

# **N O R M A T I V A M Á S T E R**

---

**Al inscribirte en el Máster del Club Open, damos por hecho que has leído y aceptado la siguiente Normativa:**

**El Máster es un sistema de clasificación de jugadores de tenis que disputan partidos entre ellos divididos en grupos (A, B, C, D, etc). Cada uno de los grupos estará formado por 6 jugadores, a excepción del último grupo, que podrá incluir un máximo de 11 jugadores. La inscripción al Máster está abierta a cualquier persona en cualquier momento.**

**Hay una Comisión Arbitral, formada por socios del Club Open, que está encargada de velar por el cumplimiento de esta Normativa, y de mantenerla y actualizarla en caso necesario. La Comisión Arbitral procurará un buen desarrollo del Máster y actuará como última autoridad para resolver cualquier duda o problema entre sus jugadores. Además, esta Comisión Arbitral será la responsable de aplicar las puntuaciones o sanciones que sean oportunas, y de establecer y aprobar la clasificación final al término de cada jornada. Para ponerte en contacto con la Comisión Arbitral puedes enviar un email a la siguiente dirección:  
comisionarbitral@clubopen.es**

## **PERIODO DE JUEGO:**

**El Máster comienza normalmente en septiembre y finaliza en junio del año siguiente. Este periodo se fracciona normalmente en 6 jornadas, al final de cada cual se suman los puntos que correspondan a cada jugador en la Clasificación General, se aplica el sistema de ascensos y descensos, y se establece una nueva composición de los grupos.**

**El numero de jornadas que tenga el Máster en cada año se establecerá en la WEB oficial del club por la Organización, así como la duración de cada jornada y la Organización podrá modificada por causas climatológicas o de otra índole que puedan dificultar considerablemente que se completen los partidos en todos los grupos. Si se decidiese prolongar una jornada por una semana más, este mismo periodo podrá ser reducido en la duración de la jornada siguiente.**

## **INSCRIPCIÓN EN EL MÁSTER:**

Se puede inscribir al Máster cualquier persona en cualquier momento. La inscripción se realizará a través de la página web “www.clubopen.es”, y la cuota correspondiente será abonada antes de empezar a jugar. Los nuevos jugadores que realicen su inscripción dentro de los primeros diez (10) días de la jornada podrán ser incluidos de forma inmediata. En caso de que la inscripción se realice más tarde, deberán esperar a la siguiente jornada para incorporarse al Máster.

Antes del inicio de la Temporada, a los nuevos jugadores se les dará la oportunidad de jugar un partido de Reto, para que puedan medir su nivel con el de un jugador de la Temporada anterior e iniciar la competición en posiciones medias de la tabla.

Cada nuevo jugador tendrá derecho a retar a cualquier grupo del Máster del año anterior, y elegirá aquel Grupo en el que considere que podría tener posibilidades de ganar a todos sus miembros. A continuación, la Comisión Arbitral le asignará un rival del Grupo elegido y ambos jugadores emplazarán un partido entre ellos antes del inicio del Máster.

El nuevo jugador se hará cargo de los gastos de reserva de pista y de poner pelotas nuevas o en buen estado para este encuentro.

- Si el nuevo jugador resulta ganador de este partido, comenzará el Máster en el Grupo que había elegido para el partido de Reto. En este caso, el jugador perdedor del partido será desplazado una posición descendente, y comenzará el Máster en el puesto inmediatamente inferior al que le correspondía originalmente.

- Si el nuevo jugador resulta perdedor de este partido, comenzará el Máster en el último grupo que haya, según orden de inscripción. En este caso, al jugador retado, por haber resultado ganador del partido, se le agregará en la Clasificación General del Máster un 2% de la puntuación que atesore en ese momento.

Aquellos nuevos jugadores que no deseen o no puedan ejercitar su derecho al partido de Reto dentro de las fechas establecidas empezarán el Máster a partir del último jugador del último grupo, por orden de inscripción.

A los jugadores que hayan estado lesionados o dados de baja justificada durante las últimas jornadas del anterior Máster también se les ofrecerá la oportunidad de retar a un grupo superior. Estos jugadores, en caso de ganar su partido de reto, empezarían en el grupo al que hayan retado, pero en caso contrario comenzarían el Máster en la posición en la que deberían haber empezado normalmente.

## **QUEDAR PARA JUGAR:**

**Al principio de cada jornada, en la web "www.clubopen.es" se publicará la composición de los grupos y los datos de todos los jugadores para que puedan ponerse en contacto entre ellos. Todos los jugadores tienen el deber de llamar a sus compañeros de grupo y ponerse de acuerdo entre ellos para jugar sus partidos dentro del período establecido de cada jornada. Si algún partido no se juega por culpa de ambos jugadores, se le descontarán diez (10) puntos a cada uno dentro de la clasificación de su grupo.**

**Te recomendamos que intentes ponerte en contacto con todos tus compañeros de grupo cuanto antes. Por ejemplo, es una buena idea que envíes un mensaje a todos al comienzo de la jornada exponiendo tu disponibilidad estimada para las próximas semanas. De esta manera podrán tenerlo en cuenta para planificarse, y probablemente algunos te respondan con su disponibilidad o con intención de jugar inmediatamente. Luego podrás ir llamando a aquellos que no hayan respondido. Intenta contactar con tus compañeros mediante distintas vías: además del whatsapp o el email, recuerda que siempre puedes probar a llamar por teléfono directamente.**

**El Club Open dispone de una pista a precio reducido para disputar el Máster en los polideportivos públicos de Getafe, pero actualmente los horarios disponibles son muy limitados y no hay suficiente hueco para albergar todos los partidos. En general, el lugar de juego de cada partido deberá ser elegido de mutuo acuerdo entre ambos jugadores. Tendrán preferencia los centros deportivos públicos de la zona sur de la Comunidad de Madrid, si bien los partidos se podrán disputar libremente donde ambos jugadores deseen. Para cada partido, los jugadores se encargarán de reservar y alquilar una pista de tenis durante dos (2) horas. Todos los gastos derivados de este alquiler deberán ser pagados a medias entre ambos jugadores. Si por causas ajenas a ambos (inclemencias climatológicas, falta de alumbrado, averías en las instalaciones, etc.) no se pudiera celebrar el encuentro en la fecha convenida, los jugadores deberán ponerse de acuerdo para aplazar el partido y jugarlo en otro momento y/o lugar, siempre que no exceda la fecha de finalización de esa jornada. En estos casos, los nuevos gastos seguirían siendo abonados a medias por ambos jugadores.**

**Ambos jugadores deben aportar pelotas nuevas o en buen estado al inicio de cada encuentro. En caso de discrepancia entre los jugadores sobre el modelo de pelota a utilizar, siempre tendrá preferencia la Dunlop Tour, que es la Pelota Oficial del Club Open, por lo que recomendamos que los partidos del Máster se jueguen con pelotas Dunlop Tour, no obstante, los jugadores podrán acordar jugar con cualquier marca que sea del agrado de ambos.**

**Una vez acordados el lugar, la fecha y la hora del encuentro, ambos jugadores tienen la obligación de acudir puntualmente a su cita. Si un jugador no estuviese preparado para jugar dentro de los quince (15) minutos desde la hora acordada podrá ser considerado como perdedor del partido. Cuando un jugador, de forma injustificada, no acuda a su cita transcurridos esos quince (15) minutos, el hecho deberá ponerse en conocimiento de la Comisión Arbitral y este jugador podrá ser sancionado con una falta. La acumulación de tres faltas durante la temporada podrá dar lugar a la expulsión del Máster con la pérdida de todos los derechos.**

## **SISTEMA DE JUEGO Y RESULTADOS:**

**Todos los partidos se disputarán respetando las Reglas del Tenis determinadas por la Federación Internacional de Tenis (ITF). Ver Apéndice.**

**Los partidos se jugarán AL MEJOR DE TRES SETS con tie-break a siete puntos en todos ellos (en caso de llegar en un set a seis juegos iguales se jugará un tie-break y ganará el set el jugador que obtenga antes 7 puntos con un margen de dos o más puntos sobre su oponente).**

**Excepcionalmente, por motivos de falta de tiempo y siempre que ambos jugadores estén de acuerdo, el tercer set podrá sustituirse por un tie-break decisivo de partido. Recomendamos que este tie-break decisivo sea jugado a 10 puntos (el primer jugador que obtenga diez puntos ganará el partido, siempre que lo haga con un margen de dos o más puntos). En caso de jugar un tie-break decisivo de partido, este no se podrá considerar como un set ganado, pero sí contará como un (1) juego.**

**Los jugadores decidirán si prefieren quedar en otro momento para finalizar el partido en caso de que, transcurridas las dos horas de alquiler, el partido no haya terminado.**

**En caso de que se haya completado las dos horas de juego y los jugadores no tengan posibilidad de seguir jugando para finalizar el partido, recomendamos que se proceda de la siguiente manera para determinar el ganador:**

- Si solo se ha podido completar el primer set, el jugador que haya ganado ese primer set debería ser el ganador del partido.**
- Si el partido se interrumpe en un set iguales y no se ha comenzado todavía el tercer set, el jugador que tenga más juegos a favor debería ser el ganador.**
- Si el partido se interrumpe en un set iguales y el tercer set ya estaba en juego, el jugador que tuviese en este tercer set un margen de dos o más juegos (o dos o más puntos en caso de tie-break decisivo) debería ser el ganador. Si no existiese dicho margen, la suma de juegos a favor en los dos primeros sets podrá ser utilizada para determinar el ganador.**

**En los partidos sin finalizar, los sets que no se hayan podido completar no tendrán la consideración de sets ganados a efectos de puntuación y desempates.**

**Los jugadores deben encargarse de que el resultado de sus partidos sea enviado a través del formulario de la web "[www.clubopen.es](http://www.clubopen.es)", y confirmar que el resultado aparece publicado en la web para verificar que el envío ha sido recibido. Si finalizado el plazo de una jornada la Organización no recibe un resultado, se dará por hecho que el partido NO se ha jugado. De forma excepcional, podrá aceptarse el envío de resultados mediante email, teléfono u otra vía el último día de cada jornada.**

**Todos los resultados que se envíen deben determinar quién es el ganador del partido para ser considerados válidos.**

**Los jugadores deberán comportarse de manera correcta tanto dentro de la pista como en cualquier momento en el que se relacionen con otros jugadores o con miembros de la organización. De cara a interpretar posibles faltas de conducta, además del sentido común, se podrá tomar como base el Código de Conducta del Reglamento Técnico de la RFET (Capítulo V: Jugadores). La Comisión Arbitral será la encargada de juzgar posibles faltas de conducta y de imponer aquellas sanciones disciplinarias que considere apropiadas ante dichas infracciones, que en caso de gravedad podrían desembocar hasta en la expulsión del Máster con la pérdida de todos los derechos.**

#### **OBLIGACIÓN DE JUGAR LOS PARTIDOS:**

**Los jugadores TIENEN LA OBLIGACIÓN de jugar TODOS los partidos correspondientes de su grupo dentro del plazo establecido para cada jornada, excepto en los casos de lesión, enfermedad o baja de alguno de los jugadores. Para los jugadores del último grupo, la obligación de jugar partidos se limitará a cinco (5) partidos por jugador. En caso de lesión, enfermedad o baja de algún jugador, esta circunstancia DEBE ser comunicada a la Comisión Arbitral en cuanto se produzca para justificar esos partidos y evitar que sean descontados puntos por ello en la clasificación final de la jornada.**

**Todos los jugadores que durante una jornada no hayan podido disputar NINGÚN PARTIDO de su grupo por lesión o enfermedad, deberán presentar documentación clínica de dicha dolencia al término de la jornada ante la Comisión Arbitral para poder mantenerse dentro del sistema de grupos. En caso de no aportar documentación podrán ser apartados de los grupos en la jornada siguiente.**

**Si al final de la jornada un jugador hubiese jugado MENOS DE 3 PARTIDOS de forma INJUSTIFICADA, se le dará una advertencia de que puede ser expulsado del Máster y se le sancionará con una falta. Si en la jornada siguiente vuelve a incumplir de forma injustificada con el mínimo de tres (3) partidos jugados, podrá ser expulsado del Máster con la pérdida de todos sus derechos. La acumulación de tres faltas durante la temporada podrá dar lugar a la expulsión del Máster con la pérdida de todos los derechos.**

**Si algún jugador, con una antelación mayor a una semana, hiciese lo posible para ponerse en contacto con un compañero, y a pesar de poner todo su empeño siguiese encontrando extraordinarias dificultades para jugar su partido, DEBERÁ comunicar este hecho lo antes posible a la Comisión Arbitral. Una vez que reciba la conformidad de la Comisión Arbitral, será liberado de la obligación de jugar el partido con ese compañero hasta nuevo aviso.**

**En caso de que un jugador se lesione, se enferme, o cause baja a mitad de jornada, todos sus resultados y los puntos obtenidos permanecerán.**

## **SISTEMA DE PUNTUACIÓN:**

**Al final de cada jornada, se ordenarán los jugadores dentro de cada grupo. Para ordenarlos, se aplicará la siguiente puntuación según los resultados obtenidos durante esa jornada:**

**Partido jugado y ganado: 25 puntos.**

**Partido jugado y perdido con un set a favor: 10 puntos.**

**Partido jugado y perdido con ningún set a favor: 5 puntos.**

**Partido no jugado pero ganado por wo: 25 puntos.**

**Partido no jugado: -10 puntos.**

**Se descontarán diez (10) puntos a cada jugador al final de la jornada por cada partido no jugado que estuviese obligado a jugar.**

**Los jugadores que sufran una lesión o baja médica no tendrán obligación de jugar sus partidos y, por tanto, no ganarán ni perderán puntos por sus partidos no jugados.**

**Los jugadores que justificadamente no puedan jugar algún partido por imposibilidad del rival (lesión, baja, compañero indisponible), y SOLO cuando esta circunstancia haya sido puesta en conocimiento de la Comisión Arbitral, podrán ser considerados como ganadores de esos partidos y se les concederán veinticinco (25) puntos por cada partido ganado por wo (no jugado) en la puntuación final de esa jornada. Un partido ganado por wo (no jugado) solo sumará veinticinco (25) puntos y no llevará ningún resultado asociado a efectos de desempates.**

**Los sets incompletos y los tie-breaks decisivos de partido no puntuarán en ningún caso como "sets ganados", aunque sí podrán computar como "juegos ganados".**

**Una vez ordenados los jugadores dentro de cada grupo, se sumarán los Puntos de Clasificación General obtenidos por cada uno en esa jornada.**

**Para la Clasificación General, el primer jugador del grupo A ganará 1500 puntos.**

**El segundo del grupo A obtendrá 1485 puntos, el tercero obtendrá 1470 puntos, y así sucesivamente irán obteniendo puntos el resto de jugadores del Máster, en intervalos de quince (15) puntos según se vaya descendiendo en la tabla.**

**Además de estos puntos por posición, para la Clasificación General a cada jugador se le sumarán o restarán:**

- Los puntos obtenidos para determinar su orden dentro del grupo en esa jornada.**
- La diferencia de juegos ganados menos juegos perdidos resultante de todos los partidos que haya jugado esa jornada. A estos efectos, los tie-breaks decisivos de partido contarán como un (1) juego.**

**Esta operación se realizará al final de cada jornada, y la suma de todos estos puntos será agregada a la cuenta del jugador dentro de la Clasificación General del Máster. Al final de la temporada, el jugador con más Puntos dentro de la Clasificación General será proclamado Campeón del Máster.**

## **SISTEMA DE DESEMPATE:**

**En caso de empate a puntos, se usará el siguiente orden de criterios de desempate:**

**1º El enfrentamiento directo (en caso de empate múltiple con varios encuentros, quedará encima el que tenga mayor diferencia de partidos ganados-perdidos en los enfrentamientos directos entre los empatados).**

**2º Aquel con mayor diferencia de sets ganados-perdidos (en sus enfrentamientos).**

**3º Aquel con mayor diferencia de juegos ganados-perdidos (en sus enfrentamientos).**

**4º El que haya jugado más partidos.**

**5º Aquel con mayor diferencia de partidos ganados-perdidos (en el grupo global).**

**6º Aquel con mayor diferencia de sets ganados-perdidos (en el grupo global).**

**7º Aquel con mayor diferencia de juegos ganados-perdidos (en el grupo global).**

**8º El que tenga más puntos en la Clasificación General.**

**Si aplicados estos criterios el empate todavía persiste, será resuelto mediante sorteo.**

**Cuando se produzca un empate múltiple, se usará el orden de criterios hasta que aparezca el desempate con alguno de los empatados. Si al llegar a ese criterio todavía siguieran igualados dos o más jugadores, se reiniciará con ellos el orden de criterios desde el principio, aplicándolo ahora solo entre esos que todavía estén igualados.**

## **SISTEMA DE ASCENSOS Y DESCENSOS:**

**Después de sumar todos los puntos obtenidos y confeccionar la nueva Clasificación General del Máster, al comienzo de cada jornada se aplicará el sistema de ascensos y descensos. El sistema empleado en el Máster es el siguiente:**

### **Grupo A:**

- Los tres primeros clasificados permanecen en sus posiciones.
- El cuarto y el quinto clasificado descienden a la primera y segunda posición del grupo B.
- El sexto clasificado desciende a la primera posición del grupo C.

### **Grupo B:**

- Los dos primeros clasificados ascienden a la cuarta y quinta posición del grupo A.
- El tercer y el cuarto clasificado permanecen en su posición.
- El quinto clasificado desciende a la segunda posición del grupo C.
- El sexto clasificado desciende a la primera posición del grupo D.

### **Grupo C y Siguintes:**

- El primer clasificado asciende dos (2) grupos y se coloca en la sexta posición.
- El segundo clasificado asciende un (1) grupo y se coloca en la quinta posición.
- El tercer y el cuarto clasificado permanecen en su posición.
- El quinto clasificado desciende un (1) grupo y se coloca en la segunda posición.
- El sexto clasificado desciende dos (2) grupos y se coloca en la primera posición. Si solo hubiese un grupo debajo, descenderá a ese grupo y se colocará en la tercera posición.

### **Último Grupo:**

- El primer clasificado asciende dos (2) grupos y se coloca en la sexta posición.
- El segundo y el tercer clasificado ascienden un (1) grupo y se colocan en la quinta y sexta posición.
- El resto de jugadores permanecen en sus posiciones.

**Una vez aplicado este sistema de ascensos y descensos, se eliminarán de los grupos aquellos jugadores que se hayan dado de baja o que hayan sido expulsados, y con ello se obtendrá la nueva composición de los grupos para la jornada siguiente. Por regla general, un jugador dado de baja no será borrado de la Clasificación General del Máster, salvo petición expresa dirigida a la Organización.**

## **APÉNDICE: Procedimientos ITF para partidos jugados sin juez de silla.**

**Estos son los principios básicos que dispone la ITF para jugar partidos de tenis sin juez de silla:**

- Cada jugador es responsable de todos los cantos en su lado de la red.
- Todos los cantos "out" o "fault" deben ser realizados con prontitud tras el bote de la pelota y en voz suficientemente alta para que el oponente los oiga.
- Si está en duda, el jugador debe darle el beneficio de la duda a su oponente.
- Si un jugador incorrectamente canta una pelota "out" y a continuación se da cuenta de que fue buena, el punto debería ser repetido, a no ser que hubiera sido un golpe ganador o que dicho jugador ya hubiese realizado un canto "out" erróneo anteriormente en el partido. En estas circunstancias, el jugador que cantó "out" pierde el punto.
- El sacador debería anunciar el resultado antes de cada primer servicio, en voz suficientemente alta para que lo oiga su oponente.
- Si un jugador está disconforme con las acciones o decisiones de su oponente, debería llamar al Árbitro.

Para partidos en pistas de tierra batida, existen procedimientos adicionales que todos los jugadores deben seguir:

- Las marcas pueden ser inspeccionadas si son de un golpe definitivo o cuando el juego ha sido parado (una devolución está permitida, pero entonces el jugador debe parar inmediatamente el punto).
- Si un jugador no está seguro del canto de su oponente, puede pedirle a este que le muestre la marca. El jugador puede entonces cruzar la red para comprobar la marca.
- Si un jugador borra la marca, está concediendo el punto a su oponente.
- Si hay un desacuerdo sobre una marca, el Árbitro puede ser llamado para tomar una decisión final.
- Si un jugador canta una bola "out", deberá, en circunstancias normales, ser capaz de mostrar la marca.
- Si un jugador incorrectamente canta una pelota "out" y a continuación se da cuenta de que fue buena, el jugador que cantó "out" pierde el punto.

## **CORRECCIÓN DE ERRORES y CAMBIOS EN LA NORMATIVA:**

**Esta Normativa está mantenida por la Comisión Arbitral del Club Open, que actuará como última autoridad para interpretarla y aplicarla.**

**Se han subrayado los cambios con respecto a la edición anterior. *Todas las referencias a jugadores en género masculino incluyen también al género femenino.***

**Para cualquier duda sobre la misma, sugerencias o solicitudes de corrección, revisión o cambio, se ruega que se dirijan por escrito a la dirección [comisionarbitral@clubopen.es](mailto:comisionarbitral@clubopen.es).**

**Ed. Enero del 2025**

=====