



FEDERACION COSTARRICENSE DE RACQUETBALL (FECORA)

“REGLAMENTO DE TORNEOS NACIONALES”

1. El reglamento del juego que se aplicará será el de la FECORA, basado en el reglamento de la IRF.
2. La bola oficial de torneos es cualquier bola avalada por la IRF. En caso de que no haya bola de esta marca, los jugadores escogerán otra de común acuerdo.
3. Se tratará de que haya árbitro en todos los partidos. En caso de que no haya uno disponible, los jugadores jugarán sin árbitro si están de acuerdo y le informarán del resultado al Fiscal de turno. Si ambos o alguno de los jugadores no está de acuerdo en jugar sin árbitro, se reprogramará el partido el mismo día en el momento en que haya cancha disponible sin alterar los otros horarios y a la espera de que haya árbitro.
4. La Junta Directiva de la FECORA definirá para cada torneo la programación de las finales.
No se permitirá cambio de programación en las fechas y horas de las finales, salvo el atraso producido por la duración de los partidos anteriores.
5. Todos los jugadores están obligados a servir como árbitros o jueces de línea. Al finalizar un juego, ambos jugadores deberán reportarse al Fiscal para que éste los asigne como árbitro (al perdedor del juego) y como juez de línea (al ganador) si así lo considera necesario el Fiscal. De no hacerlo así se aplicarán las sanciones establecidas en el Reglamento de Disciplina consistentes en: no arbitraje del partido siguiente por el jugador que pierde el partido o no servir de línea al que lo gana, de forma inmediata el jugador pierde el partido siguiente si todavía está en competencia y el primer partido del torneo siguiente si ya no tiene más partidos. Esta sanción aplica también para los partidos de dobles, o sea que el jugador que no arbitra un partido y todavía tiene partido de dobles pendiente, no podrá jugar el partido de dobles. Las mismas sanciones anteriores aplica para el caso del doble default, el cual se da en el caso de que dos jugadores o dos parejas no jueguen un partido: a.- Por estar clasificados, b.- Sin avisar al Fiscal de turno, y c.- Avisan al Fiscal de turno y no lo jueguen posteriormente.
6. Para que un jugador gane un partido por “no presentación”, deberá estar presente en el sitio del juego y reportarse al Fiscal que será el que declare la “no presentación”. Una vez declarado el juego ganado por “no presentación”, el



mismo no podrá realizarse en otro momento, aunque los dos jugadores estuvieran de acuerdo, salvo que la ausencia obedezca a un caso de fuerza mayor y así sea aprobado por el Fiscal de turno.

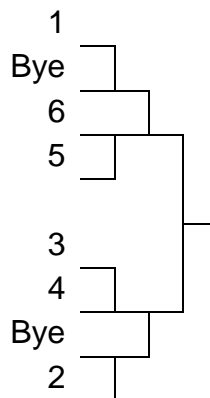
7. Los jugadores tendrán 10 minutos para presentarse en la cancha a partir del momento en que la cancha esté disponible. El tiempo de calentamiento será contable a partir de la hora señalada para el partido o, si hubiera un atraso en el programa, a partir de la finalización del partido anterior, con un tiempo máximo de 10 minutos. Si un jugador se presenta tarde para su partido, no se le extenderá el tiempo para calentamiento.

El jugador que se niegue a iniciar el juego cuando el árbitro indique que el tiempo de calentamiento ha terminado, perderá el partido.

8. Los jugadores podrán participar únicamente en una categoría, con excepción de la Categoría Dobles, Mujeres, Junior, Senior y Master.
9. La Junta Directiva de la FECORA definirá para cada torneo la modalidad en la que se jugará el mismo, sea torneo de grupos, torneo de llaves u otro.
10. La “siembra” para la etapa de clasificación se hará de acuerdo al resultado del torneo inmediato anterior, con excepción del primer torneo del año que se hará de acuerdo al resultado del Campeonato Nacional del año anterior. El primer lugar de cada grupo será “sembrado” en orden descendente (primera raqueta en el grupo A, segunda raqueta en el grupo B, etc.). Una vez llenos los primeros lugares, se llenarán los segundos lugares de cada grupo, rifándolos entre los siguientes jugadores en el “ranking”. Este mismo sistema de rifa se utilizará para llenar los subsiguientes lugares hasta completar los grupos.
11. La siembra en la llave para la segunda fase se hará de acuerdo a lo siguiente:

3 Grupos (A, B, C)

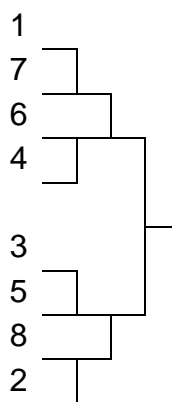
<u>Grupo</u>	<u>Clasificados</u>
A	1 y 4
B	2 y 5
C	3 y 6





4 Grupos (A, B, C, D)

<u>Grupo</u>	<u>Clasificados</u>
A	1 y 5
B	2 y 6
C	3 y 7
D	4 y 8



En caso de que la llave contemple más ramificaciones (más grupos), las siembran serán dadas con criterios similares a los utilizados en las llaves anteriores (los clasificados de un mismo grupo irán a lados contrarios de la llave y el número de siembra irá favoreciendo a los primeros sembrados).

12. El Fiscal de turno se encargará de coordinar los partidos, seleccionar árbitros, asignar canchas, aplicar el reglamento y resolver los asuntos que no estén contemplados en él. Asimismo velará porque se cumplan las normas de disciplina por parte de jugadores, árbitros y espectadores y, en caso de faltas disciplinarias lo comunicará a la Junta Directiva para la aplicación del Reglamento Disciplinario.
13. Las decisiones de los fiscales únicamente podrán ser apeladas ante la Junta Directiva de la FECORA.