

[NORMAS Y REGLAS DEL XVI TORNEO NAVIDAD ATM.]

MEMORIAL MANUEL COBOS

Amigos del Tenis de Málaga

TABLA DE CONTENIDO

1. Inscripciones
2. Estructura del Torneo
3. Reglas Específicas de Partidos
4. Puntuación y Clasificación
5. Plazos Importantes
6. Lesiones y Abandonos
7. Seguimiento del Torneo
8. Sanciones y Conducta
9. Fases Finales (A y B)
10. Sistema de Ranking
11. Trofeos y Evento Final
12. Transparencia Económica
13. Agradecimiento

1. INSCRIPCIONES

- Los jugadores deberán inscribirse al torneo mediante el enlace a Xporty que proporcionará la organización.
- Cada jugador debe registrarse en Xporty y ponerse una foto donde se le vea la cara con el fin de que los compañeros lo puedan reconocer a la hora de quedar para jugar los partidos.

2. ESTRUCTURA DEL TORNEO

1^a Fase: Liga

- **Participantes:**
 - Total inicial: 64 jugadores (8 grupos × 8 jugadores).
 - Grupos 1-4 (Primera categoría):
 - 18 plazas reservadas:
 - 16 jugadores: Clasificados para octavos de final en la Fase Final A del torneo anterior.
 - 2 jugadores: Finalistas de la Fase Final B del torneo anterior.
 - Resto de plazas: Asignadas según el ranking, aunque la organización podrá incluir a jugadores que, a su criterio, tengan nivel para esta categoría independientemente de su posición en el ranking.
 - Grupos 5-8 (Segunda categoría): 8 jugadores por grupo, asignados por ranking.

- **Ajuste por inscripciones insuficientes:** Si no se alcanzan los 64 inscritos, las plazas vacantes se distribuirán equitativamente entre los grupos, priorizando el equilibrio entre categorías.

3. REGLAS ESPECÍFICAS DE PARTIDOS

- **Formato:**
 - Todos los partidos se juegan al mejor de 3 sets.
 - Se jugará tiebreak en todos los sets en caso de ser necesario.
- **Super Tiebreak:**
 - En caso de empate a 1 set, se jugará un super tiebreak a 10 puntos si ambos jugadores están de acuerdo.
 - Si no hay acuerdo: El partido se pospondrá y los jugadores deberán jugar el último set en otra fecha.
 - Resultado registrado: 7-6 para el ganador del super tiebreak.
- **Elección de pista y bolas:**
 - En caso de no haber acuerdo en la elección de pista, será el jugador que actúe como local el encargado de elegir pista y aportar bolas nuevas o en buen estado.
 - El coste de la pista se pagará al 50% por ambos jugadores.

4. PUNTUACIÓN Y CLASIFICACIÓN

- **Sistema de Puntos**

Resultado	Puntos (Ganador)	Puntos (Perdedor)
2-0	4	1
2-1	3	2

- **Criterios de Clasificación en caso de empate:**

1. Mayor número de partidos disputados.
2. Resultado del enfrentamiento directo (solo si el empate es entre dos jugadores).
3. Diferencia de juegos (juegos a favor/en contra) para empates entre tres o más jugadores.

5. PLAZOS IMPORTANTES

- **Duración de cada jornada:** Los partidos de cada jornada deberán disputarse dentro de un plazo máximo de 10 días naturales desde su programación oficial.
- **Prioridad:** Los jugadores pueden adelantar partidos de jornadas posteriores, pero deben respetar en la medida de lo posible el orden establecido.
- **19 de Octubre:** Mínimo 4 partidos jugados. Sanción por incumplimiento: Derrota 0-6 / 0-6 en todos sus partidos y exclusión del torneo.

- **16 de Noviembre:** Finalización de la fase de liga. Máximo 1 partido pendiente por jugador. Sanción por incumplimiento: Derrota 0-6 / 0-6 en todos sus partidos y exclusión del torneo.

6. LESIONES Y ABANDONOS

- **Lesión durante un partido:** El rival se anotará los juegos necesarios para ganar el partido. Ejemplo: Si un jugador se retira con el marcador 6-4 / 3-6, el resultado final será 6-4 / 3-6 / 6-0 a favor del jugador no lesionado.
- **Abandono del torneo:** Todos sus partidos se darán por perdidos (0-6 / 0-6).

7. SEGUIMIENTO DEL TORNEO

- **Plataforma:** El torneo se gestionará exclusivamente a través de la app y web de Xporty.
- **Responsabilidad del ganador:** El jugador que gane el partido deberá subir el resultado a la app antes de 24 horas.

8. SANCIONES Y CONDUCTA

- **Conducta antideportiva:** Incluye insultos, negarse a jugar o actitudes que perjudiquen el espíritu del torneo.
- **Exclusión:** Si la organización recibe mensajes privados (vía app, email o WhatsApp) reportando conductas antideportivas de un mismo jugador, este será excluido inmediatamente.

9. FASES FINALES

- **Fase Final A**
 - Clasifican: 6 primeros de grupos 1 al 4 + 2 primeros de grupos 5 al 8.
 - Premio: Plaza en primera categoría del próximo torneo para octavofinalistas.
- **Fase Final B**
 - Clasifican: 2 últimos de grupos 1 al 4 + 3º al 8º de grupos 5 al 8.
 - Premio: Los finalistas de esta fase (Campeón y Subcampeón) tendrán plaza en primera categoría del siguiente torneo.

10. SISTEMA DE RANKING

- **Criterios Generales**
 - Vigencia de puntos: Solo se considerarán los puntos obtenidos en los últimos 4 torneos ATM para la clasificación del ranking. Los torneos más antiguos se eliminarán automáticamente del cálculo al disputarse nuevos eventos.
- **Puntos Base**

- Primera categoría (grupos 1-4): Los puntos obtenidos en la fase de liga se multiplican por 10.
- Segunda categoría (grupos 5-8): Los puntos obtenidos en la fase de liga se multiplican por 7.

- **Puntuación Adicional en Fases Finales**

Eliminatoria	Fase Final A (Puntos)	Fase Final B (Puntos)
Dieciseisavos	50	5
Octavos	100	10
Cuartos	150	15
Semifinales	250	20
Subcampeón	500	30
Campeón	1000	40

11. TROFEOS Y EVENTO FINAL

- **Trofeos:** Primera y segunda categoría: Se entregarán trofeos a semifinalistas, subcampeón y campeón de cada categoría.
- **Regalos para asistentes:** El día de las finales, la organización repartirá regalos entre los participantes y público presente.

12. TRANSPARENCIA ECONÓMICA

- **Sin ánimo de lucro:** La organización no obtiene beneficio económico alguno.
- **Destino de los fondos:** 100% de las inscripciones se destinan a:
 - Compra de trofeos y regalos.
 - Aportación económica para la comida que se organiza el día de las finales.

13. AGRADECIMIENTO

ATM (Amigos del Tenis de Málaga) agradece la participación de todos los jugadores y recuerda que el objetivo principal del torneo es disfrutar del deporte y fomentar la amistad entre todos los participantes.

