



## NORMAS DE LA LIGA

1. La Liga estará compuesta TODOS los jugadores en un mismo Grupo.
  2. Los jugadores se pondrán de acuerdo entre ellos para jugar los partidos en el horario que ellos convengan.
  3. El coste de la pista se repartirá entre los participantes del partido. Si un jugador no es socio del Club deberá pagar los gastos correspondientes por no ser socio (Invitado + mitad de la pista).
  4. Las bolas, las pondrán los jugadores, teniendo que estar en buen estado.
  5. Cada jugador podrá jugar con cualquier otro jugador, el número de partidos que desee, sin embargo, ha de jugar con al menos el 20% de los jugadores apuntados a la Liga. Si hubiese muchos jugadores, más de 40, el mínimo exigido sería de 8 jugadores diferentes. Las Modalidades de los partidos podrán ser **SIMPLES** o **DOBLES** (en los dobles se sortearan las parejas en la pista). Es libre el formato que se quiera elegir.
  6. Los partidos se jugarán al mejor de 3 sets, todos los sets que lleguen a 6/6 finalizarán con TIE BREAK. Si no diera tiempo a finalizar el 3º set, los jugadores se pondrán de acuerdo en el reparto de puntos o la finalización del mismo otro día. Los partidos podrán ser en el MOSKITO o cualquier otro CLUB.
  7. Solo se podrá jugar **un partido de Liga al día**. Solo se tomara en consideración el primer resultado del día, sean Simples o Dobles.
  8. PUNTUACIÓN:
    - **Victoria:** 3 puntos para el ganador.
    - **Empate:** 2 punto a cada jugador.
    - **Derrota:** 1 punto.
  9. Los jugadores meterán los resultados en la página de la Liga directamente ( <https://www.tenispirata.es> ). Para cualquier comentario, sugerencia, reclamación, etc., se podrá enviar un correo a la Organización a la dirección: [tenispirata@tenispirata.es](mailto:tenispirata@tenispirata.es), o bien en el Blog de la página web.
  10. Las ligas se jugarán del: **(15 de Septiembre al 15 de Enero) y (del 15 de Febrero al 15 de Junio)** de cada año, confeccionándose la clasificación final de cada una con los resultados enviados los días 15 del mes que finaliza la liga a las 12:00 de la noche. Durante el verano se programarán otras competiciones alternativas.
  11. **Un jugador, al final de cada edición de la Liga, se le considera ganador, si en la clasificación individual queda colocado en la primera mitad del total de jugadores apuntados en la liga.** Por Ej.: si hay 30 jugadores, son ganadores los 15 primeros y perdedores los 15 restantes. (Si el nº total es impar, pierden la mitad + uno).
  12. Cualquiera de los ganadores llevará el resultado a Internet, dando la fecha, lugar, resultado y nombre de los participantes. **Debe hacerlo como máximo dentro de los 5 días siguientes antes de las 12:00 horas para no desvirtuar la clasificación.** En caso de empate cualquier jugador lo puede hacer en los mismos plazos.
- La actualización de los datos y de la Clasificación se producirá de forma instantánea, en el mismo momento en que se envía el resultado en la página Web de la Liga.

13. El jugador que organice un partido será el responsable de la reserva de la pista. Si algún jugador no se presenta ni avisa a un sustituto, deberá correr con los gastos de la reserva de la pista.
14. En la clasificación individual los participantes que hayan jugado con menos del número de jugadores diferentes establecidos, **irán detrás** de los que han jugado con más jugadores diferentes. En caso de producirse empate de puntos, **irán delante** los que hayan jugado más partidos y, en su caso, los que hayan jugado con mayor número de jugadores.
15. La **comida/cena** de la Liga se celebrará aproximadamente en la primera quincena tras la finalización de cada edición de la Liga. Los ganadores **que asistan** tendrán un descuento de 10 € sobre la comida y los acompañantes y perdedores **que asistan**, deberán pagar la totalidad del coste de la comida. **No se podrá traspasar la bonificación a otro asistente a la comida.**
16. **Todos los jugadores deberán abonar el importe de la Inscripción. El precio actual por jugador es de 20 €.**
17. Se hará una fase final con los **mejores** clasificados de las ligas en el mes de Junio para dilucidar el Campeón de la temporada (de Septiembre a Junio).
18. La Organización penalizará a cualquier participante que cometa alguna irregularidad grave, **dándole puntos negativos en su clasificación**, si se estima que no se ajusta a las normas establecidas en la Liga.
19. Todos los jugadores, deberán aceptar todas las normas de la Liga y **cuantas decisiones sobre ella tomen** los responsables de la misma.

## **REQUISITOS PARA PARTICIPAR**

20. Para inscribirse en la Liga, hay que entrar en la página Web y pinchar en la opción: **"Inscribirse a la Liga"** y rellenar los datos que se piden (al menos los obligatorios). Una vez que se haya pagado la inscripción con el importe correspondiente se le dará de alta "efectiva" en la Liga. **Los que se han inscrito alguna vez en la página, ya no es necesario volver a hacerlo, SOLO tendrán que pagar la inscripción.**
21. Todos los jugadores recibirán un e-mail a su cuenta de correo, confirmándole sus datos.
22. El jugador podrá comprobar sus datos en la dirección ( <https://www.teninspirata.es> ). Una vez efectuada el alta, el jugador, si lo desea, podrá modificar algunos de sus datos en la opción **"Cambiar Datos Personales"**. A esta página sólo podrán acceder los jugadores que tengan su clave de acceso. Si a alguno se le olvida, se podrá solicitar otra clave de nuevo en la página de acceso a la Liga.

## FUNCIONAMIENTO DE LA PÁGINA

23. El funcionamiento de la página pretende ser intuitivo. Las funciones que se podrán hacer se describen a continuación. Primero ha de pincharse en la página: ( <https://www.teninspirata.es> ) la opción: “**Acceder a la Liga**”, y nos saldrá el formulario en el que se pondrá el usuario (Tel. móvil) y la clave de cada uno.

24. Las opciones son (*entre otras*):

<b>Organizar Partido</b>	Para proponer un día y hora a los jugadores y se apunten a ese partido si lo desean. Previamente ha de seleccionarse SIMPLES o DOBLES.
<b>Apuntarse a Partido</b>	Para poder apuntarse a los partidos planificados por otros jugadores. Cuando se complete el partido se enviará un correo al resto de los jugadores.
<b>Anular Partido</b>	Para quitarse de un partido programado en caso de cualquier problema personal
<b>Meter Resultados</b>	Para dar el resultado final del partido. Inmediatamente después se podrá consultar la clasificación.
<b>Partidos Programados</b>	Visualiza TODOS los partidos programados sin “caducar”.
<b>Partidos jugados</b>	Para ver todos los partidos jugados por todos los jugadores
<b>Partido por Jugador</b>	Para ver los partidos jugados por un jugador que se elija.
<b>Clasificación de la Liga</b>	Da la clasificación real de la Liga en ese momento. Estarán incluidas las posibles sanciones que la Organización pueda aplicar en su caso.
<b>Listado Telefónico</b>	Lista de los jugadores con sus teléfonos y direcciones de correo
<b>Cambiar datos Personales</b>	Para cambiar algún dato que cambie salvo los que son <b>FIJOS</b> . En caso de necesidad habrá que enviar un correo al Administrador.
<b>Gestionar los Favoritos</b>	Para añadir o quitar los favoritos de cada uno. Si se programa un partido con Favoritos seleccionado, <b>SOLO LO VERAN LOS QUE ESTEN SELECCIONADOS COMO FAVORITO</b> de ese jugador, por lo que se aconseja que no sea un número pequeño de jugadores. De todas formas, los Favoritos <b>SOLO</b> se aplicarán a los partidos SIMPLES. Para los DOBLES no habrá favoritos. En este caso, cada jugador se apuntará en los dobles de su nivel para que estén equilibrados los partidos.
<b>Ver mi Agenda</b>	Se ven los partidos programados únicamente del jugador identificado al entrar en la página, sus notas de agenda, etc.
<b>Avisos personales</b>	Envío de mensajes a cualquier jugador y <b>SOLO</b> ese jugador lo podrá leer. Una vez leído este aviso se <b>borrará</b> .
<b>Ver las Normas</b>	Se podrán descargar/ver estas normas de la Liga Pirata de Tenis