NORMATIVA DE LA 3ª LIGA DE VERANO

INPLAY EVENTOS

Contenido

1. COMUNICACIÓN	2
2. PARTICIPACIÓN	2
3. INSCRIPCIÓN	3
4. PRECIOS.....	3
5. COMPONENTES.....	4
6. FICHAJES.....	4
7. PREMIOS	4
9. EXCLUSIÓN DEL SORTEO	5
11. CATEGORÍAS.....	6
12. PUNTUACIÓN	6
14. CALENDARIO	7
15. PARTIDOS APLAZADOS.....	8
16. PARTIDOS APLAZADOS, JUEGA 3ª o 4ª JUGADOR	8
17. PARTIDOS CON LESIÓN	8
18. PARTIDOS, APLAZAR MISMO DÍA.....	9
19. PARTIDOS LLUVIA.....	10
22. WO, QUÉ SON Y POR QUÉ.....	11
23. ABANDONO O EXPULSIONES	12
24. DEUDAS	12
26. AGILIZAR LOS CHAT Y SENTIDO COMÚN.....	12
27. RUPTURA DE UN EQUIPO.....	12
28. PELEAS DURANTE O DESPUÉS DE LOS PARTIDOS	13
30. PARTIDO SIN ACUERDO DE HORAS.....	14
32. SORTEOS.....	14
33. SUGERENCIAS Y NOTAS FINALES.....	15

1. COMUNICACIÓN

La **forma general de comunicación** de la organización será **a través de WhatsApp** y /o llamadas a los contactos que los participantes facilitarán a la organización en el momento de la inscripción pudiendo usarse el email también facilitado en la hoja de inscripción.

El **desarrollo de la competición podrá seguirse en la página web**, <https://inplay.epsilonpadel.es/verano3>, por difusiones que les hará llegar la organización, su e-mail, las categorías y grupos con todos los partidos a disputar, resultado y clasificaciones. En la página estará el enlace a la app (Xporty) con la que se llevarán las puntuaciones, clasificaciones y calendarios.

Para el mejor desarrollo de la liga, comunicaciones más eficientes y ágiles, recomendamos encarecidamente, instalar la App de Xporty (tienes para IOS y Android), a través de la cual podrás consultar todos los aspectos de la liga.

2. PARTICIPACIÓN

¿Quiénes pueden participar?

1. **Podrán participar todos aquellos jugadores con conocimiento de las normas elementales del pádel**, indiferentemente de su nivel de juego. No es necesario estar en posesión de licencia federativa alguna.
2. Los participantes deben de estar en **estado físico adecuado para la práctica deportiva**, tener su **inscripción aceptada** y comprometerse al cumplimiento de este reglamento.
3. **La edad mínima es de 18 años**, así como a **no reclamar nada a la organización en caso de lesión, ni accidente derivado del partido de liga**.
4. Si el jugador es menor de 18 será **bajo la responsabilidad del padre o tutor**, firmando una autorización.
5. Comienzo y final de de la liga: la liga empezará a partir del **30 de junio del 2025** y acabará el **27 de septiembre del 2025** (será el día de finales y entrega de premios).

3. INSCRIPCIÓN

La inscripción se hará a **partir del día 10 de Enero del 2024 hasta el 10 de Febrero del 2024**, y se hará **por medio de:**

- Preferentemente por el siguiente link:

https://docs.google.com/forms/d/1S3rvix_udoU7SBkURwdK5VylQnoVIm9yHfKtsJAsxEE/edit

Datos a señalar:

1. **Nombres y apellidos, , teléfonos, correos y talla** de los componentes.
2. **Disponibilidad en días y horas** para jugar los partidos y se debe incluir el período de vacaciones en caso de existir.
3. Es **obligado aceptar la normativa y ser contactado por teléfono o vía WhatsApp** para el correcto funcionamiento de la liga Pádel Nuestro.

4. PRECIOS

1 CATEGORÍA: 35 €

2 CATEGORÍAS: 50 €

¿Qué conlleva la Inscripción?

La inscripción servirá para gastos de la bolsa de inscripción (*se entregará al inicio de la liga*), *gestión y atención telefónica, picoteo en la entrega de premios, compra de premios* , un sorteo mensual y **un sorteo final**.

NOTA: En cada partido se deberá pagar el coste de la pista según la franja horaria y precios establecidos por los clubes.

INPLAY

5. COMPONENTES

Cada equipo lo podrán componer **2 jugadores** al inicio o en el transcurso de la liga.

SUPLENTES: Cada equipo debe garantizar un mínimo de un suplente (además de los dos jugadores oficiales).

NOTA: Dos jugadores oficiales, que pagan y un suplente que no. (sólo recibirían dos premios en caso de ganar algo)

No se podrá fichar a un jugador que juegue en otro equipo en la misma categoría de la liga.

La organización se guarda el derecho de rechazar a un jugador, aún empezada la liga si se estima que está en una categoría no acorde con su nivel de juego.

Si un equipo presenta a un jugador de nivel muy superior y hay quejas **formales** y la organización decide expulsar a este jugador, el equipo **perderá 6-0 6-0** los partidos que haya jugado este fichaje "**FORRO**".

6. FICHAJES

A. Se puede usar un suplente distinto al que se viene utilizando siempre y cuando el nivel de este segundo sea **similar** al de la liga.

B. Podrá ficharse a un jugador por **lesión o enfermedad** de uno de los componentes oficiales, y no abonaría nueva inscripción.

C. Para otros casos no especificados, la organización los valorará pensando en el desarrollo correcto de la liga.

Si un equipo juega un partido con un jugador que no haya sido fichado como se establece en las normas y sin que **la organización** y/o el equipo contrario lo sepa, perderá el partido con WO y tendrá un aviso de expulsión

7. PREMIOS

1. Ganadores: **100 euros** (dinero para gastar en la tienda **PÁDEL NUESTRO LP**)

2. Subcampeones: **50 EUROS** (dinero para gastar en la tienda **PÁDEL NUESTRO LP**)

La organización trabaja para poder incluir alguna cosa más en el pack de premios. Éstos serán entregados el día de las finales tras los partidos y previo a la comida en el club.

8. BOLAS

El equipo local será el encargado de poner las bolas del partido (**obligatorio** que sean **bolas nuevas** para evitar posible malestar, salvo que se llegue a un acuerdo distinto).

Las marcas no son obligatorias, eso sí, abstenerse de llevar Bolas Artengo o similares.

En el Club Gran Canaria Center las Head Pro tienen **50** céntimos de descuento.

Si el equipo contrario acepta jugar con bolas usadas, luego no serán aceptadas las posibles quejas.

9. EXCLUSIÓN DEL SORTEO

Serán excluidos del sorteo:

1. Aquellos equipos que **tengan algún WO por incomparecencia injustificada.**
2. Los equipos que se vayan de la pista 2 veces sin terminar el tiempo del alquiler.
3. Los equipos que acumulen quejas de los contrarios por **comportamientos antideportivos.**

10. FORMATO DE LA LIGA

El formato de la liga dependerá del número de inscritos.

Como norma general, atendiendo a un formato de **10 equipos por grupo**. Se jugarían **9 partidos**, es decir, a una vuelta, y se jugará una final en la que se enfrentan el primer y segundo clasificado.

En la categoría que se logren inscribir **20 parejas**, se jugarán en dos grupos de **10 parejas** y la final enfrentará al primero de cada grupo.

El **equipo ganador de cada Categoría** será el ganador de la final de la misma.

Los equipos campeones ascenderán de categoría para la siguiente edición, al igual que los segundos (que son los finalistas de la edición). Los equipos que se queden últimos y penúltimos descenderán a la categoría inferior en la siguiente edición.

INPLAY

11. CATEGORÍAS

Las categorías se formarán en base a los inscritos en cada una de ellas, tanto número de grupos, como vueltas, etc..

Las categorías serán las que los equipos señalen en la **inscripción**, aunque la organización podrá **modificar** según su criterio o por su clasificación en una previa para la liga. Entendemos que cada uno debe de jugar en su categoría para no perder el ritmo de competitividad que se requiere en esta liga.

Si algún equipo o jugador jugase la liga en una categoría que no le corresponde, la organización podrá **ubicarla** donde debe estar o **expulsar** de la liga. La liga se va a ir autorregulando con las ediciones con el sistema de ascensos y descensos.

Para que la organización **expulse** a un jugador o equipo que no juega en su categoría debe de haber una **queja formal** (WhatsApp o llamada) para que la organización pueda evaluar si corresponde o no la expulsión, al igual que por **apreciación personal de la organización** que podrá ver los partidos en directo.

Si un jugador juega más de **tres partidos** y **no se ha recibido quejas**, la organización podrá entender que es de la categoría por lo que no se expulsará.

La organización se reserva el derecho a investigar con los demás clubes los niveles de jugadores que se puedan desconocer.

12. PUNTUACIÓN

Los partidos serán al mejor de 3 sets, con tie-break y punto de oro. Los resultados, pues, podrán ser 2-0 o 2-1.

- Sumará 3 puntos el equipo ganador, si gana 2-0
- Sumará 2 puntos el equipo ganador, si gana 2-1
- Sumará 0 punto el equipo perdedor, si pierde 2-0
- Sumará 1 punto el equipo perdedor, si pierde 2-1

PENALIZACIONES: un equipo que recibe un WO por no acudir a jugar (de forma no justificada), recibirá **-1 puntos** (ver más en apartado: “WO, Qué son y por qué”)

EMPATE A PUNTOS FINAL DE LIGA

En caso de **empate a puntos al final de liga** este será el **orden de criterios de desempate**:

- 1º - Enfrentamiento directo
- 2º - Nº de partidos ganados
- 3º - Diferencia de sets (ganados-perdidos)
- 4º - Diferencia de juegos (ganados-perdido)

13. PARTIDOS

Se jugarán todos los partidos en el **Gran Canaria Center**, en caso de falta de disponibilidad se jugará en otros clubes designados por la organización.

La **organización** facilitará la disponibilidad de los clubes de **La Galera** como 2ª opción y de **La Calzada** como 3ª opción. En caso de no tener disponibilidad en estas sedes se podrá jugar en cualquiera.

Los partidos serán puestos en la **app** por la organización en base a la disponibilidad declarada en la hoja de inscripción. La app estará enlazada en la página: <https://inplay.epsilonpadel.es/verano3> y estarán publicados en la web de **xporty** y en su **App**.

No se permitirá que un equipo **abandone un partido sin finalizar el tiempo de alquiler de la pista**, hora y media, si al ganar o perder deciden irse y faltase tiempo para cumplir la hora y media de alquiler por cualquier motivo, el equipo que decide irse deberá pagar la totalidad del alquiler de la pista, sólo si lo advirtiera antes de empezar y el otro equipo acepta, no la pagará, si no fuese así, pagaría la totalidad del pago de la pista. Entendemos que es una falta de respeto, ya que todos pagan por jugar hora y media, independientemente de que si el partido ha acabado o no.

Nunca nadie puede anular, ni cambiar una pista que haya sido reservada por la organización. Es importante que cualquier cambio de fecha o cancelación se avise cuanto antes a los contrarios y a la organización para evitar perjuicios innecesarios.

El equipo Ganador será el encargado de poner el resultado en la app y mandar la foto OBLIGATORIA de antes del partido a la organización, se les dará una información de cómo hacerlo por WhatsApp. Si existiera algún problema con el resultado deben ponerse en contacto con la organización

Para el correcto funcionamiento de la liga (comprobar que los componentes son los correctos) y para mejorar la difusión de ella, es obligatorio sacarse la foto y mandarla al organizador. Se recomienda que la foto sea antes del partido ya que después se suele tener más prisa. Las fotos serán subidas a los estados de las RRSS de **Inplay Eventos y Pádel Nuestro LP** así como pueden aparecer en las de las empresas sponsorizadas de la liga.

14. CALENDARIO

Será establecido por la **organización** en base a la **disponibilidad** que hayan puesto en la hoja de inscripción.

Los partidos que no puedan cerrarse por la no coincidencia de horarios entre los equipos, se deberán cuadrar mediante la creación de **grupos de WhatsApp**.

El grupo deberá crearlo el equipo que hace de local y deberá meter al organizador (696506630) para que pueda dar la disponibilidad de pista y al menos a uno de los dos componentes de ambos equipos.

15. PARTIDOS APLAZADOS

Siendo en tiempo inferior al indicado, podrán ser penalizados con el pago del coste de la pista (puesto que el club corre el riesgo de no llenar esa pista que estaba reservada) y con la pérdida por WO del partido. El otro equipo tiene la potestad de dar el partido por ganado o aplazarlo.

Los partidos podrán ser cambiados sin ninguna consecuencia a más de 24 horas de la realización del mismo

Si son cancelados en tiempo y forma, simplemente deben organizar el partido de nuevo por vía WhatsApp en un plazo no superior a 3 semanas, salvo indisponibilidad de los contrarios.

Un equipo que aplace **3 veces** un partido puesto con fecha, tendrá una sanción de **2 puntos**, salvo causa justificada a valorar por la organización.

Cualquier situación que difiera de lo anterior será valorada por la organización.

Si un equipo acabase la liga con 3 partidos sin jugar, será candidato a no jugar la siguiente edición, salvo causas justificadas.

16. PARTIDOS APLAZADOS, JUEGA 3ª o 4º JUGADOR

Si un partido no se termina, por el motivo que sea, y se decide jugar otro día, ambos equipos **deben jugar con los mismos integrantes**, salvo causa justificada, a valorar por la organización.

NO se puede cambiar de jugadores en un mismo partido y día.

17. PARTIDOS CON LESIÓN

Si un jugador durante el transcurso de un partido **se lesionase, perdería el partido completándose el resultado a set desde el momento de la lesión**, salvo que el equipo contrario quiera continuar con el partido otro día.

Si el equipo contrario decide jugar otro día se continuará según resultado en el momento de la lesión.

Si el equipo que no se lesiona decide jugar otro día, quedaría este partido como aplazado por parte del equipo que se lesiona y deberá de seguir el procedimiento de partidos aplazados.

INPLAY

18. PARTIDOS, APLAZAR MISMO DÍA

Si la anulación se realiza **dentro de las 24 horas** o menos de antelación, la pareja que anula deberá **abonar** el importe total de la pista al club. A menos que se organice un amistoso, la organización y el club intentarán cubrirla con partidos de clientes o si el equipo perjudicado busca rival.

El equipo perjudicado puede decidir no jugar amistoso y aplicar **WO, ganando 6-0 6-0** y el equipo que aplaza será penalizado con un **- 1 punto** en la clasificación y **1 aviso de expulsión, al 5º aviso** quedará expulsado de la liga o también puede decidir jugarlo otro día, cualesquiera de las dos opciones serán respetadas y aceptadas. Para ello deberá comunicarlo en **24 horas** a la organización. Si transcurrieran más de 24 horas, el partido quedará como **aplazado**, por parte del equipo que anula el mismo día.

Si uno de los componentes no puede, el otro sí, se puede hacer un amistoso o también tienen la posibilidad de fichar a otro componente para el equipo (*véase opciones de fichaje del apartado "fichajes"*) por lo que si no cubre la pista deberá pagar la totalidad de ella el equipo que aplaza.

Si pasadas las 24 horas no han comunicado el resultado de 6-0 / 6-0, la organización entiende que **se jugará otro día**, pasando a ser aplazado por el equipo que anula el partido el mismo día, ojo con este punto ya que pasadas las 24 horas no podrán aplicar la normativa del WO.

Si una pareja no se presenta a jugar sin haber anulado ni avisado a la organización ni a la pareja rival, se le aplicará **WO de manera automática, salvo causa mayor documentada, (ver apartado "WO qué son y por qué - WO por incomparecencia)** y además serán apercibidos de expulsión. En caso de **reincidencia** la Organización podrá proceder a su expulsión de la liga, sin que la organización tenga la *obligación de reembolsar la cuantía de la inscripción*.

En los casos en que la **anulación del partido la realiza el club** (imposibilidad de disponer de cancha o condiciones de juego inaceptables), con independencia de la antelación con que se anule, el partido queda pendiente para establecer una nueva fecha por la organización.

Se les recuerda que los **WhatsApp y mails** de partido puesto en calendario, y de partidos aplazados no son obligatorios, ni excusa para no acudir o acudir al partido, ya que estamos **obligados a ver la web y comprobar un día antes si ha sido aplazado o no**. Los emails suelen fallar, irse a spam o correos no deseados.

INPLAY

19. PARTIDOS LLUVIA

Si el día del partido **llueve, se llamará al club** para ver si está lloviendo en la zona del club y el estado de las pistas (a veces llueve en algunas zonas y en otras no).

Si está lloviendo o las pistas no están en condiciones se dirá en el grupo de **WhatsApp**.

Si lloviese antes o durante el partido, y un jugador de los cuatro decide no jugar, será respetada su decisión y el partido se aplazará y se pondrá en el grupo de WhatsApp. Si un partido se suspende por lluvia, no podemos obligar a esperar a nadie por si deja de llover, así que desde que se decide no continuar, cada uno obrará como quiera, siendo respetada su decisión.

No se admitirá que se aplace un partido desde la mañana por lluvia, ya que puede que no llueva por la tarde o no haya llovido en la zona del club.

Si un equipo aplaza por la mañana o mediodía y por la tarde las pistas están en condiciones, y se juegan el resto de partido, el equipo que aplazó deberá abonar el pago íntegro de la pista y quedará como aplazado por parte del equipo que quiso aplazar por lluvia.

20. PARTIDOS SIN TERMINAR (LLEGAR TARDE)

Si un **partido no se termina por falta de tiempo** porque **un jugador o equipo llega tarde (más de 15 minutos de cortesía)**. Se procederá de la siguiente manera:

Si no da tiempo acabar (se ocupa la cancha, apagan las luces o la otra pareja tiene que irse y lo advirtió antes de comenzar el encuentro), se le dará el **set por perdido**, y se completa a la pareja que llegó a su hora. **“El equipo que llega en hora decidirá si aplica esta norma o lo dejan como aplazado por parte del equipo que llegó tarde”**.

Cualquiera de las dos opciones que tome el equipo puntual deberá de ser aceptada por el equipo que llegó tarde.

- El resultado final será 5-7, 4-6 si fue la pareja local la que llegó tarde.
- El resultado final será 5-7, 6-2, 6-0 si fue la pareja visitante la que llegó tarde

En caso de duda de si el retraso ha sido de más de 15 minutos, **aclararlo antes de empezar**. El tiempo de espera máximo en caso de retraso es de 30 minutos, a partir del cual pueden **abandonar el club y se aplicará un W.O por incomparecencia** automáticamente al equipo no presentado, salvo causa mayor justificada (ver apartado “WO qué son y por qué - WO por incomparecencia”).

Si un equipo ha llegado en hora y el otro se está retrasando debe ponerlo en conocimiento de la organización (grupo de WhatsApp, para que quede constancia).

21. PARTIDOS SIN TERMINAR (FALTA DE TIEMPO)

Si un partido no se acaba por **falta de tiempo** y **no hay pistas libres**, deberán de **comunicarlo** a la Organización **el mismo día**, dando el resultado que tenían en el momento de la suspensión y a quien le toca sacar. Deberá volver a aportar bolas nuevas el equipo local, salvo mutuo acuerdo.

Se **continuará** con el resultado del partido sin acabar, a no ser que se decida otra cosa en consenso los 4 jugadores (empezar el partido, jugar los sets restantes completos, seguir por donde se dejó, etc.).

Si para acabar el partido deciden jugar en **fin de semana** o una franja horaria que no perjudique a ningún club, siempre **fuera de la franja de las 18:00 en adelante** y no cubren la hora y media de pista, no tendrían que abonar la pista salvo que decidan jugar la hora y media.

22. WO, QUÉ SON Y POR QUÉ

WO Por incomparecencia. Si un **equipo no se presenta** a un partido sin avisar a los contrarios o a la organización y deja tirado a dos personas tendrán **automáticamente un WO**, salvo **causa mayor** y deberá documentarla en el chat, a los rivales y a la organización. Esto acarrea la pérdida del **partido 6-0 / 6-0, y -2 puntos en la clasificación, pago íntegro de la pista y 1 aviso de expulsión**, en caso de reincidir, sería expulsado automáticamente sin ningún tipo de devolución por parte de la organización por faltar el respeto al colectivo.

Causa mayor no es trabajo ni enfermedad, ya que eso se puede avisar y anular el partido. El no presentarse en esta liga con la información que se les da, demuestra poca implicación y falta de respeto hacia los rivales y hacia la organización, cosa que no se va a permitir.

Si se reitera y vuelven a no presentarse sin avisar por segunda vez, serán expulsados sin derecho a ningún tipo de devolución.

Se tendrá que publicar en el chat creado el aplazamiento o se le enviará a la organización (con opción de ver 1 sola vez que da el WhatsApp) la documentación que justifique dicha lesión o enfermedad, para que los contrarios y la organización vean que es correcto el aplazamiento y se aumentará el plazo. Con este procedimiento evitamos las posibles picarescas o dudas sobre su veracidad. Se respetará la decisión de no ponerlo en el chat, pero si debe de presentarlo a la organización y esta se compromete a respetar su intimidad y protección de datos, pero si alguien se niega (cosa respetable) deberá de asumir la normativa y perderá el partido con WO.

Es por esto, por lo que los equipos deben estar compuestos por 2 jugadores y suplente, para intentar mantener el partido.

23. ABANDONO O EXPULSIONES

Si un equipo **abandona o es expulsado**, se invalidan todos los resultados anteriores para no afectar al resto de los equipos de la liga.

24. DEUDAS

Si un equipo o jugador, estuviera con alguna deuda pendiente de parte de pista o la pista completa por anular el mismo día, no tendría derecho a asistir a la entrega de trofeos hasta que no cumpliera con el pago.

25. EQUIPOS SIN DISPONIBILIDAD O DISPONIBILIDAD CAMBIANTE

Los equipos deben querer cerrar los partidos y ser proactivos en ello, desde la organización velaremos para que así sea, pudiendo sancionar a las parejas que no facilitan los enfrentamientos. Todo se hará siempre para el correcto funcionamiento de la liga.

26. AGILIZAR LOS CHAT Y SENTIDO COMÚN

Se ruega que, en los chats, hable sólo un jugador por equipo y antes de hacer la propuesta, de aceptar o de no aceptar, hablarlo por privado con los compañeros, así se agilizarán los chats, es un beneficio para todos.

Se ruega ser educados y contestar en el chat cuando se les haga propuestas y no dejar esperando al equipo contrario y la organización, sólo hay que decir, “lo miramos” o “hablo con el compañero” o “en breve les decimos algo”. Sólo pedimos un poco de empatía.

27. RUPTURA DE UN EQUIPO

Cuando en un equipo hay una **disputa y deciden separarse** y fichar a un jugador cada uno de los peleados por su cuenta por incompatibilidad de caracteres, **se quedará con el equipo aquel jugador/a, que haya hecho la inscripción y se puso en contacto con la organización.**

28. PELEAS DURANTE O DESPUÉS DE LOS PARTIDOS

Cuando en un **partido** hay alguna **desconsideración o falta de respeto**, el equipo que lo considera, debe obrar de la siguiente manera:

1. Advertir al equipo contrario de que no se va a permitir faltas de respeto.
2. Si persiste la mala actitud, se deberá abandonar la pista e informar a la organización. Y será Ésta quién tome una decisión.
3. Como siempre, en las peleas habrá dos versiones contradictorias, pero se tendrá en cuenta las posibles quejas o avisos que algunos de los dos equipos tengan anteriormente.

Se solicita que siempre que en un partido haya algún jugador que tenga mala actitud se comunique para que en casos de peleas la organización pueda tener los datos de quién es quién y proceder en caso de reincidencia.

El hecho de quejarnos es un favor que le hacemos a la liga y a su desarrollo, ya que si nos quejamos podemos impedir que este jugador siga faltando el respeto a los demás.

La organización agradecerá siempre que se comunique todo lo que cada uno vea como mala actitud y falta de respeto, o también el clásico equipo tramposo.

Si la organización tiene constancia y hay reiteración se podrá obrar en consecuencia.

Se admitirá como queja formal, todas aquellas que se envíe a la organización por privado y por escrito. Se dará conocimiento a los equipos afectados y en caso de reincidencia, dicho equipo será expulsado. **La organización ruega que se comunique siempre las quejas para evitar que estos sigan faltando el respeto a los demás.**

29. NO CONTESTAR EN LOS CHAT EN 24 H.

Si un **equipo no contesta en un chat de partidos en 24 horas** cuando se les hace una propuesta, se dará como propuesta correcta. Un simple ok, lo miramos, o, en breve les decimos algo o hablo con el compañero vale para consultar, pero si pasan esas 24 horas y no hay nuevas noticias, será propuesta correcta.

Para que conste como propuesta correcta, deben de añadir a todos los integrantes de los equipos.

INPLAY

30. PARTIDO SIN ACUERDO DE HORAS

Cuando en un **partido no se ponen de acuerdo por incompatibilidad de horarios** manifestada en “preferencias horarias a la hora de inscripción”, la **organización mediará** para poner una hora que se pueda jugar en base a lo escrito en el chat.

Todos los equipos que sólo puedan jugar a las 21:00 (o similar) tendrán que tener en su disponibilidad algún día en fin de semana, para que así los equipos que no puedan (por trabajo) jugar a las 21:00 (o similar) tengan la posibilidad de hacer propuestas correctas.

Se solicita hacer un esfuerzo tanto los equipos que sólo pueden jugar a las 21:00 y a los que no pueden o no quieren jugar a esa hora, ya que son partidos puntuales y también puede que sea por temas de disponibilidad de pistas en las horas que todos quieren jugar.

31. SUBIR EL RESULTADO DEL PARTIDO

La obligación de subir la foto y resultado recae sobre los equipos que cada ganen el enfrentamiento.

Es necesario para el correcto funcionamiento de la Liga.

32. SORTEOS

Se realizará **un sorteo cada mes** con un pack de que estará formado por productos de nuestros sponsors.

Se publicará por **Instagram** y se realizará con una **App de sorteos**. Cada equipo tiene un número asignado aleatoriamente en una mezcla de orden de llegada y clasificación.

El sorteo final es **presencial**, y nadie puede ir en lugar de nadie.

¿Qué personas o equipos están excluidos del sorteo?

1. Si un equipo o jugador **abandona o es expulsado de la liga** no podrá acudir a la entrega de premios ni sorteo.
2. Si un equipo **recibe un W-O por no presentarse** a jugar un partido sin justificación.
3. Si **algún equipo o jugador tiene una deuda pendiente con el club o la organización**, inscripciones, pago de pistas etc., **no podrá acudir a la entrega de premios ni sorteo**.
4. **Decisión de la organización** por alguna actuación negativa.

33. SUGERENCIAS Y NOTAS FINALES

No es propuesta correcta cuando se propone una fecha y no hay pistas libres, ya que si se hacen las propuestas con tiempo no debería haber problemas.

Las **propuestas correctas** son en las semanas siguientes al aplazado para evitar el final del plazo y perder el partido.

Las **propuestas en fin de semana no** serán correctas ni aceptadas cuando el equipo no acepte jugar fin de semana y **si** serán aceptadas si son equipos que si aceptan jugar fin de semana.

Si un equipo aplaza un partido, debe proponer fechas alternativas para poder jugarlo. Se debe intentar poner la fecha lo antes posible.

Se recomienda adelantar las **últimas jornadas del calendario**, ya que son las jornadas que menos tiempo tienen para gestionar el aplazado, por el fin de fecha de la liga.

La **inscripción** en la liga supone la aceptación del presente reglamento, así como la autorización para la publicación de imágenes o fotos de la liga en las que pueda aparecer el jugador.

La **organización podrá modificar el presente reglamento** en cualquier momento por el buen desarrollo y continuidad de la liga. (esto se realizará en base a los hechos que van ocurriendo y que hacen necesario ir modificando).

e-mail: inplayeventos@gmail.com

Horarios: Por las **mañanas** WhatsApp y por las tardes hasta las 21:00 horas WhatsApp y móvil. **Fines de semana** hasta las 12:00 horas por WhatsApp y móvil y resto del día sólo WhatsApp hasta las 20:00, salvo temas urgentes que no pueden esperar.

INPLAY