

Introducción

Junior Team Tennis (JTT) es una competencia por equipos compuestos de niñas y niños por categorías y nivel 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. La tabla incluida en la sección III de estas Reglas especifica los niveles de juego que habrá para cada categoría:

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 Principiante	2.0 o menos
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 la inscripción en un nivel de juego inferior al que le corresponde al jugador o al equipo, 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 2016 *USTA Jr. Team Tennis Regulations* aplicarán en todas las competencias de JTT de la Sección del Caribe. Cuando en estas Reglas se utilice la palabra “Liga” se entenderá que se refiere a la liga de competencia JTT de la Sección del Caribe.

La Sección del Caribe ha designado un(a) Coordinador(a) de JTT para la Liga. Cuando en estas Reglas se utilice la palabra “Coordinador(a)” se entenderá que se refiere a esta persona.

I. Equipos

- a. Todo equipo tendrá un capitán. Además, cada capitán estará obligado a designar un co-capitán y/o apoderado. El término “apoderado” se utiliza en estas Reglas en la misma forma en que el Reglamento 2016 Junior Team Tennis Regulations se refiere a “manager”. Cuando en estas Reglas se mencione el término “capitán”, será equivalente a co-capitán o apoderado, según aplique al equipo. Cualquier de estas personas deberán haber completado el proceso de “Background Check.”
- b. En la reunión inicial de capitanes todo equipo estará representado por un capitán, Co-capitán y/o apoderado y ninguna persona podrá representar a más de un equipo. El capitán será responsable por el itinerario de su equipo.
- c. Cada equipo estará compuesto por un mínimo de 3 niños y 3 niñas elegibles para competir en un nivel de competencia específico. Véase regla 2.01B de 2016 USTA Junior Team Tennis Regulations.

- d. Debe haber un mínimo de dos (2) equipos por categoría. Véase Regla 2.01A 2016 USTA Junior Team Tennis Regulations.
- e. Es responsabilidad del capitán, corroborar la elegibilidad de todos los jugadores en el equipo. Esto significa que el capitán es responsable de corroborar la última posición del jugador en el último 'standing list' (ranking) 2015 antes de inscribirlo. El capitán certificará si el jugador es intermedio o avanzado utilizando la carta de certificación que se le entregará en la reunión informativa y/o en la reunión de capitanes. Del jugador no tener ranking final entonces deben certificar al jugador en base a su rating (3.0 – Intermedio, 3.5 o más- Avanzado.)
- f. El capitán mantendrá un expediente con la información de su equipo.
- g. El capitán es responsable de que todos los jugadores de su equipo estén inscritos en la categoría y nivel correspondiente (*intermedio* o *avanzado*, según el nivel de juego de sus jugadores (ver Sección III, Categorías y Niveles de Juego y Regla 2.01E de 2016 USTA Junior Team Tennis Regulations). Es importante que los capitanes y jugadores se comprometan a terminar toda la temporada de juego. De no haber compromiso de los equipos, esto podría resultar en sanciones para los equipos y sus jugadores.

II. 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. Véase Regla 2.01C (3) de 2016 USTA Junior Team Tennis Regulations. El jugador debe tener la edad correspondiente a su categoría en la fecha antes indicada.
- d. Es necesario ser socio de la USTA y tener membresía vigente al 30 de octubre del año en curso.
- e. El NTRP (National Tennis Rating Program) se utilizará para definir las características del nivel de juego de un jugador para la liga de USTA Jr. Team Tennis. El comité de Jr. Team Tennis ha determinado que los jugadores participando del Jr. Team Tennis deben ser verificados por su ranking obtenido en la lista final combinada (sencillo y doble) publicada al final de cada año calendario y antes de comenzar la liga. Ambas listas de los jugadores elegibles y no elegibles serán tomadas en consideración.

- Para el 2016- Se determinó que basado en estas listas, los jugadores con 600 puntos o más en el ranking en cualquier categoría deberán jugar en el nivel avanzado. Participantes con menos de 600 puntos en cualquier categoría podrán entonces jugar en el nivel intermedio, pero podrán subir al nivel avanzado si así lo desean. La ubicación de estos jugadores será de acuerdo a la data disponible.
 - El comité de Jr. Team Tennis se reserva el derecho de excluir del nivel intermedio o subir de categoría a cualquier jugador si hay una indicación que el nivel de juego del jugador excede 3.0, según las guías.
 - Tomen nota de que un jugador clasificado por debajo de las guías establecidas podría en realidad ser de una clasificación más alta y por lo tanto los capitanes y/o entrenadores deben utilizar su buen juicio al registrar y clasificar sus jugadores en un equipo.
- f. Un jugador podrá participar en mas de un equipo siempre y cuando que sea en edades diferentes De esto suceder el capitán deberá someter la edad y los niveles donde estará participando el jugador. En ningún caso un jugador con nivel avanzado (3.5 o más) podrá ser incluido en un equipo de nivel intermedio, ni un jugador con nivel mayor o igual al nivel intermedio en el nivel principiante.
- 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, y dentro de los siguientes 10 días laborables a partir de la fecha en que se determinen las posiciones para avanzar al Campeonato Seccional, 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 establecidos 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 dos (2) encuentros, en un mismo equipo para ser elegible para participar en el Campeonato Seccional y en el Campeonato Nacional. Ninguno de tales encuentros jugados podrá

haber sido confiscado al equipo contrario. Es necesario que los resultados de todos los encuentros queden registrados en *TennisLink Team Tennis*.

III. CATEGORÍAS, NIVELES DE JUEGOS Y PUNTUACIÓN

a. Categorías y niveles de juego

Los jugadores participarán en una de las siguientes categorías; cada una compuesta por un mínimo de dos (2) equipos en cada nivel. Los equipos podrán estar organizados en divisiones o “flights” de manera que puedan cumplirse los requisitos de elegibilidad según la Sección II (h) de estas Reglas.

Categoría	nivel principiante	nivel intermedio	nivel avanzado
12 años y menos	n/a	X	X
14 años y menos	n/a	X	X
18 años y menos	n/a	X	X

b. Puntuación

La tabla siguiente indica la puntuación correspondiente a cada categoría y nivel.

categoría	nivel principiante	nivel intermedio	nivel avanzado
12 años y menos	n/a	2 de 3 “short sets” (“short sets”, primero en llegar a 6 games – sin ventaja) tiebreak a 7 puntos con ventaja en 5-5. Tercer set un “match tie-break” a 10 puntos con ventaja de 2 puntos.	2 de 3 “short sets” (“short sets”, primero en llegar a 6 games – sin ventaja) tiebreak a 7 puntos con ventaja en 5-5. Tercer set un “match tie-break” a 10 puntos con ventaja de 2 puntos.
14 años y menos	n/a	2 de 3 shorts sets (de 6 games), sin ventaja , con tiebreak a 7 puntos con ventaja en 5-5. Tercer set es match Tie-break hasta 10 puntos con ventaja de 2 puntos.	2 de 3 shorts sets (de 6 games), sin ventaja , con tiebreak a 7 puntos con ventaja en 5-5. Tercer set es match Tie-break hasta 10 puntos con ventaja de 2 puntos.
18 años y menos	n/a	2 de 3 short sets (sets de 6 games), sin ventaja , con tiebreak a 7 puntos en 5-5. Tercer set es match Tie-break hasta 10 puntos con ventaja de 2 puntos.	2 de 3 short sets (sets de 6 games), sin ventaja , con tiebreak a 7 puntos en 5-5. Tercer set es match Tie-break hasta 10 puntos con ventaja de 2 puntos.

IV. INSCRIPCION DE EQUIPOS Y JUGADORES; TÉRMINO PARA REALIZAR LA INSCRIPCION NUMERO DE JUGADORES POR EQUIPO PERMITIDO.

- A. TennisLink Team Tennis es el sistema oficial para registro de equipos y jugadores para la liga de USTA Jr. Team Tennis. Todos los equipos y jugadores participando en el USTA Jr. Team Tennis Championships tienen que registrarse para la liga local USTA Jr. Team Tennis utilizando el sistema de TennisLink. Véase Regla 1.03 de las Reglas USTA Jr. Team Tennis 2016.
- B. Ningún equipo o jugador podrá inscribirse para participar en las distintas categorías después de la fecha límite establecida en el calendario de fechas publicado por la Sección del Caribe. NO SE ACEPTARAN INSCRIPCIONES LUEGO DE LA FECHA PUBLICADA.
- C. Cada equipo estará compuesto por un mínimo de 3 niños y 3 niñas elegibles para competir en un nivel de competencia específico. Véase regla 2.01B de las Reglas de USTA Jr. Team Tennis 2016. Los equipos tendrán hasta un máximo de 12 jugadores.
- D. La inscripción de los equipos con todos sus jugadores deberá estar completada para la fecha límite de inscripción.

V. REUNION DE CAPITANES; ENCUENTROS; FORMATO DE COMPETENCIA LOCAL, ENCUENTROS Y RESULTADOS.

A. Reunión de Capitanes e Itinerario de Juegos

- 1. Los capitanes de cada equipo asistirán a la reunión de capitanes en el sitio, fecha y hora que establezca y anuncie el (la) Coordinador(a).
- 2. Todo equipo estará representado por un capitán en la reunión inicial de capitanes y ninguna persona podrá representar a más de un equipo. El capitán será responsable por el itinerario de su equipo.
- 3. El (la) Coordinador(a) determinará mediante sorteo los equipos que integrarán cada “flight” o pata, según la categoría. El sorteo no se detendrá porque no esté presente algún capitán en el momento en que se vaya a celebrar.
- 4. Celebrado el sorteo, los capitanes de cada “flight” correspondiente acordarán el itinerario de juegos de sus respectivos equipos.
- 5. Si dos o más equipos compartieran un mismo capitán, éste tendrá que seleccionar con anticipación a la reunión el co-capitán, e apoderado(a) necesario(a) para que cada equipo esté representado en todos y cada uno de los grupos en los que sus equipos tengan que acordar su itinerario de juego correspondiente.

B. Formato de encuentro en la competencia local, entrega de alineación, sustituciones, confiscaciones, posposiciones y “coaching”

1. Será responsabilidad del capitán de cada equipo gestionar facilidades con un mínimo de dos canchas de tenis y acceso a servicios sanitarios disponibles para celebrar cada encuentro en los que sea anfitrión.
2. 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 para cancha y mesa con alimentos razonables acorde con la hora del encuentro, duración estimada del encuentro y bolas nuevas para cada partido.
3. En cada encuentro se jugarán cinco partidos, preferiblemente en el siguiente orden:
 - 1 sencillo masculino y 1 sencillo femenino
 - 1 doble masculino y 1 doble femenino
 - 1 doble mixto
4. El orden de los partidos puede variarse por acuerdo mutuo entre los capitanes para facilitar o agilizar el desarrollo del encuentro. De uno de los dos capitanes no estar de acuerdo entonces deben proceder a jugar el encuentro en base al orden de partidos establecido arriba.
5. Si un equipo solamente cuenta con el mínimo de jugadores establecidos (3 niños y 3 niñas) presentes en el encuentro este entonces tendrá que repetir jugadores. De su oponente tener más del mínimo requerido, el capitán, tendrá la opción de repetir jugadores si así lo desea. Solamente una niña y un niño podrán jugar dos partidos. Un tiempo máximo de descanso de 30 minutos se le aplicará al jugador que repita. 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 confiscando el partido de sencillos. Los capitanes de los equipos harán todo lo posible porque **todos** sus jugadores jueguen en cada encuentro. **Bajo ninguna circunstancia durante la liga un mismo jugador podrá jugar tres partidos en un mismo encuentro.**
6. 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.
7. 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, expondrá sus razones en la hoja de anotaciones.

El Coordinador(a) referirá la objeción al Comité de Quejas y Agravios para resolución. De haber sido improcedente la sustitución, el/los partido(s) quedarán confiscados a favor del equipo que objetó.

8. Si la lesión o enfermedad le ocurriera al jugador luego de comenzar el calentamiento pero antes del comienzo del partido, el jugador sustituto tendrá derecho a cinco (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 todos los games necesarios para ganar el partido. El equipo que pierda ese partido acumulará los games que haya logrado ganar su jugador hasta el momento en que se lesionó o enfermó.
9. Llegada la hora pautada para un encuentro, al momento de entregar la alineación los jugadores que vayan a jugar los primeros partidos, según el numero de canchas disponibles deberán estar presentes. En dicho caso, los jugadores que participen en el próximo partido deberán estar presentes en el momento que se desocupe la primera cancha.
10. Una vez comenzado el encuentro y vayan terminando los partidos y se vaya desocupando cada cancha, deberá estar presentes y listos para jugar los jugadores del próximo partido, según el orden establecido o acordado por los capitanes.
11. Todo partido confiscado se registrará con la puntuación máxima de "games" que corresponda al ganador, según el formato de puntuación aplicable a la categoría y el nivel, a favor del equipo no responsable de la confiscación.
12. Todo partido confiscado, por cualquier razón, se registrará según el número máximo de "games" posibles para el equipo ganador, según se detalla a continuación:

12 años o menos, niveles intermedio y avanzado :
Acumula 12 games

Categorías de 14 años o menos y 18 años o menos, niveles intermedio y avanzado:
Acumula 12 games

13. No será necesario intercambiar la alineación si, por motivos de lluvia, fuerza mayor (según se define "fuerza mayor" en estas Reglas), u otra causa justificada, se pospone la celebración del encuentro para otra fecha. El intercambio de alineaciones se hará antes de comenzar el nuevo encuentro que se paute para sustituir el suspendido. Si un encuentro ya comenzado es suspendido, solo podrán sustituirse **los jugadores que no hayan entrado a cancha**.

14. El equipo ganador de cada encuentro será el equipo con mayor cantidad de games ganados durante el encuentro. De haber empate al finalizar los cinco partidos del encuentro, este se romperá mediante un partido adicional de dobles mixto. Las parejas serán seleccionadas por cada capitán (co-capitán/apoderado) sin que necesariamente tengan que ser las mismas del mixto previo del encuentro.

- **LA REGLA DE REPETIR JUGADORES NO SE APLICARA PARA ESTE DESEMPEATE.**

El formato a jugarse en el doble mixto de desempate será un ‘match tiebreak’ a 10 puntos, prevaleciendo el equipo que gane por dos puntos de diferencia. El equipo ganador acumula 1 game adicional, ganando así el encuentro.

15. Durante el encuentro aplicarán las Reglas de “coaching” establecidas por las Reglas de USTA. Solamente el capitán del equipo 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

16. Luego de dos ocurrencias de “coaching” indebido o de cualquier otra conducta anti-deportiva (“unsportsmanlike”), sea del capitán, invitados o jugadores, el ofensor será sancionado según lo determine el Comité de Quejas y Agravios. La sanción podría incluir: impedimento de fungir como capitán o impedimento de participar en eventos subsiguientes.

C. Disponibilidad de canchas, suspensión o cancelación de encuentros

1. Para cada encuentro, 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 al capitán del equipo contrario el número total de canchas que se utilizarán simultáneamente. La notificación se hará al menos veinticuatro (24) horas antes de la hora del comienzo del encuentro. Notificado así, el equipo visitante vendrá preparado para 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 puedan acordar utilizarlas.

2. El capitán del equipo anfitrión tendrá la obligación de cerciorarse de la disponibilidad de sus canchas al menos veinticuatro (24) horas antes de la fecha del encuentro. Si por razones no atribuibles al equipo anfitrión, no hay canchas disponibles para celebrar el encuentro el día pautado, el equipo anfitrión deberá comunicarse con el capitán del equipo visitante inmediatamente que se entere, 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 la) Coordinador(a) no más tarde de setenta y dos (72) horas después de cancelado el encuentro. El (la) Coordinador(a), 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 o éste pudo haber sabido veinticuatro (24) horas antes del encuentro, que las canchas no estarían disponibles para el encuentro; (b) no se lo notificó al capitán del equipo visitante; y (c) 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, el capitán del equipo visitante puede, voluntariamente y a su entera discreción, acordar con el capitán del equipo anfitrión que el encuentro se celebre en otra fecha que cumpla con el calendario de la Liga.
4. Si por causas fuera del control del equipo anfitrión o no atribuibles a éste, no estuviesen disponibles el mínimo de dos (2) canchas requeridas para comenzar el encuentro, pero las mismas estarán disponibles dentro de los siguientes (90) minutos, el equipo visitante esperará durante ese tiempo, como cuestión de cortesía, antes de suspender el encuentro. Si el encuentro es de noche, el período será de no más de sesenta (60) minutos. 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.
5. 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) por escrito firmado por ambos capitanes, dentro del término de setenta y dos (72) horas de la fecha original del encuentro.
6. Cuando se paute nuevamente el encuentro, los capitanes de cada equipo intercambiarán simultáneamente las alineaciones, a la hora previamente pautada para el comienzo del nuevo encuentro.

7. Los capitanes podrán cancelar la celebración de un mismo encuentro hasta un máximo de dos (2) veces siempre y cuando lo hagan con un mínimo de setenta y dos (72) horas de antelación. La responsabilidad de coordinar nuevamente el encuentro cancelado corresponde al equipo que lo haya cancelado, aún si ello implica ser anfitrón dos veces. Una tercera cancelación al mismo equipo conllevará la confiscación del encuentro en contra del equipo que lo cancele por tercera vez.

Suspensión del encuentro por lluvia o fuerza mayor

8. 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.

Sólo será obligatorio un (1) receso por encuentro. Los capitanes de quipos afectados, podrán aceptar más recesos, sólo si ambos están de acuerdo.

9. Transcurridas dos horas de espera, 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). 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.
10. 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 (1) hora de duración.

D. Conducta durante el encuentro

1. Durante el encuentro, los capitanes de los equipos serán responsables del comportamiento y la conducta que observen sus jugadores, las personas relacionadas con el equipo y el público general que les apoye. El equipo, o cualquiera de los jugadores individualmente o en pareja, está sujeto a ser sancionado por conducta inapropiada o antideportiva observada por el capitán, los jugadores, las personas asociadas con el equipo y el público que les apoye. Las agresiones físicas o verbales no serán toleradas y conllevarán sanciones severas. Estas podrían incluir la suspensión

permanente de participación en la liga por cualquier jugador o capitán o co-capitán envuelto en la misma.

2. 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 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 default”, o la prohibición de que los jugadores responsables puedan continuar integrando el equipo que incumple. El capitán o co-capitán o entrenador de ese equipo también estará sujeto a sanciones apropiadas, incluyendo el prohibirle ejercer como capitán o co-capitán o entrenador de cualquier equipo en el año subsiguiente.
3. Árbitros. Los equipos interesados en tener árbitro(s) presentes durante algún encuentro podrán hacerlo. En tal caso, el capitán del equipo que solicite árbitro(s) deberá notificárselo al capitán del equipo contrario con veinticuatro (24) horas de anticipación.

Para obtener el servicio de árbitro(s), el capitán interesado deberá comunicarse con la AOTEC 787-636-5870 / 787-637-1068. El costo del arbitraje será sufragado por el equipo que solicite la presencia de árbitro(s).

4. Para conocer las normas y reglas pertinentes a los recesos para ir al baño, médico y por sangrado (“bleeding time-out”), refiérase al USTA “Friend at Court”.

E. Resultados del encuentro

1. Hoja de resultados (“match card”). Al finalizar cada partido en un encuentro ambos capitanes deberán apuntar e iniciar el resultado reportado. De haber alguna discrepancia en el resultado reportado el mismo deberá ser resuelto inmediatamente. Ambas hojas deberán tener la firma de los capitanes o co-capitanes de ambos equipos. Cada capitán o co-capitán deberá enviar su hoja de resultados por fax, correo o correo electrónico al (la) Coordinador(a) dentro de las cuarenta y ocho (48) horas, luego de concluido el encuentro. Las direcciones y número de fax del (la) Coordinador(a) aparecerá en la hoja de resultados. **ESTE SERA EL DOCUMENTO OFICIAL EN EL QUE SE CONSIGNARAN LOS RESULTADOS DEL ENCUENTRO. EL CAPITAN O CO-CAPITAN QUE NO ENVIE LA TARJETA DEL ENCUENTRO DENTRO DEL TERMINO AQUI SEÑALADO, NO PODRA IMPUGNAR LOS RESULTADOS DEL ENCUENTRO, NI EL NOMBRE DE LOS JUGADORES PARTICIPANTES EN EL ENCUENTRO, SALVO POR CAUSA JUSTIFICADA.**

2. 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 cuarenta y ocho (48) 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 de 48 horas 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 resultados, firmada por ambos capitanes o co-capitanes al finalizar el encuentro.

VI. DETERMINACION DE POSICIONES PARA AVANZAR A SECCIONALES

1. 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 pata ("flight") en cada categoría.
2. Al finalizar el periodo 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.
3. Las posiciones de determinarán a base del mayor número de games ganados en la temporada de la Liga. De haber empate en las posiciones. Se determinara la entrada a seccionales de la siguiente manera, favor ver USTA Junior Team Tennis Regulation Rule 2.03J.
4. **Si la categoría tiene una sola pata**, los equipos en las primeras dos posiciones pasarán directamente a jugar el Campeonato Seccional.
5. **Si la categoría tiene dos patas**, los equipos en las primeras dos posiciones de cada división jugarán cruzados en 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.
6. **Si la categoría tiene tres patas**, los equipos en las primeras dos posiciones de cada división, pasarán a semi-finales y/o cuartos de finales en un "draw" de ocho (8) 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 y el cruce se tirara al azar. 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".

VII. CAMPEONATO SECCIONAL

1. Habrá un Comité de Campeonato compuesto por al menos tres miembros, uno de los cuales sea árbitro certificado de USTA (“USTA Certified Referee or Umpire”), según dispuesto por la regla 1.20 del reglamento “2013 USTA Junior Team Tennis Regulations”. El Comité de Campeonato regirá todos los aspectos de juego en el Campeonato Seccional. Al menos el “Referee” integrante del Comité estará presente durante todo momento de juego en el Campeonato Seccional.
2. Llegada la hora pautada para un encuentro en el Campeonato Seccional de JTT, cada capitán contará con 15 minutos, antes de la hora pautada del encuentro, 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 y entregar al Director del Campeonato Seccional de JTT. 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 éste. Si la lesión o enfermedad le ocurriera al jugador luego de comenzar el calentamiento pero antes del comienzo del partido, el jugador sustituto tendrá derecho a cinco (5) minutos de calentamiento después de haber sido autorizada la sustitución.
3. Si la categoría solo tenía una pata – 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.
4. Si la categoría tenía dos o más patas – el equipo campeón será el equipo vencedor en el encuentro del Campeonato Seccional.
5. De haber empate en cualquier encuentro del Campeonato Seccional - El mismo se romperá según el procedimiento establecido en las reglas locales y USTA. Para efectos de ese procedimiento, se jugará un doble mixto match tie-break donde se podrá repetir jugadores.

VIII. DISPOSICIONES FINALES

1. Cualquier desacuerdo entre 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”.

2. El (los) integrante(s) del Comité de Campeonato presente(s) en el mismo, además de regir todos los aspectos de juego, tomará(n) la 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. Será requisito notificar a la persona que haya tomado la decisión que sea objeto de alguna queja o agravio, que su decisión será sometida al Comité de Quejas y Agravios para revisión y adjudicación final.
3. Toda Regla no cubierta en este documento favor de dirigirse al USTA Junior Team Tennis Regulations.