

## JUEGOS ESCOLARES TENIS 2023-24

### CATEGORÍAS

Pre-Benjamín, Benjamín, Alevín Infantil, Cadete y Juvenil.

### SISTEMA DE JUEGO

Se juegan 2 partidos individuales y 1 de dobles.  
Todos los partidos se disputarán por tiempo.

**Pre-Benjamín** partido dura 20 minutos.

**Benjamines y Alevines** partidos de 40 minutos (1 set a 6 juegos si se empata a 6 “tie-break” a 7 puntos.

**Infantiles, Cadetes y Juveniles** partidos de 50 minutos (1 set a 8 juegos, si se empata a 8 “tie-break” a 7 puntos.

**Cuando se cumpla el tiempo el partido se dará por finalizado (Si hay empate se jugará un juego más.**

**Los partidos se jugarán con PUNTO DE ORO en todas las categorías.**

### NORMA DE OBLIGADO CUMPLIMIENTO

Todos los jugadores que se presenten por equipo **JUGARÁN** (excepto los equipo de 5 si van los 5). De tal forma que si van 2 estos jugarán los individuales y el dobles, si acuden 3 un componente deberá jugar 2 partidos, Si van 4 jugadores 2 jugarán los individuales y los otros 2 el dobles.

### NÚMERO DE JUGADORES

El número mínimo de inscritos por equipo serán 3 y el máximo 5.

### ¡IMPORTANTE!

Es obligatorio que al cumplimentar la inscripción de los equipos se indique que jugador es el número 1, quien el 2, el 3 el 4 y el 5.

**Todos los jugadores deberán acudir con la suficiente antelación a la hora fijada para los partidos. (intentar estar como mínimo 5 minutos antes de la hora señalada para el inicio.**

**Transcurridos 10 MINUTOS de la hora fijada se dará el partido por perdido, salvo causas de fuerza mayor justificadas al Juez Árbitro.**

### NORMA DE OBLIGADO CUMPLIMIENTO

El tiempo máximo de peloteo es de **5 minutos**.

**El equipo que no se presente dos veces será descalificado** ( excepto causa justificada al Juez Árbitro).

**Los partidos se celebrarán en las pistas municipales de “Río Vena” y de “El Plantio” sábados de 16’00 a 20’00 horas y las pistas municipales de “Río Vena” los domingos de 10’00 a 14’00 horas.**

**JUEZ ÁRBITRO de la competición JESÚS M. NAVAZO DE MIGUEL 647 559 767**