

COPA HALLOWEEN

TENIS & PÁDEL · CNM

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN

La Copa Halloween Tenis & Pádel CNM se disputará mediante una primera fase de grupos y una segunda fase de cuadros eliminatorios, con el objetivo de garantizar el mayor número posible de partidos a todos los participantes.

1. CATEGORÍAS

Los participantes se distribuirán por categorías y niveles establecidos por la organización.

La organización podrá modificar o agrupar categorías en función del número final de inscritos, buscando siempre grupos y partidos lo más equilibrados posible.

2. FASE DE GRUPOS - ROUND ROBIN

Como formato general, cada categoría estará formada por **grupos de 4 jugadores o parejas**, que disputarán una liguilla mediante sistema **Round Robin - todos contra todos**.

Cada jugador o pareja disputará, por tanto, **3 partidos durante la fase de grupos**.

1.º y 2.º clasificado de cada grupo pasan al **Cuadro Principal**. **3.º y 4.º clasificado** pasan al **Cuadro de Consolación**.

El número de rondas posteriores y la estructura definitiva de los cuadros dependerán del número de participantes inscritos en cada categoría.

3. SISTEMA DE PUNTUACIÓN DE LA LIGUILLA

La clasificación de cada grupo se determinará principalmente por el número de partidos ganados.

En caso de empate entre dos jugadores o parejas: 1) enfrentamiento directo; 2) diferencia de sets; 3) diferencia de juegos; 4) sorteo o desempate específico decidido por la organización.

En caso de empate entre tres o más jugadores o parejas: 1) diferencia de sets; 2) diferencia de juegos; 3) enfrentamientos directos entre los implicados; 4) sorteo si persistiera la igualdad.

4. FORMATO DE LOS PARTIDOS DE TENIS

Los partidos de tenis se disputarán al **mejor de 3 sets**.

Cada set se jugará a **4 juegos**. En caso de llegar a **4-4**, se disputará un **Tie Break a 7 puntos**, con diferencia mínima de 2 puntos.

Si cada jugador gana un set y el partido queda **1 set a 1**, se jugará directamente un **Tie Break decisivo a 7 puntos** para determinar el ganador del partido.

Ejemplo: **4-2 / 3-4 / Tie Break 7-5**. El vencedor del Tie Break decisivo será considerado ganador del partido por 2 sets a 1.

5. DURACIÓN MÁXIMA DE LOS PARTIDOS DE TENIS

Cada partido tendrá una duración máxima de **45 minutos**, incluyendo **5 minutos de calentamiento** y **40 minutos de juego efectivo**.

Los jugadores deberán estar preparados para comenzar el calentamiento inmediatamente al entrar en pista.

Si el partido finaliza dentro de los 45 minutos, prevalecerá el resultado normal. Si el partido no hubiese finalizado al alcanzar el tiempo máximo, se aplicará el resultado existente en ese momento.

En caso de igualdad al finalizar el tiempo, se disputará **un punto decisivo** para determinar el ganador, siempre bajo indicación de la organización.

6. FORMATO DE PÁDEL

La competición de pádel seguirá la misma estructura: **Fase de grupos** → **Cuadro Principal** → **Cuadro de Consolación**.

Los grupos estarán formados preferentemente por **4 parejas**, jugando todas contra todas.

Las dos primeras parejas pasarán al Cuadro Principal y las dos restantes al Cuadro de Consolación.

El formato específico de puntuación de los partidos de pádel será comunicado por la organización antes del comienzo de la competición y podrá adaptarse al número de inscritos y al tiempo disponible de pistas.

7. CUADRO PRINCIPAL

Los jugadores o parejas clasificados en **1.ª y 2.ª posición** de cada grupo accederán al **Cuadro Principal**, que se disputará mediante sistema de **eliminación directa**.

Siempre que sea posible, un primer clasificado de grupo se enfrentará inicialmente a un segundo clasificado de otro grupo, evitando repetir de inmediato un enfrentamiento de la fase de grupos.

Los ganadores avanzarán sucesivamente hasta disputar la **Final de la Copa Halloween CNM**.

8. CUADRO DE CONSOLACIÓN

Los jugadores o parejas clasificados en **3.ª y 4.ª posición** disputarán un segundo cuadro mediante sistema de eliminación directa.

De esta manera, todos los participantes tendrán la posibilidad de continuar compitiendo después de la fase de grupos.

El ganador de este cuadro será proclamado **Campeón/a de Consolación - Copa Halloween CNM**.

9. PUNTUALIDAD

Los jugadores deberán presentarse con suficiente antelación al horario establecido. Debido al formato reducido y a la limitación de pistas, es fundamental respetar estrictamente los horarios.

La organización podrá dar por perdido el partido a un jugador o pareja que no se encuentre disponible en pista dentro del margen establecido.

10. RESULTADOS

Al finalizar cada partido, ambos jugadores o parejas deberán comunicar inmediatamente el resultado a la organización.

El resultado comunicado será utilizado para actualizar la clasificación del grupo y posteriormente elaborar los cuadros eliminatorios.

11. LESIONES Y ABANDONOS

En caso de lesión o abandono durante un partido, el jugador o pareja rival será declarado ganador.

Los juegos y sets disputados hasta ese momento podrán contabilizarse para la clasificación del grupo.

En caso de retirada definitiva del torneo, la organización decidirá cómo contabilizar sus resultados para garantizar la máxima equidad deportiva.

12. ORGANIZACIÓN Y FAIR PLAY

La Copa Halloween CNM tiene como objetivo combinar **competición, deporte, convivencia y diversión**.

Todos los participantes deberán mantener una actitud deportiva y respetuosa hacia rivales, compañeros, entrenadores, organización e instalaciones del CN Montjuïc.

Cualquier circunstancia no contemplada en este reglamento será resuelta por la **Organización de la Copa Halloween Tennis & Pádel CNM**, siendo su decisión definitiva.

FASE DE GRUPOS · CUADRO PRINCIPAL · CONSOLACIÓN

Premio deportivo	Reconocimiento
Cuadro Principal	Campeón/a Copa Halloween
Cuadro de Consolación	Campeón/a de Consolación

COMPITE · DISFRUTA · Y VIVE HALLOWEEN EN PISTA

13. PRECIO DE INSCRIPCIONES

TENIS

Socios: 15 euros

No socios: 25 euros

PÁDEL

Socios: 10 euros por persona

No socios: 18 euros por persona