

REGLAMENTO DE COMPETENCIA LIGA METROPOLITANA 2015

1. Vigencia

1.1. El presente Reglamento comienza a regir a partir del 1º de Abril de 2015.

2. Introducción

2.1. La Liga Metropolitana es considerada uno de los eventos competitivos más importante que organiza FeTeMBA. Debido a sus características prevalece la sana competencia entre equipos de distinta instituciones; no existe distinción ni selección de jugadores; se destaca el compañerismo: todos juegan “por todos” y los que no juegan, son “participes” del mismo desde fuera, estimulando así, la camaradería entre las instituciones y compartiendo un merecido tercer tiempo.

2.2. FeTeMBA designará un Coordinador de la Liga de Equipos, que será responsable de su organización, administración y control.

2.3. Se jugará un torneo en el año: La Liga de Equipos 2015.

3. Nomenclatura

3.1. Tanto: Un tanto es una jugada cuyo resultado es anotado.

3.2. Juego o Set: Ganará un juego el jugador o pareja que primero alcance 11 tantos, excepto cuando ambos jugadores o parejas consigan 10 tantos, en este caso, ganará el juego el primer jugador o pareja que posteriormente obtenga 2 tantos de diferencia.

3.3. Partido: Un partido se disputará al mejor de cualquier número impar de juegos.

3.4. Punto: Cada uno de los partidos ganados.

3.5. Serie o Encuentro Una Serie o Encuentro se disputará al mejor de 5 partidos.

4. Participación

4.1. Cada institución afiliada a FeTeMBA podrá inscribir un (1) equipo.

4.2. La Lista de Buena Fe será igual a los jugadores registrados que posea la institución al momento de iniciarse el Torneo, excepto aquellos que hayan sido excluidos de acuerdo a los criterios de representatividad dispuestos por los delegados y las normas vigentes de la ITTF en la materia.

4.3. Cada equipo podrá contener dentro de su Lista de Buena Fe el máximo de un (1) jugador invitado, cuyo pase deberá pertenecer a la institución en cuestión, y que deberá ser declarado al momento de la inscripción. Si tuviera más de uno, deberá aclarar en el momento de la inscripción aquel jugador que habilita para disputar la Liga de Equipos.

4.4. Se considera Invitado a un jugador que cumpla alguno de los siguientes requisitos:

4.4.1. Aquel jugador que represente a otro país en las competencias ITTF.

4.4.2. Aquel jugador que representa a una Federación distinta a Fetemba en las competencias FATM.

4.5. En el caso de los jugadores Invitados, sólo podrán disputar los partidos de Play Off aquellos jugadores que hubieran jugado al menos el 50% de las series disputadas por su equipo durante la Fase Inicial.

4.6. La mala inclusión de un jugador entre los jugadores registrados para la serie, aún cuando el mismo no participe efectivamente de ningún partido, significará la pérdida de la serie en disputa en calidad de Walk Over y la consagración del equipo rival como vencedor por el resultado de 5 a 0.

5. Divisiones

5.1. Los equipos inscriptos serán separados en Divisiones o Categorías de acuerdo a los resultados de la edición 2014 de la Liga.

5.2. Al finalizar la competencia, los mejores de cada División ascenderán a la categoría superior, y los últimos 2 descenderán a la División inferior. Se jugará Promoción para ascender entre 2 equipos de la categoría superior y 2 equipos de la categoría inferior.

5.3. Cuando una institución no se inscriba, su equipo descenderá a la división inmediata inferior. La plaza vacante en dicha División la ocupará el equipo mejor ubicado en la división inferior en la edición anterior de la Liga, que no hubiera obtenido el ascenso.

5.4. Es requisito fundamental para la inscripción que la Institución este al día con la afiliación anual de la misma. De no ser así, no podrá participar y perderá la categoría.

5.5. Toda nueva institución afiliada o equipo nuevo de una institución afiliada, deberá inscribir sus equipos en la División mas baja.

5.6. FeTeMBA, a través de su Comisión Directiva, indicará a sus afiliadas, antes del inicio del campeonato, la modalidad y valores de inscripción como así también los plazos para el cumplimiento de los mismos.

6. Sistema del torneo.

El sistema de juego será definido una vez se conozca la cantidad exacta de inscriptos.

Los dos sistemas que podrán aplicarse excluyente o complementariamente son:

6.1. Fase Inicial o de Grupos: Sistema de Visita Reciproca, enfrentándose los equipos en forma de local y visitante.

6.1.1.1. Todos los clubes están obligados a ser locales cuando les corresponda. Si lo desean pueden ser locales en otra sede. También puede ceder la localía al visitante, en caso de mutuo acuerdo.

6.1.1.2. Las fechas de juego serán cada 7, 14 o 21 días, según calendario oficial, conformado por las "Semanas de Liga".

6.2. Fase Final o Play-Off: Sistema de Torneo Único: todos los equipos se enfrentarán según calendario oficial de la Liga en uno o más fines de semana.

7. Sorteo y Calendario

7.1. FeTeMBA citará en forma oficial, con anticipación mínima de 7 días, a todas las instituciones para la fecha del sorteo en todas las categorías.

7.2. Junto con la inscripción, cada institución deberá declarar primera y segunda opción para día de partido y a qué hora (con los límites establecidos en el punto 9.2.1).

7.2.1. El horario de inicio en días de semana deberá ser seleccionado entre las 19 hs y las 20 hs. En días sábados, entre las 15 y las 16 hs.

7.2.2. La tolerancia en todos los casos es de 15 minutos para comenzar el juego.

7.3. Una serie entre dos equipos se disputará en el día que ambos hayan declarado como opción para día de partido, privilegiando la primera opción en caso de coincidir ambos. En caso de no haber coincidencia, se disputará en la primera opción del club local.

7.4. Una vez finalizado el sorteo, FeTeMBA hará llegar a las instituciones el fixture correspondiente.

7.5. No se podrá modificar la semana de "fecha de liga", excepto en casos de fuerza mayor autorizadas por el Coordinador de la Liga.

7.6. No se permitirán cambios sobre la fecha original estipulada, excepto en casos de fuerza mayor o de acuerdo entre los clubes. El acuerdo entre los clubes será válido, si la nueva fecha se determina en la misma semana de Liga, y se comunica a Fetemba con un mínimo de 72 hs de anticipación de la fecha original. La facultad de autorizar este tipo de cambios será del Coordinador de la Liga.

7.6.1. En caso de cambiar las fechas sin autorización, los dos equipos perderán los puntos.

7.7. Las instituciones, por medio de sus delegados, dispondrán de un máximo de 48 hs, a partir de la publicación del fixture y publicación de listas de buena fe, para realizar cualquier tipo de reclamos referente al mismo.

8. Sistema de juego

8.1. Cada serie comprenderá 5 partidos de acuerdo al siguiente esquema:

Single 1

Single 2

Doble 1

Doble 2

Single 3

8.2. Ningún jugador podrá disputar más de un single ni más de un doble. Asimismo, los jugadores que disputen los singles 1 y 2, no podrán integrar juntos ninguno de los dobles.

8.3. Antes de comenzar el primer partido de la serie los capitanes deberán registrar en la planilla de juego un mínimo de 4 y un máximo de 7 jugadores inscriptos en la Lista de Buena Fe del equipo y estar presentes al menos 4 en ese momento en el salón de juego.

8.4. Antes de cada partido, los capitanes designarán de entre los jugadores registrados en la planilla, quién disputará el siguiente partido. Es decir, se completa partido a partido, y no el total de la serie de antemano.

8.5. Se disputarán siempre los 5 partidos de la serie, a excepción de cuando la serie sea eliminatoria (Fase Play-Off), en cuyo caso la serie se dará por finalizada cuando un equipo logre 3 puntos.

8.6. No se puede alterar el orden de los partidos, ni disputar más de un partido de forma simultánea. Cuando el local lo disponga por razones de tiempo, podrán disputarse los primeros singles (únicamente) en dos mesas simultáneas. Deberá comunicarlo al equipo visitante antes del sorteo previo.

9. Sistema de puntos

9.1. Los puntos se asignarán según los resultados de las series, otorgando un punto por partido ganado y resultando ganador el equipo que sume al menos 3 puntos.

9.2. El equipo ganador obtendrá 2 (dos) puntos, el perdedor 1 (un) punto y el W.O. o (cero) puntos para la tabla de posiciones de la Liga.

9.3. Durante los partidos individuales estarán en juego los puntos resultantes entre el enfrentamiento de ambos jugadores según el sistema de Puntaje (ver Normativa de Puntajes), que será tenido en cuenta para la Clasificación Individual.

9.4. Los partidos de dobles tendrán incidencia en el puntaje individual de los jugadores para la clasificación individual, con el mismo criterio utilizado para el Circuito de Dobles.

9.5. Empate en Zonas:

En caso de empate se tendrán en cuenta los siguientes aspectos en el orden que se describen:

9.5.1. Diferencia entre partidos ganados y partidos perdidos en todos los partidos disputados.

9.5.2. Encuentros disputados únicamente entre los equipos empatados.

9.5.3. Diferencia entre partidos ganados y perdidos únicamente en los encuentros disputados entre los equipos empatados.

9.5.4. Diferencia entre sets ganados y perdidos en todos los partidos disputados. De persistir el empate, el mismo criterio de sets entre los equipos empatados. De persistir, los mismos criterios con los tantos ganados y perdidos.

10. Del Local y Visitante

10.1. El equipo local deberá presentar a la hora oficial de comienzo del evento, instalaciones adecuadas con el mejor equipamiento posible, salón limpio, comodidades para el visitante, baños y vestuarios habilitados, buena iluminación, silla de juez de partido, y contadores.

10.2. El equipo local tendrá la obligación de asegurar la presencia de un árbitro u organizador de la serie, quien será el responsable del desarrollo del evento, de la confección de la planilla de juego, y de la remisión de los resultados a la Federación, vía correo electrónico, en el plazo de 24 hs de finalizado el partido.

10.3. Con el fin de mantener el espíritu amateur y camaradería de nuestro deporte, se sugiere al equipo local organizar al finalizar del evento un "Tercer Tiempo" donde ofrecerá a la totalidad del equipo visitante un refrigerio, tanto sólido como líquido. En este evento deberá estar presente por lo menos el 75% de los jugadores convocados del equipo local.

11. W.O.

11.1. El W.O. se aplicará si pasados los 15 minutos de la hora de comienzo establecida no se hicieron presente al menos cuatro jugadores del equipo contrario.

11.2. Los WO serán penados con quita de puntos a todos los jugadores inscriptos en la lista de buena fe, y dichos puntos serán sumados por los ganadores. A fin de determinar la cantidad de puntos sumados y restados por uno y otro equipo, se aplicará un promedio de todos los jugadores de la lista de buena fe de cada equipo.

11.3. En caso que un equipo dé W.O., el equipo presente deberá llenar la planilla oficial informando de lo acontecido y declarándose ganador por el resultado de 5 a 0.

11.4. En caso de que un equipo dé W.O. sin previo aviso, FeTeMBA podrá aplicar una multa a estipular por la Comisión Directiva, que tendrá que ser abonada a FeTeMBA antes de la siguiente fecha de juego. En ese caso, FeTeMBA podrá reintegrar al club damnificado un porcentaje a determinar del valor de la multa, en concepto de indemnización por gastos de viaje en el caso de visitante o por gastos de tercer tiempo en caso del local. El aviso previo deberá realizarse por lo menos 6 horas antes del inicio del encuentro.

12. Premios

Se otorgará premios a los campeones, sub-campeones y terceros del torneo de cada división. Se disputará partido por 3º y 4º puesto.

Se pondrá en juego la Copa Fetemba Liu Song. La misma quedará en poder del Campeón de Primera División "A" durante el término de un año, pasando luego al siguiente campeón. Se grabarán los nombres de los campeones en la Copa. Aquella institución que gane la Copa en 3 ediciones consecutivas o 5 alternadas, obtendrá posesión definitiva de la misma.

13. Ingresos por publicidad

Los ingresos que se perciban en concepto de publicidad de la Liga se repartirá de la siguiente manera: 30% para la Federación, destinado a desarrollo, promoción y difusión de la Liga de Equipos, y 70% a distribuir entre todos los clubes participantes (33% para los clubes de Primera A, 22% para los de Primera B y 15% para los de Primera C)

14. Vestimenta

14.1. Todos los equipos deberán presentarse a jugar vistiendo uniformemente la camisa de juego que incluirá el distintivo de la institución a la que pertenecen.

14.2. Se deberán respetar todas las demás normas según el reglamento ITTF.

14.3. Cuando los jugadores o equipos contrincantes lleven prendas similares y no se pongan de acuerdo sobre quién debe cambiarse, la decisión se tomará de acuerdo al siguiente criterio:

14.3.1. Si se está compitiendo por el sistema de Torneo Único, por sorteo.

14.3.2. Si se está compitiendo por el sistema de Visita Recíproca, el local cambiará su indumentaria.

15. Situaciones no contempladas en este reglamento

Toda situación no contemplada en este reglamento será resuelta por el Coordinador de la Liga y se podrá apelar ante la Comisión Directiva, la cual tendrá que expedirse dentro de los 7 (siete) días de presentada la apelación.