de la suspensión del juego originalmente calendarizado, según regla local a esos efectos, y cuya nueva fecha de juego caiga en la semana del 12 al 19 de octubre , o los suspendidos en la última semana del calendario regular de liga. Estos partidos se llevarán a cabo en la semana del 12 al 19 de octubre, que se utilizará únicamente para estos fines.

Comienzo Liga Super Senior	22 de agosto
Ultimo Dia para jugar	26 de octubre
Termina Liga SS	2 de noviembre
Seccionales	7-8-9 de noviembre

El ultimo día para programar partidos en calendario de liga Super Senior es el 26 de octubre. No se pondrán partidos en calendario después de esta fecha a menos que se trate de juegos suspendidos por lluvia o fuerza mayor, que hayan sido reprogramados dentro de los 30 días de su fecha original y habiéndolo notificado a la Coordinadora de Liga dentro de las setenta y dos horas (72) de la suspensión del juego originalmente calendarizado, según regla local a esos efectos, y cuya nueva fecha de juego caiga en la semana del 26 de octubre al 2 de nov. , o los suspendidos en la última semana del calendario regular de liga. Estos partidos se llevarán a cabo en la semana del 26 de octubre al 2 de noviembre, que se utilizará únicamente para estos fines.

ANEJO

2008 MATCHES REQUIRED TO ADVANCE

USTA League Division	ANY CHAMPIONSHIP LEVEL		NATIONAL CHAMPIONSHIP MATCHES THROUGH SECTION CHAMPIONSHIPS	NATIONAL CHAMPIONSHIP	
	Local Matches Required	DEFAULTS		To advance to National Championship	DEFAULTS
	To advance to any championship level through Section Championship	Defaults received counting to advance to any championship level through Section Championship			Defaults received counting to advance to National Championship
Adult	2 matches	1 default may count		3 matches	NO defaults
Senior	2 matches	1 default may count		3 matches	NO defaults
Mixed	2 matches	1 default may count		3 matches	No defaults
Super Senior	1 match	0 default		2 matches	1 default may count

A RETIRED Match shall count for all participants

ENMIENDA GUÍA USTA LEAGUE TENNIS- 29 DE ENERO DE 2008

A tenor con la sección VII de la Guía, que dispone como sigue:

Cualquier discrepancia entre esta Guía y el 2008 USTA League Regulations, prevalecerá lo dicho en el reglamento de la USTA

Se enmienda, **con efectividad inmediata**, la sección III, letra J, página 10 de las reglas notificadas en la Guía, entregadas a los capitanes de la Liga Senior, por estar ésta en oposición a la regla de la USTA. La enmienda es la siguiente:

Los casos de "self-rate grievances" no serán vistos por el NTRP Review Committee.

Serán vistos y resueltos por el Grievance Committee.

Las demás reglas contenidas en las Guías continuarán en vigor para la Liga Senior.