

Reglas Caribbean Section Junior Team Tennis 2008

Introducción

Junior Team Tennis (JTT) es una competencia por equipos compuestos de niñas y niños por categorías (4 categorías) y nivel de juego (2 niveles de juego). “Categoría” se refiere exclusivamente a la edad de los jugadores, mientras que “nivel de juego” se refiere al nivel de competencia de los jugadores dentro de sus respectivas categorías.

Los jugadores de JTT deben ser evaluados por su entrenador o el capitán de su equipo para determinar su nivel de juego, según las guías de *National Tennis Rating Program* (adjuntas).

Nivel intermedio – 3.0 o menos

Nivel avanzado – 3.5 o más

Es importante que los jugadores estén ubicados e inscritos según su nivel de juego ya que el no estarlo puede conllevar el no ser elegible para participar de los Campeonatos Nacionales de JTT en Estados Unidos.

Las reglas contenidas en este documento y el reglamento *USTA Jr. Team Tennis Regulations* aplicarán en todas las competencias de JTT de la *Sección del Caribe*.

I. Equipos

- a) Cada equipo estará compuesto por un mínimo de 3 niños y 3 niñas.
- b) Cada equipo tendrá un capitán cuyas responsabilidades mínimas serán:
 - Corroborar la elegibilidad de sus jugadores
 - Completar el documento de inscripción de su equipo
 - Mantener el expediente con la información de los equipos de su categoría
 - Asegurarse de que su equipo esté inscrito en la categoría y nivel correspondiente, *intermedio* o *avanzado*, según el nivel de juego de sus jugadores (ver sección II, Categorías y Niveles de Juego)
 - Inscribir su equipo en la Asociación de Tenis de Puerto Rico (PRTA) en o antes de la fecha límite indicada
 - Acordar el itinerario de juegos con los capitanes de los demás equipos de su grupo
 - **Gestionar facilidades con un mínimo de dos canchas de tenis disponibles y, acceso a servicios sanitarios, para celebrar cada encuentro en los que sea anfitrión**
 - **Entregar y/o enviar los resultados de los encuentros al siguiente día laborable de haberse jugado cada encuentro a la PRTA al fax (787) 982-7783 o sus oficinas ubicadas en la Ave. Fernández Juncos, Santurce.**
 - Verificar el record de su equipo en Tennislink e indicar al Coordinador de JTT cualquier error para su corrección.

II. Categorías y Niveles de juego

- a) Los jugadores participarán en una de las siguientes categorías:
 - 10 años o menos
 - 12 años o menos

- 14 años o menos
- 18 años o menos

Cada categoría estará compuesta de un mínimo de 2 equipos. De haber más de 4 equipos en una misma categoría, la misma se separará en dos divisiones y, de haber más de 8 equipos, la misma se separará en tres divisiones utilizándose el método de sorteo para determinar los equipos que compondrán cada división.

- b) Los equipos ganadores en las categorías de 14 años o menos y 18 años o menos tendrán la oportunidad de representar a la *Sección de Caribe* en los Campeonatos Nacionales de *Junior Team Tennis*.
- c) Existirán dos niveles de juego: intermedio (3.0 o menos, según las guías del *National Tennis Rating Program*) y avanzado (3.5 o más, según las guías del *National Tennis Rating Program*).

III. Elegibilidad de jugadores

- a) Los jugadores tienen que estar domiciliados dentro de los límites de la *Sección del Caribe*.
- b) La edad máxima de un jugador será 18 años.
- c) **La fecha de corte para determinar la categoría para la cual el jugador es elegible será el 31 de agosto del año en curso. El jugador debe tener la edad correspondiente a su categoría en la fecha antes indicada.**
- d) Es necesario ser socio de USTA y tener membresía vigente al 31 de octubre del año en curso.

e) Jugadores dentro del 50% inferior de la última lista publicada en el año 2007 de Ranking Final de la Sección (sea clasificado elegible o no elegible en dicha lista) se presume que jugarán en un nivel de juego que no exceda de 3.0 de acuerdo a las guías del NTRP. La CTA/PRTA se reserva el derecho de excluir a cualquier jugador del nivel intermedio si hay una indicación que el nivel de juego del jugador excede 3.0, según las guías.

Los jugadores dentro del 50% superior de la última lista publicada en el año 2007 de Ranking Final de la Sección serán inelegibles para jugar la División Intermedia en cualquier categoría (edad). Los capitanes de equipos de JTT pueden solicitar a la CTA/PRTA, por escrito, excepciones a esta presunción con respecto a un jugador o jugadores cuyo nivel de juego no excede de 3.0, según las guías. La oficina de la CTA/PRTA revisará todas las excepciones solicitadas y hará la determinación final respecto a si el jugador es elegible para jugar en la División Intermedia.

- f) Un jugador participará en un solo torneo de JTT (Nivel Intermedio o Nivel Avanzado) por año calendario, según determinado por el capitán del equipo, a base de su nivel de juego y consistente con las guías del NTRP. Si por razones extraordinarias un capitán necesita incluir en su equipo de nivel avanzado a algún jugador que también participe en el torneo de nivel intermedio de ese año calendario, deberá someter una petición al

Comité de JTT para que la misma sea evaluada. La petición deberá exponer claramente las razones por las cuales, según el capitán, se justifica incluir al jugador de nivel intermedio en un equipo de nivel avanzado. En ningún caso un jugador con nivel de juego avanzado (3.5 o más) podrá ser incluido en un equipo de nivel intermedio.

- g) Un jugador puede competir como miembro de más de un equipo durante la temporada. Para ello, deberá inscribirse en tales equipos antes de la fecha límite para inscripción. No obstante, antes de proceder al Campeonato Seccional de JTT de la Sección del Caribe, deberá escoger uno entre éstos y comunicar su decisión al Comité de JTT o al oficial encargado de JTT en la Sección del Caribe. El equipo que pierda al jugador por éste haber escogido jugar de otro equipo deberá cumplir con los requisitos mínimos de número de jugadores establecido en estas Reglas, aún luego de la renuncia del jugador, para poder continuar participando del torneo. Cualquier situación que surja como resultado de la participación de un jugador en más de un equipo y que no esté contemplada específicamente en estas Reglas, será evaluada y adjudicada oportunamente por el Comité de JTT.
- h) Es necesario que cada jugador juegue un mínimo de 3 encuentros, en un mismo equipo, para ser elegible para participar en los Campeonatos Seccionales y Nacionales. No más de uno de tales encuentros podrá haber sido confiscado al equipo contrario. Es necesario que los resultados de todos los encuentros queden registrados en Tennislink Team Tennis.

IV. Encuentros y Puntuaciones

- a) En cada categoría o división los equipos jugarán un encuentro como anfitrión y un encuentro como visitante. El equipo anfitrión será responsable de proveer agua y bolas nuevas para cada partido.
- b) En cada encuentro se jugarán los siguientes partidos, en el siguiente orden:
 - 1 sencillo masculino y 1 sencillo femenino
 - 1 doble masculino y 1 doble femenino
 - 1 doble mixto

El orden de los partidos puede variarse por acuerdo mutuo entre los capitanes para facilitar o agilizar el desarrollo del encuentro.

c) Puntuación

1. Categorías 12 y 10 años o menos

Todos los partidos consistirán de un pro-set a 8, con tie-break hasta 7 en 7-7.

2. Categorías 18 y 14 años o menos

Todos los partidos se jugarán 2 de 3 “sets” a 6 “games” (sin ventaja), tiebreak a 7 puntos ganando por dos en 5-5 (se anota como 6 – 5 [7-5]) y un “super tiebreaker en el tercer “set” a 10 puntos, (se anota como 1 – 0 [10-8]). Ver “Friends at Court” pag. 36-37 “No-Ad” Scoring Method

- d) Si el equipo solamente cuenta con el mínimo de jugadores establecidos (3 niños y 3 niñas) presentes en el encuentro entonces solamente una niña y un niño podrán jugar dos partidos. Los capitanes de los equipos deberán dar la oportunidad de jugar a todos los jugadores que se presenten al encuentro. De tener presentes en el encuentro menos del mínimo de jugadores requeridos, el

encuentro se podrá jugar sacrificando el partido que decida el capitán del equipo incompleto. Los capitanes de los equipos harán todo lo posible porque todos sus jugadores jueguen en cada encuentro. **Bajo ninguna circunstancia un mismo jugador podrá jugar tres partidos en un mismo encuentro.**

- e) Los capitanes podrán cancelar la celebración de un mismo encuentro hasta un máximo de **dos** veces siempre y cuando lo haga con un mínimo de 3 días de antelación. La responsabilidad de coordinar nuevamente el encuentro cancelado corresponde al equipo que lo haya cancelado, aún si ello implica ser anfitrión dos veces. Una tercera cancelación al mismo equipo conllevará la confiscación del encuentro en contra del equipo que lo cancele por segunda vez.
- f) Llegada la hora pautada para un encuentro, cada capitán contará con 15 minutos para indicar en la hoja de anotaciones los nombres de los jugadores designados para cada partido e intercambiar con el capitán del equipo contrario sus respectivas hojas de anotaciones. Luego de haberse hecho este intercambio no se permitirá hacer sustituciones de jugadores, salvo por lesión física o enfermedad de un jugador ocurrida antes de haber comenzado su partido. **La decisión de permitir o no una sustitución deberá tomarse conjuntamente entre los capitanes. De haber desacuerdo, se jugará el encuentro y el capitán que objete la sustitución expone sus razones en la hoja de anotaciones. El Coordinador de JTT y/o el Comité de JTT atenderán la objeción y determinarán si la sustitución procedía. De no proceder la misma, el/los partido(s) quedarán confiscados a favor del equipo que objetó.** Si la lesión o enfermedad le ocurriera al jugador luego de comenzar el **calentamiento**, el jugador sustituto tendrá derecho a 5 minutos de calentamiento. **Una vez comenzado el partido, si un jugador se lesiona y no puede continuar jugando, se entenderá que el jugador contrario ganó el partido (acumulando 8 "games" en las categorías de 10 y 12 años; y acumulando 12 "games" en las categorías de 14 y 18 años) y el jugador lesionado conservará la cantidad de "games" ganados hasta el momento en que se lesionó.**
- g) Llegada la hora pautada para un encuentro, deberán estar presentes todos los jugadores de ambos equipos. No comenzará a contarse como tardanza si están presentes los sencillistas de ambos equipos y puede comenzarse el encuentro. En dicho caso, los jugadores de dobles deberán estar presentes en el momento en que termine el primero de los juegos de sencillos y se desocupe la cancha. Comenzado el encuentro, una vez vayan terminando los partidos y se vaya desocupando cada cancha, deberán estar presentes y listos para jugar los jugadores del próximo partido, según el orden establecido. De no estarlo, comenzará a contarse como tardanza. El propósito de esta regla es agilizar el desarrollo del encuentro y evitar la confiscación innecesaria de partidos.
- h) En casos de tardanza, luego de 15 minutos se confiscará el partido al equipo en incurrir en la misma.
- i) Todo partido confiscado se registrará con puntuación de 8-0 (en categorías de 10 y 12 años) y 6-0, 6-0 (en categorías de 14 y 18 años) a favor del equipo no responsable de la confiscación.
- j) Recesos por lluvia, por falta de iluminación adecuada o cualquier otra causa atribuible a inclemencias se manejarán de la siguiente manera:

- Sólo será obligatorio **un** (1) receso por lluvia, por encuentro. Los capitanes de los equipos afectados podrán aceptar más recesos, sólo si ambos están de acuerdo.
 - **De ser imposible terminar el encuentro, los capitanes acordarán una nueva fecha y hora en el momento en que quede suspendido el mismo y deberán notificar por escrito la nueva fecha y hora a la PRTA con la firma de ambos capitanes.**
- k) **Si alguno de los equipos requiere de la presencia de un árbitro deben comunicarse directamente a la Asociación Puertorriqueña de Árbitros de Tenis al (787) 644-3095. El pago a dicho árbitro correrá por cuenta del equipo que lo requiera.**
- l) Durante el encuentro aplicarán las reglas de “coaching” establecidas por el Reglamento de USTA. Solamente el capitán o la persona designada por éste como encargado del equipo en un encuentro podrá brindar *coaching* según se indica a continuación:
- durante un partido, en los cambios de cancha en que haya descanso (no en 1-0).
 - entre cada partido
 - NUNCA se permite *coaching* durante un *tie-break*, ni durante visitas al baño, ni durante un receso para atención médica, ni durante ajustes de raquetas u otro equipo.
- m) Luego de dos quejas documentadas por *coaching* indebido o por cualquier otra falta a normas de conducta, el ofensor será sancionado impidiéndole fungir como capitán en eventos subsiguientes.
- n) El equipo ganador de cada encuentro será el equipo con mayor cantidad de **games** ganados.

V. Determinación de posiciones para avanzar a Seccionales

- a) **Una vez se reciban todas las hojas de resultados de encuentros, la PRTA informará a los equipos que terminen en las primeras dos posiciones de cada división en cada categoría.**
- b) Al finalizar el período de encuentros se celebrará un Campeonato Seccional de *JTT* para determinar los equipos campeones y sub-campeones de cada categoría. Participarán en dicho encuentro los equipos en las primeras dos posiciones de cada categoría.
- c) Las posiciones se determinarán a base del mayor número de **games** ganados. De haber empate, se celebrará un encuentro adicional para determinar las posiciones según y en el orden en que se indica:
- 1) Head-to-head – el ganador del encuentro entre ambos equipos
 - 2) Doble mixto – se celebrará de ser necesario romper un empate en el head-to-head. Cada capitán designará cualquier pareja de doble mixto para romper el empate. De ser necesario este partido, se hará todo lo posible por que se lleve a cabo el mismo día después del head-to-head.
- d) Si la categoría no tiene divisiones, los equipos en las primeras dos posiciones pasarán directamente a jugar el Campeonato Seccional.

- e) Si la categoría tiene dos divisiones, los equipos en las primeras dos posiciones de cada división jugarán cruzados un solo encuentro (1a contra 2b / 1b contra 2a). Los ganadores de cada encuentro pasarán a jugar las finales de la categoría en el Campeonato Seccional.
- f) Si la categoría tiene tres divisiones, los equipos en las primeras dos posiciones de cada división pasarán a semi-finales y/o cuartos de finales en un “draw” de ocho equipos. Los dos equipos con mayor cantidad de games ganados durante la temporada (equipos #1 y #2) recibirán “bye” y pasarán directamente a semi-finales. Los restantes cuatro equipos pasarán a cuartos de finales de la siguiente manera: [#3 vs. #6] y [#4 vs. #5]. Los equipos ganadores de estos dos encuentros luego se enfrentarán contra los dos equipos que recibieron “bye”, determinándose al azar cuál equipo se enfrentará a cada uno de los equipos que recibieron “bye”.

VI. Campeonato Seccional

- a) **Llegada la hora pautada para un encuentro en el *Campeonato Seccional de JTT*, cada capitán contará con 15 minutos para indicar en la hoja de anotaciones los nombres de los jugadores designados para cada partido e intercambiar con el capitán del equipo contrario sus respectivas hojas de anotaciones. Luego de haberse hecho este intercambio no se permitirá hacer sustituciones de jugadores, salvo por lesión física o enfermedad de un jugador ocurrida antes de haber comenzado su partido. El capitán del equipo del jugador lesionado o enfermo debe presentar al niño e informar la situación a la mesa del Director del torneo y árbitro en juego para certificar la lesión y/o enfermedad y autorizar la sustitución de este. Si la lesión o enfermedad le ocurriera al jugador luego de comenzar el calentamiento, el jugador sustituto tendrá derecho a 5 minutos de calentamiento después de haber sido autorizada la sustitución.**
- b) **Si la categoría no tenía divisiones – el equipo en la primera posición quedará campeón de la categoría al ganarle una vez al equipo en la segunda posición; el equipo en la segunda posición quedará campeón al ganarle dos veces al equipo en la primera posición.**
- c) **Si la categoría tenía dos o más divisiones – el equipo campeón será el equipo vencedor en el encuentro del Campeonato Seccional.**

VII. Disposiciones finales

- a) Cualquier desacuerdo ente equipos o sus capitanes deberá ser resuelto por éstos de forma tal que permita la continuación del encuentro correspondiente y a base de las disposiciones establecidas en estas Reglas, en el Reglamento de *USTA Junior Team Tennis* y las normas y estándares de conducta incluidas en “Friend at Court”.
- b) Los árbitros, el director del torneo, el Comité de *JTT* y/o la persona designada para fungir como oficial en el torneo, además de ejercer la supervisión general de todos los aspectos de juego, tomará la(s) acción que entienda apropiada respecto a cualquier situación contemplada en las reglas, reglamentos y estándares de conducta indicados en el inciso anterior y según dispuesto en éstos. Las acciones de dicha persona, cuando éstas sean objeto de alguna queja o agravio, podrán ser sometidas al procedimiento establecido para la adjudicación del Comité de Quejas y Agravios de la CTA/PRTA. La persona que haya tomado la decisión que sea objeto de alguna queja o agravio deberá ser notificada de que dicha decisión será sometida al Comité de Quejas y Agravios para revisión y adjudicación.

- c) Durante la celebración del Campeonato Seccional de *JTT* estará presente en todo momento al menos un miembro del Comité de *JTT* y un oficial de la *Sección del Caribe*.

Apéndice 1

NATIONAL TENNIS RATING PROGRAM (NTRP)

The National Tennis Rating Program (NTRP), which defines the characteristics of a player's levels, is the official system for determining the levels of competition for the USTA Jr. Team Tennis League.

Players in the USTA Jr. Team Tennis League without a rating must self-rate or have their coach rate them in accordance with the NTRP guidelines. Factors such as a player's on-court performance, tennis background, and any additional information should be considered in the self-rating decision. When players are rating themselves and question at which level they should play, they should place themselves in the higher NTRP level of play.

Players who are good athletes or intend to spend a great deal of time taking lessons and practicing should be aware that their improvement may be significant enough to surpass their original self-rating by the time they reach the end of the local league season or championship level. If players anticipate their play level will be higher by the time of a championship event, they should enter at a higher level of play at the beginning of the local team season to ensure eligibility.

To place yourself: Begin with 1.0. Read all categories carefully and then decide which one best describes your present ability level. Be certain that you qualify on all points of all preceding levels as well as those in the level you choose. When rating yourself, assume you are playing against a player of the same gender and the same ability.

Players with a section or national ranking must enter at the advanced level (NTRP 3.5 and above).

General Characteristics of NTRP Playing Levels

1.0 You are just starting to play tennis.

1.5 You have limited experience and are working primarily on getting the ball in play.

2.0 You lack court experience and your strokes need developing. You are familiar with the basic positions for singles and doubles play.

2.5 You are learning to judge where the ball is going, although your court coverage is limited. You can sustain a short rally of slow pace with other players of the same ability.

3.0 You are fairly consistent when hitting medium-paced shots, but are not comfortable with all strokes and lack execution when trying for directional control, depth, or power. Your most common doubles formation is one-up, one-back.

3.5 You have achieved improved stroke dependability with directional control on moderate shots, but need to develop depth and variety. You exhibit more aggressive net play, have improved court coverage, and are developing teamwork in doubles.

4.0 You have dependable strokes, including directional control and depth on both forehand and backhand sides on moderate-paced shots. You can use lobs, overheads,

approach shots, and volleys with some success and occasionally force errors when serving. Rallies may be lost due to impatience. Teamwork in doubles is evident.

4.5 You have developed your use of power and spin and can handle pace. You have sound footwork, can control depth of shots, and attempt to vary your game plan according to your opponents. You can hit first serves with power and accuracy and place the second serve. You tend to over hit on difficult shots. Aggressive net play is common in doubles.

5.0 You have good shot anticipation and frequently have an outstanding shot or attribute around which a game may be structured. You can regularly hit winners or force errors off of short balls and can put away volleys. You can successfully execute lobs, drop shots, half volleys, overhead smashes, and have good depth and spin on most second serves.

5.5 You have mastered power and/or consistency as a major weapon. You can vary strategies and styles of play in a competitive situation and hit dependable shots in a stress situation.

6.0 to 7.0 You have had intensive training for national tournament competition at the junior and collegiate levels and have obtained a sectional and/or national ranking.

7.0 You are a world-class player.