



**REGLAMENTO OFICIAL**

# **Reglamento de la Escalerilla**

Rama de Tenis · Club Deportivo Stadio Italiano · Temporada 2026

---

Versión: 1.0

Aprobado por el Comité de Tenis

Sujeto a revisión por la directiva

# 1. DEFINICIÓN Y PROPÓSITO

---

La Escalerilla de la Rama de Tenis del Club Deportivo Stadio Italiano es un sistema de competencia permanente entre socios cuyo objetivo es:

- Promover la práctica regular del tenis entre los socios.
- Mantener un ranking actualizado del nivel competitivo de la rama.
- Facilitar a los socios la identificación de rivales y compañeros de nivel similar.
- Servir como criterio de siembra para los campeonatos internos y para la conformación de equipos interclubes.

La participación en la Escalerilla es voluntaria. No es requisito para jugar campeonatos internos, pero el ranking de la Escalerilla será considerado para fijar los sembrados.

## 2. RANKING ÚNICO

---

La Escalerilla del Stadio Italiano se organiza en un único ranking consolidado de la Rama de Tenis, sin división por categorías. Todos los socios inscritos comparten una misma lista ordenada por posición.

El ranking único facilita la autogestión, abre la posibilidad de cruces entre jugadores de distintos niveles y simplifica la operación tanto para los socios como para el Comité Directivo de la Rama de Tenis.

## 3. INSCRIPCIÓN Y RANKING INICIAL

---

### 3.1 INSCRIPCIÓN

- Para participar se requiere ser socio activo del Club Deportivo Stadio Italiano.
- La inscripción se realiza en la plataforma digital de la Escalerilla o ante el Comité Directivo de la Rama de Tenis.
- La participación en la Escalerilla no tiene costo de inscripción para el socio. No existen cobros asociados al sistema de desafíos.

### 3.2 RANKING INICIAL

- Los jugadores inscritos en la Escalerilla del año anterior mantienen la posición con la que cerraron la temporada anterior.
- Los jugadores nuevos ingresan por el último lugar del ranking, por orden de inscripción.

### 3.3 INCORPORACIONES DURANTE LA TEMPORADA

Cualquier socio puede incorporarse a la Escalerilla en cualquier momento de la temporada, ingresando en el último lugar del ranking.

## 4. CANAL DE RESOLUCIONES Y CONSULTAS

---

El sistema de desafíos contará con una sección habilitada para que los socios puedan ingresar consultas y requerimientos, los cuales serán estudiados por el Comité Directivo de la Rama de Tenis. Las resoluciones serán notificadas por este mismo canal.

## 5. DESAFÍOS

### 5.1 A QUIÉN SE PUEDE DESAFIAR — FÓRMULA DEL RANGO

El número de posiciones que un jugador puede desafiar hacia arriba depende de su propia posición en el ranking, según la siguiente fórmula oficial:

#### Fórmula oficial de desafíos

Posiciones permitidas = mínimo 3, máximo 15,  
calculadas como: redondeo hacia arriba de  $(\text{tu posición} \div 10) + 2$ .

Equivale a: por cada 10 puestos del ranking, sumas 1 desafío adicional sobre la base de 3, con tope en 15.

Esto se traduce en la siguiente tabla:

- Top 10 (posiciones 1 a 10): hasta 3 puestos hacia arriba.
- Posiciones 11 a 20: hasta 4 puestos hacia arriba.
- Posiciones 21 a 30: hasta 5 puestos hacia arriba.
- Posiciones 31 a 40: hasta 6 puestos hacia arriba.
- Posiciones 41 a 50: hasta 7 puestos hacia arriba.
- Posiciones 51 a 60: hasta 8 puestos hacia arriba.
- Posiciones 61 a 70: hasta 9 puestos hacia arriba.
- Posiciones 71 a 80: hasta 10 puestos hacia arriba.
- Posiciones 81 a 90: hasta 11 puestos hacia arriba.
- Posiciones 91 a 100: hasta 12 puestos hacia arriba.
- Posiciones 101 a 110: hasta 13 puestos hacia arriba.
- Posiciones 111 a 120: hasta 14 puestos hacia arriba.
- Posiciones 121 en adelante: 15 puestos hacia arriba (tope máximo).

El propósito de esta regla es: (a) proteger al Top 10 de saltos demasiado grandes, y (b) dar a los jugadores con peor ranking un horizonte realista para escalar.

### 5.2 COMODÍN MENSUAL

- El comodín mensual está disponible para TODOS los jugadores ubicados desde el puesto 6 en adelante. El Top 5 (puestos 1 al 5) no dispone de comodín.
- El propósito es darle a todos los socios una herramienta de movilidad mensual, sin que el Top 5 — los más consolidados — necesite de este recurso.
- Para los jugadores que califican, el comodín permite desafiar 5 puestos adicionales por sobre su límite habitual, una vez al mes.
- Tope máximo del comodín: el puesto más arriba alcanzable usando el comodín es el puesto 5 del ranking. Si la fórmula natural + 5 te llevara a un puesto mejor que el 5, queda topado en el 5.
- Si gana ese desafío, el comodín no se gasta y se conserva para el mes.
- El comodín se renueva el primer día de cada mes calendario.

### 5.3 RESTRICCIONES

- Un jugador no puede desafiar al mismo rival dos veces consecutivas. Debe primero desafiar a otra posición o esperar a que el rival sea desafiado por un tercero.
- Si entre el jugador y la posición que desea desafiar hay uno o más jugadores marcados como no disponibles (ver art. 8), no se cuentan: el desafío se extiende hasta el límite permitido de posiciones de jugadores disponibles.

#### 5.4 CÓMO SE INICIA UN DESAFÍO

- El desafío se registra en la plataforma digital, la cual notifica automáticamente por correo electrónico al desafiado.
- Alternativamente, el desafío puede comunicarse directamente al rival y reportarse al Comité Directivo de la Rama de Tenis para su registro.

#### 5.5 ACEPTACIÓN, COORDINACIÓN Y DESAFÍO ACTIVO

- El desafiado tiene un plazo máximo de 24 horas para aceptar o rechazar el desafío.
- Una vez aceptado, ambos jugadores deben coordinar día y hora dentro de los 7 días corridos siguientes.
- Cada jugador puede tener un único desafío activo a la vez (sea como desafiador o desafiado). Para iniciar uno nuevo debe primero resolverse el actual.
- Excepción al plazo de 7 días: si el desafiado ya tiene comprometido en esa semana otro partido de Escalerilla o de campeonato de la rama, el plazo se cuenta desde el día siguiente a ese partido.
- La no respuesta dentro del plazo, la no aceptación injustificada o el no jugar dentro del plazo definido implica que el desafiado pierde su lugar en el ranking, salvo causal justificada (art. 8).

## 6. FORMATO DE LOS PARTIDOS

---

Todos los desafíos de la Escalerilla del Stadio Italiano se juegan en un único formato, ajustado a la duración estándar del bloque de reserva de cancha del club.

#### 6.1 MARCADOR

- Set único a 9 games. Gana el primero que llega a 9 games con diferencia mínima de 2 (9-0, 9-1, 9-2, 9-3, 9-4, 9-5, 9-6 o 9-7).
- Si el set llega a 8-8, se define con un super tiebreak a 10 puntos con diferencia mínima de 2. El resultado se anota como 9-8 con el super tiebreak desglosado entre paréntesis (por ejemplo, 9-8 (10-7)).

#### 6.2 DURACIÓN MÁXIMA

- La duración máxima del partido es de 1 hora y 15 minutos, en línea con el bloque estándar de reserva de cancha del club.
- Si transcurrido ese plazo el partido no ha concluido, gana el jugador con el mejor resultado parcial al momento del cierre, es decir, quien tenga el mayor número de games. El resultado se registra con la cuenta real al momento del cierre.
- No existe el resultado de empate: el partido se debe resolver por diferencia mínima. Si al cumplirse el tiempo los games están exactamente empatados, se juega de inmediato un punto de oro (un único punto decisivo) para definir al ganador. Esto evita extender el partido con un super tiebreak (art. 6.1), que aplica solo cuando el set llega a 8-8 dentro del tiempo disponible.
- Cualquier jugador que se retire del partido durante el juego, por el motivo que sea, pierde el partido.

#### 6.3 REGLAS COMUNES

- Las pelotas las aporta el desafiador (nuevas o seminuevas), aceptadas por el desafiado.
- La reserva de cancha se realiza conforme al sistema vigente del club.
- Si el partido no puede terminarse por causa ajena al tiempo máximo (lesión durante el partido, condiciones climáticas, etc.), se considera derrotado al jugador que impida su término, salvo acuerdo expreso entre las partes para reanudarlo dentro de los 7 días siguientes.
- Todos los partidos deben notificarse en la aplicación de la Escalerilla; de lo contrario no serán considerados como válidos.

## 7. WALKOVER (W.O.)

---

- El jugador que no llegue a la cancha dentro de los 5 minutos posteriores a la hora acordada pierde el partido por W.O.
- El partido perdido por W.O. tiene los mismos efectos que un partido perdido en cancha: el desafiador que gana por W.O. ocupa el puesto del desafiado y el ranking se actualiza en consecuencia.
- Sanción al infractor: el jugador que pierde un desafío por W.O. queda inhabilitado para iniciar nuevos desafíos durante 2 semanas a contar de la fecha del partido no presentado.
- La incomparecencia reiterada (2 W.O. en una misma temporada) faculta al Comité Directivo de la Rama de Tenis a aplicar sanciones adicionales, incluida la pérdida del lugar en la Escalerilla.

## 8. BLOQUEOS PROGRAMADOS (VACACIONES / LESIÓN)

---

Cada socio puede bloquearse a sí mismo en la plataforma cuando no esté disponible para jugar (viaje, lesión, etc.). Cada bloqueo requiere indicar motivo y rango de fechas.

### Cupos anuales (sept !' sept)

Vacaciones: 20 días/año.

Lesión: 15 días/año.

Cupos independientes, no se mezclan.

Renuevan cada 1 de septiembre — lo no usado no se acumula.

### 8.1 EFECTO DEL BLOQUEO

- Mientras un bloqueo esté activo, el jugador queda marcado como “no disponible”: no puede ser desafiado y sus desafíos abiertos quedan suspendidos.
- El ranking no se ve afectado durante el bloqueo en sí, mientras se respete el cupo.
- Al terminar el bloqueo, el jugador vuelve automáticamente a estado disponible.

### 8.2 EXCEDENTE DE CUPO Y SANCIÓN

- El sistema permite bloquearte más allá del cupo, pero el excedente genera sanción automática.
- Por cada mes calendario en que un jugador excede su cupo anual en una categoría, su ranking baja 3 puestos (consistente con art. 10).
- Esta sanción aplica a TODOS los jugadores, incluido el Top 5: si un jugador del top 5 se excede de su cupo de vacaciones o lesión, igualmente baja 3 puestos por mes excedido.

### 8.3 REGISTRO Y OPERACIÓN

- Los bloqueos se registran en la plataforma digital con motivo (Vacaciones / Lesión) y rango de fechas. El sistema suma automáticamente los días consumidos por categoría.
- No se permiten bloqueos retroactivos: la fecha de inicio debe ser hoy o futura.
- Un jugador puede cancelar un bloqueo programado solo si aún no comenzó. Una vez iniciado, solo el Comité Directivo de la Rama de Tenis puede modificarlo.
- Un jugador que se retire definitivamente de la Escalerilla debe comunicarlo por escrito; las posiciones se reordenan sin generar saltos artificiales.

## 9. ACTUALIZACIÓN DEL RANKING

---

- Si gana el desafiador (jugador con peor ranking): toma la posición del desafiado. El desafiado pierde 1 lugar y baja al puesto inmediatamente inferior; los jugadores que estaban entre ambos también bajan 1 lugar cada uno (efecto cascada).
- Si gana el desafiado: el ranking se mantiene sin cambios.
- Consecuencia clave: si te desafían y perdés, perdés al menos 1 lugar en el ranking. Si ganás como desafiador, escalás directo al puesto del rival.
- El resultado se carga en la plataforma digital al momento del partido. La actualización del ranking es automática y se refleja en línea para todos los socios.
- Los partidos disputados entre socios de la Escalerilla dentro de campeonatos internos de la rama serán considerados válidos para la Escalerilla y deberán reportarse al Comité Directivo de la Rama de Tenis para su registro.

## 10. PERMANENCIA Y ACTIVIDAD MÍNIMA

---

### Sanción automática por inactividad

Por cada mes calendario en que un jugador NO dispute al menos un desafío, su ranking baja automáticamente 3 puestos.

Esta sanción aplica desde el puesto 6 hacia abajo.

El Top 5 (puestos 1 al 5) está exento.

### 10.1 CÓMO OPERA LA SANCIÓN

- El conteo se realiza por mes calendario (del día 1 al último día del mes).
- Cuentan los partidos jugados en cancha, los W.O. y los partidos por retiro/lesión registrados en la plataforma.
- La sanción se aplica el primer día del mes siguiente.
- Es acumulativa: dos meses seguidos sin actividad = -6 puestos; tres meses = -9; y así.
- Los meses cubiertos por un bloqueo válido de vacaciones o lesión (art. 8) no se consideran para la sanción.

### 10.2 EXCEPCIONES

- El Comité Directivo de la Rama de Tenis podrá excepcionalmente eximir o revertir la sanción ante una justificación razonable.
- El Top 5 nunca sufre esta sanción mientras se mantenga en los primeros 5 puestos.

## 11. SANCIONES POR INCUMPLIMIENTO DEL REGLAMENTO

---

- Toda conducta antideportiva en el marco de un partido de Escalerilla podrá ser sancionada por el Comité Directivo de la Rama de Tenis.
- Sanciones posibles según gravedad: amonestación escrita, suspensión temporal de desafíos, pérdida del lugar en la Escalerilla.
- Reportar un resultado falso o adulterado en la plataforma será considerado falta grave y dará lugar a pérdida del lugar en la Escalerilla.
- Exención del Top 5 — solo aplica a la sanción por inactividad mensual (art. 10). El Top 5 sí está sujeto a la sanción por excedente de bloqueos (art. 8.3) y a todas las sanciones por conducta antideportiva o resultado falso, sin excepción.

## 12. RESOLUCIÓN DE EMPATES

---

Cuando dos o más jugadores cierren la temporada en circunstancias que generen duda sobre la posición (por ejemplo, para la siembra de un campeonato), el criterio de desempate es el siguiente, en orden:

1. Resultado directo (frente a frente) más reciente entre los jugadores empatados.
2. Mayor número de partidos jugados en la temporada.
3. Mayor número de desafíos ganados como desafiador.
4. Si persistiera el empate, se define por sorteo realizado por el Comité Directivo de la Rama de Tenis en presencia de un miembro del Comité de Tenis.

## 13. PLATAFORMA DIGITAL OFICIAL

---

- La Escalerilla se gestiona oficialmente a través de la plataforma digital propia del club, que es la fuente única y oficial del ranking, los desafíos y los resultados.
- Cada socio dispone de un acceso individual a la plataforma con su correo electrónico.
- Las notificaciones (desafío recibido, plazo por vencer, resultado, cambio de posición) se envían automáticamente por correo electrónico.
- En caso de indisponibilidad temporal de la plataforma, los desafíos podrán comunicarse al Comité Directivo de la Rama de Tenis y este los registrará posteriormente.

## 14. INTERPRETACIÓN Y CASOS NO PREVISTOS

---

La interpretación del presente Reglamento y la solución de cualquier situación no contemplada serán resueltas por el Comité Directivo de la Rama de Tenis. De las decisiones que adopte podrá apelarse al Comité Directivo de la Rama de Tenis, quien resolverá en última instancia.

## 15. VIGENCIA

---

El presente Reglamento entra en vigencia a partir de su aprobación por el Comité de Tenis del Club Deportivo Stadio Italiano, y rige hasta su modificación o reemplazo por una nueva versión, la cual será comunicada a todos los socios de la rama.













