



# **NORMATIVA**



# ÍNDICE

ÍNDICE .....	2
PRESENTACIÓN.....	3
LA LIGA.....	4
PARTICIPANTES .....	4
PARTIDOS .....	4
DIVISIONES .....	5
FASES.....	5
CLASIFICACIÓN DE FASE .....	6
CLASIFICACIÓN GENERAL.....	6
ANEXO 1: CALENDARIO 2022/23 .....	7
ANEXO 2: PREMIOS 2022/23 .....	8
ANEXO 3: FORMATO DE LISTA DE ESPERA .....	9



## PRESENTACIÓN

La Federación Madrileña de Squash y Racketball (en adelante FMSyR) pone en marcha en 2024 la 1ª edición de la Liga TELERAQUETA de Squash (en adelante LCS). Se trata de una competición individual en la que los jugadores repartidos en grupos según sus resultados se enfrentan todos contra todos a lo largo de cinco fases.

El objetivo de la FMSyR es fomentar la práctica del squash en la Comunidad de Madrid y poner a disposición de aficionados a este deporte una competición atractiva tanto para jugadores de alto nivel como para aquellos que se inician en esta disciplina.

La FMSyR invita a todos los jugadores de Madrid a participar en esta competición apta para todos los niveles y basada en la deportividad, la sana competitividad y el carácter amistoso ligado al deporte.

## LA LIGA

1. La LCS es una competición de carácter anual.
2. Se disputará en cinco fases de septiembre a junio, con un calendario establecido antes del inicio de la competición.
3. Se repartirán premios en metálico entre los 4 mejores clasificados en la LCS cuyo reparto se establecerá antes del inicio de la competición. Se aplicará la retención correspondiente a todos los premios.
4. Cualquier circunstancia no contemplada en esta normativa será resuelta por el Juez-Árbitro de la competición.

## PARTICIPANTES

5. Es requisito indispensable tener Licencia Nacional en vigor en el momento de la inscripción, así como tramitar la licencia de 2025 antes del 15 de enero de ese año. Los jugadores que incumplan este punto perderán todos sus puntos.
6. Los participantes dispondrán de acceso a la aplicación de la FMSyR, a través de la cual deberán subir los resultados y contactar con el resto de participantes.
7. La Organización se reserva el derecho a realizar una prueba de nivel a los jugadores en el momento de la inscripción, con el fin de ser situados en una División acorde a su nivel de juego. El acceso a una División quedará sujeto a las plazas vacantes debido a la baja de otros jugadores, tanto las que haya respecto a la edición anterior como las que se produzcan durante el transcurso de la competición. En caso de no haber plazas vacantes, se establecerá una lista de espera por estricto orden de inscripción. Los jugadores podrán decidir si ocupar una plaza vacante en una División igual o inferior a su nivel cuando la hubiera, comenzar en la última División o permanecer en lista de espera hasta la siguiente fase.
8. Se considerará como **NO** disputada la Fase si el jugador no juega al menos un partido. Un jugador que no dispute dos Fases consecutivas sin causa justificada se considerará retirado de la competición. La retirada de la competición supondrá la pérdida de puntos y premio económico.

## PARTIDOS

9. La reserva y pago de las pistas la realizarán los jugadores, previo acuerdo de hora y lugar, y repartiendo, salvo acuerdo previo entre los jugadores, a partes iguales el coste de la misma.
10. En caso de no haber acuerdo en el lugar a disputar el partido, se decidirá por sorteo para el primer enfrentamiento y se alternará la elección en los partidos sucesivos entre los mismos jugadores.
11. Un jugador tiene derecho a exigir una victoria por inasistencia si su rival se presenta veinte minutos más tarde de lo formalmente acordado entre ambos previa comunicación al Juez-Árbitro.
12. Los partidos de la LCS se jugarán con pelota de dos puntos amarillos cuando la temperatura en pista sea igual o superior a 20°C. Si la temperatura fuese inferior a 20°C se jugará con pelota de un punto amarillo, salvo acuerdo previo de los jugadores.
13. El saque del primer juego del partido se decidirá por sorteo. Para el resto de los juegos sacará el jugador ganador del juego anterior.
14. Un partido se juega al mejor de cinco juegos. Los juegos se juegan a once puntos con diferencia de dos. En caso de producirse empate a diez, ganará el juego aquel jugador que consiga aventajar al rival en dos puntos.
15. En caso de que finalice el tiempo previsto para la disputa de un partido (habitualmente una hora), sin que éste hubiera acabado, ambos jugadores acordarán nueva cita. El partido se reanudará manteniendo los juegos finalizados, y cero a cero el siguiente juego, omitiendo por tanto los puntos del juego en el que se interrumpió el partido.
16. Una vez acabado un partido, se debe subir el resultado a la aplicación en el plazo máximo de 72 horas, y siempre antes del final de la fase en juego. Es responsabilidad de ambos jugadores subir el resultado.

## DIVISIONES

17. Las Divisiones se nombrarán numéricamente, siendo la División de Honor la de mayor nivel; a continuación, Primera, Segunda y sucesivas.
18. Todas las Divisiones contarán con el mismo número de jugadores (preferiblemente 7), salvo la última División que podrá ajustarse.
19. Las Divisiones se formarán, al inicio de cada Fase, de acuerdo a la Clasificación de la Fase anterior.

## FASES

20. Los jugadores serán repartidos en Divisiones en la Primera Fase según la clasificación obtenida en la pasada edición de la LCS.
21. Al final de cada Fase ascienden el primer y segundo clasificado de cada División a la División inmediatamente superior cuando la hubiera y descienden el último y penúltimo clasificado de cada División a la División inmediatamente inferior cuando la hubiera.
22. La publicación de las Divisiones de cada Fase se hará de acuerdo al calendario de la competición, reservándose el Juez-Árbitro el tiempo necesario para la tramitación de las vacantes y cualquier otra incidencia.
23. En cada Fase cada jugador deberá jugar un partido con cada uno de los demás integrantes de su División. Corresponde a cada jugador citarse con el resto de jugadores a lo largo de ese período hasta completar todos los partidos.

## CLASIFICACIÓN DE FASE

24. El orden de la Clasificación de Fase de cada Grupo se hará por puntos conseguidos.
25. En caso de empate a puntos, éste se deshace por los siguientes criterios ordenados:
  1. Resultado del enfrentamiento directo.
  2. Mayor número de partidos jugados.
  3. Diferencia total de juegos ganados y perdidos.
  4. Mayor número de juegos ganados.
  5. Sorteo.

26. Los jugadores obtienen puntos de acuerdo a la siguiente tabla:

Resultado	Puntos ganador	Puntos perdedor
<b>3-0</b>	7	1
<b>3-1</b>	6	2
<b>3-2</b>	5	3
<b>Retirada</b> (por lesión)	Se respetan los juegos y el tanteo que había ganado el retirado en el momento de la lesión.	
<b>No disputado</b> (por lesión o incomparecencia)	7	0
<b>No disputado</b> (por falta de acuerdo)	0	0

## CLASIFICACIÓN GENERAL

27. La Clasificación General se establecerá ordenando de mayor a menor los puntos conseguidos en el total de las fases en la División de Honor. El empate se resolverá por la cantidad de puntos obtenidos en la Primera División y así sucesivamente.

## ANEXO 1: CALENDARIO 2024/25

<b>Fase</b>	<b>Fecha inicio</b>	<b>Fecha fin</b>
I	16 septiembre	10 noviembre
II	11 noviembre	26 enero
III	27 enero	16 marzo
IV	17 marzo	4 mayo
V	5 mayo	30 junio

## ANEXO 2: PREMIOS 2023/24

<b>Liga TELERAQUETA de Squash</b>	
<b>Clasificación</b>	<b>Premio</b>
Primer clasificado	200 € EN BONO TELERAQUETA
Segundo clasificado	150 € EN BONO TELERAQUETA
Tercer clasificado	100 € EN BONO TELERAQUETA
Cuarto clasificado	50 € EN BONO TELERAQUETA

