



Reglamento para Torneos TMT Protour

INDICE

Generalidades	<i>Página 2</i>
Programación y organización	<i>Página 2</i>
Equipamiento y condiciones de juego	<i>Página 2</i>
Cupos e Inscripciones	<i>Página 3</i>
Autoridades	<i>Página 4</i>
Sistema de Juego	<i>Página 5</i>
Incidencia en el Rating	<i>Página 8</i>
Premios	<i>Página 9</i>
Disciplina	<i>Página 9</i>
Normas de Convivencia	<i>Página 10</i>

TMT

Reglamento para Torneos TMT ProTour

1. Generalidades:

- 1.1. Los Torneos TMT ProTour, se caracterizan por ofrecer a los jugadores, condiciones de juego similares a las ofrecidas por las competencias para jugadores federados, organizadas por FeTeMBA.
- 1.2. FeTeMBA, se reserva el derecho de exclusividad en cuanto a la organización de Torneos TMT ProTour.

2. Programación y organización de Torneos TMT ProTour:

- 2.1. La programación de Torneos TMT ProTour, es una facultad exclusiva de FeTeMBA, que incorporará este tipo de competencias en su calendario anual, junto con el resto de las competencias que organiza.
- 2.2. No podrán realizarse Torneos Regulares TMT en fechas que coincidan con Torneos TMT ProTour.
- 2.3. Si al momento de la publicación de un Torneo TMT ProTour, existieran publicados con antelación, Torneos Regulares TMT, lo mismos serán eliminados del calendario, sin derecho a apelación de parte de aquellos Clubes que hayan realizado la publicación.
- 2.4. FeTeMBA, tendrá la facultad de designar al organizador y a las autoridades deportivas a cargo de cada Torneo TMT ProTour.

3. Equipamiento y condiciones de juego para Torneos Regulares:

3.1. Vestimenta y elementos de los jugadores:

- 3.1.1. Los jugadores deberán competir con vestimenta deportiva, pudiendo jugar con pantalón largo o mangas largas pero no con abrigos abiertos o portando accesorios (llaveros, celulares, etc.).
- 3.1.2. Cada Jugador deberá asistir con su propia paleta al torneo. La misma deberá tener gomas de color rojo por un lado y negro por el otro. No pueden utilizarse paletas de plástico, con gomas de artesanías o corcho. Tampoco se pueden utilizar paletas con inscripciones o dibujos en sus gomas, o sin gomas.
- 3.1.3. A partir de 4ta. división las gomas deberán ser aprobadas por ITTF.
- 3.1.4. No se podrá aplicar dentro del salón de juego o en los sectores cercanos a los ingresos ningún tipo de adhesivo para pegar las gomas de la paleta.

3.2. Mesas y accesorios:

- 3.2.1. Las mesas de juego y sus redes deberán ser de medidas reglamentarias.
- 3.2.2. Las pelotas utilizadas en el torneo deberán ser de 40mm o +40mm, de marca reconocida, de 3 (tres) estrellas, color blanco si las paredes son oscuras, o naranja si son claras.

3.3. Salón de juego y equipamientos:

- 3.3.1. Deberá contarse con un mínimo de 9 (nueve) mesas equipadas para realizar el torneo.
- 3.3.2. Dispondrá de un área de juego mínima de 5 (cinco) x 8 (diez) metros para cada mesa, más el espacio de circulación.

TMT

Reglamento para Torneos TMT ProTour

- 3.3.3. La altura mínima a la que se encontrará el techo en espacios cerrados deberá ser de 4 (cuatro) mts.
- 3.3.4. Ofrecerá condiciones de limpieza, seguridad y comodidades aceptables para jugadores y público, deberá contar con habilitación municipal para este tipo de eventos.
- 3.3.5. En espacios cerrados, el área de juego deberá tener una iluminación acorde a la exigencia de la actividad (aprox. 400 lux como mínimo sobre la mesa). Deberá evitarse el ingreso de luz solar directa sobre la misma.
- 3.3.6. La superficie del piso en el área de juego deberá ser de parquet, goma o pintada.
- 3.3.7. Cada mesa deberá contar con 2 (dos) carteles con un número que la identifique de por lo menos 15 (quince) x 15 (quince) cm. ubicados cerca de la misma y al menos uno visible desde la mesa de control.
- 3.3.8. Habrá una mesa con su silla junto a cada mesa de juego para quien oficie de contador de tantos.
- 3.3.9. Se contará con un tablero de tantos y sets en buenas condiciones para cada mesa de juego.
- 3.3.10. El área de juego deberá estar rodeada por separadores de una altura aproximada de 70cm. en por lo menos el 80% del perímetro.
- 3.3.11. La mesa de control deberá ser de medidas amplias, estará ubicada en una posición que facilite la visualización de toda el área de juego y contará con equipo de sonido con micrófono y potencias acordes a las dimensiones del salón, una computadora con una versión vigente de Windows, la última versión del software TMT Manager con el ranking actualizado y una impresora con cantidad necesaria de hojas.
- 3.3.12. El salón de juego deberá contar con gradas para público y jugadores.

4. Cupos e Inscripciones:

- 4.1. En una competición contenida por un Torneo TMT sólo podrán inscribirse aquellos jugadores que pertenezcan a la División indicada para la competición a desarrollarse o que pertenezcan a una división inferior.
- 4.2. En ningún caso un Jugador podrá participar en una competición programada para una División de nivel inferior a la que pertenece.
- 4.3. Las cantidad máxima de inscriptos en una competencia contenida en un Torneo TMT ProTour, se determina a razón de 6 (seis) jugadores por mesa asignada para la competencia, siendo 63 (sesenta y tres) el cupo máximo y 6 (seis) el mínimo.
- 4.4. De no completarse el mínimo de inscripciones se suspenderá la competencia.
- 4.5. La inscripción para un Torneo TMT Protour se abrirá luego de la anteúltima actualización del ranking previo al torneo y se dará prioridad a los jugadores que se encuentre activos en el Circuito TMT.
- 4.6. La inscripción contará con 3 (tres) etapas:

TMT

Reglamento para Torneos TMT ProTour

- 4.6.1. La primera etapa, "Preinscripción", luego de la anteúltima actualización del ranking previa al torneo y hasta el momento previo a la última actualización del Ranking TMT antes del mismo. En esta etapa, sólo se permitirá inscribirse a los jugadores en competencias organizadas para su división de pertenencia. Se dará prioridad a los jugadores activos del Circuito TMT. Al finalizar esta etapa, luego de la última actualización del ranking previa a la competencia, se procederá a reubicar a los "Preinscriptos" que pudieran haber logrado un ascenso durante la etapa de "Preinscripción" en la competencia correspondiente a su nueva división. Los jugadores en esta última condición, recibirán un mail a efectos que confirmen su inscripción en la competencia en la que hayan sido reubicados.
- 4.6.2. La segunda etapa, "Inscripción Definitiva", tendrá lugar desde luego de la última actualización del Ranking TMT previo a la organización del torneo y hasta las 0.00 hs del día de inicio del Torneo. En esta etapa, se permitirá, a los jugadores interesados, inscribirse en competiciones de cualquier nivel superior respecto a su división de pertenencia. Se dará prioridad a los jugadores activos.
- 4.6.3. El día del torneo, los jugadores inscriptos en la primera y segunda etapa, deberán presentarse en mesa de control, hasta 30 (treinta) minutos antes del inicio, a fin de ser registrados e incluidos en el sorteo de la competencia en la que participarán.
- 4.6.4. La tercer etapa, "Inscripción Presencial", conforme a la existencia de cupos disponibles, tendrá lugar en mesa de control del torneo, hasta 15 (quince) minutos antes del inicio de la competencia, sin prioridad para los jugadores activos.
- 4.7. Las inscripciones recibidas, tanto en la primera como en la segunda etapa, serán consideradas como obligación de pago por parte del jugador, del monto fijado para participar en la competencia. En caso de inasistencia al torneo, el jugador deberá abonar dicho monto hasta 15 (quince) días luego de su realización. Vencido este plazo, en caso de falta de pago, se procederá a la inhabilitación del jugador, para cualquier competencia del Circuito TMT, hasta tanto cancele su deuda.
- 4.8. Al momento del anuncio del cierre de inscripción, 15 (quince) minutos antes del inicio de cada competencia, por altavoz, se dará lectura de la lista completa de inscriptos y se mencionarán los nombres de quienes oficien como Organizador y como Juez General.
- 4.9. Obligaciones de los inscriptos:
 - 4.9.1. El jugador inscripto en un torneo tienen la obligación de oficiar de "Contador de Tantos" en la división en la que participa toda vez que la planilla del grupo del que forma parte lo indique durante la fase clasificatoria y, en caso de ser llamado, hasta 2 (dos) veces más durante la fase final, una antes de quedar eliminado y otra luego. El Juez General informará al Tribunal de Disciplina en caso de que el inscripto en un torneo no cumpla en forma parcial o total con este requisito y se solicitará al resto de los inscriptos su oficio voluntario.
 - 4.9.2. El jugador que oficia como contador de tantos no podrá resolver ninguna disputa en el transcurso de un partido, de presentarse alguna controversia, deberá solicitar intervención al Juez General o a sus asistentes para resolver cualquier duda reglamentaria o desacuerdo entre los contrincantes antes de continuar con el partido.
 - 4.9.3. Con el sólo hecho de inscribirse en un torneo el jugador reconoce la autoridad del Juez General designado y se obliga a acatar las decisiones tomadas por éste durante el evento.

5. Autoridades:

- 5.1. Organizador:

TMT

Reglamento para Torneos TMT ProTour

- 5.1.1. Será responsable de lograr el cumplimiento de los requerimientos indicados en la sección de "Condiciones del salón de juego y equipamientos" correspondiente para el tipo de competición que se desarrolle oportunamente.
 - 5.1.2. Será responsable de la organización de la competencia y del cumplimiento de los horarios establecidos.
 - 5.1.3. Será el encargado de realizar el sorteo de los grupos de acuerdo a las especificaciones de este reglamento.
 - 5.1.4. En ningún caso la persona que ejerce como Organizador dentro de un torneo podrá participar de la competencia, ni cumplir funciones de entrenador. Tampoco podrá vestir indumentaria distintiva de ningún club que participe en el circuito, ni denotar parcialidad alguna con ningún jugador.
- 5.2. Juez General:
- 5.2.1. El juez general es la máxima autoridad deportiva en un torneo.
 - 5.2.2. Es el encargado de interpretar y aplicar los reglamentos de TMT dentro del ámbito del torneo que dirige.
 - 5.2.3. Deberá revisar todo el equipamiento al inicio del torneo y verificar que las condiciones de juego sean las apropiadas. En caso de encontrar anomalías graves en las instalaciones o equipamiento, podrá suspender el evento, ya sea antes del inicio, como en cualquier momento en el que crea que las condiciones ya no son apropiadas.
 - 5.2.4. Podrá intervenir en un partido donde se esté cometiendo alguna falta reglamentaria y actuar para corregirla y/o sancionarla.
 - 5.2.5. En ningún caso la persona que ejerce de Juez General dentro de un torneo podrá participar de la competencia, ni cumplir funciones de entrenador. Tampoco podrá vestir indumentaria distintiva de ningún club que participe en el circuito, ni denotar parcialidad alguna con ningún jugador.
- 5.3. Las personas que ejerzan funciones de cualquier carácter como miembros de comisiones directivas en federaciones deportivas de Tenis de Mesa, no podrán ser designados como Organizador o Juez General dentro del Circuito TMT.
- 5.4. Las funciones de Organizador y Juez General en un mismo torneo no podrán ser desarrolladas por la misma persona.

6. Sistema de Juego:

- 6.1. Competencia individual:
- 6.1.1. Todos los aspectos reglamentarios de competencia no cubiertos en este reglamento, serán los que rigen en la parte 2 (dos) del "Reglamento Técnico de Juego" (Reglas del Tenis de Mesa) de la ITTF.
 - 6.1.2. Se utilizará el sistema de competencia de grupos clasificatorios "todos contra todos" (primera fase) seguido de una llave de simple eliminación (segunda fase).
 - 6.1.3. Extensión de los partidos en modalidad Single:

TMT

Reglamento para Torneos TMT ProTour

6.1.3.1. Hasta 16avos. de final inclusive: al mejor de 3 (tres) sets.

6.1.3.2. Desde 8avos. de final: al mejor de 5 (cinco) sets.

6.1.4. Composición de Grupos:

6.1.4.1. Una vez cerrada la inscripción se realiza el sorteo para distribuir a los inscriptos en grupos identificados con letras en orden alfabético de 3 y 4 integrantes.

6.1.4.2. Ordenados por su puntaje en el Ranking General de TMT los inscriptos serán distribuidos en los grupo ordenados alfabéticamente a razón de uno por grupo, siendo el inscripto de mayor puntaje cabeza de serie en el grupo "A", el siguiente cabeza de serie en el grupo "B" y así sucesivamente hasta ocupar con un cabeza de serie cada grupo.

6.1.4.3. El resto de los inscriptos será distribuido por sistema de "serpiente", a razón de uno por grupo, desde el último grupo hacia el primero y luego desde el primer grupo hacia el último, sucesivamente, con el mismo criterio, las veces que hiciera falta.

6.1.4.4. Por último serán distribuidos los inscriptos sin puntaje en el Ranking General de TMT en el orden en que fueron inscriptos en el torneo, utilizando el mismo criterio.

6.1.4.5. Si por causa de fuerza mayor no se pudiera utilizar el software de organización de torneos, los jugadores podrán ser distribuidos en los grupos de acuerdo al orden de inscripción.

6.1.5. Primera fase:

6.1.5.1. De cada grupo clasificarán tres jugadores a la segunda fase.

6.1.5.2. Se adjudicarán a cada jugador 2 (dos) puntos por partido ganado y 1 (un) punto por partido perdido.

6.1.5.3. El orden de clasificación se obtendrá por la suma de los puntajes obtenidos por cada jugador.

6.1.5.4. En caso de doble empate clasificará por delante el que hubiera ganado el partido donde se enfrentaron.

6.1.5.5. En caso de triple empate, clasificará por delante quien obtenga el mejor coeficiente de sets ganados sobre sets perdidos, contabilizando sólo los partidos disputados entre los tres involucrados en el empate. Si el triple empate persiste, será mejor el que obtenga el mejor coeficiente de tantos ganados sobre tantos perdidos, contabilizando sólo los partidos disputados entre los tres involucrados en el empate. En caso de que aun así persista la igualdad, se sortearán las posiciones finales.

6.1.6. Segunda Fase:

6.1.6.1. Una vez determinado el orden en que los jugadores clasifican dentro de cada grupo, el sistema creará una lista de clasificación con el orden en que los jugadores serán ubicados en la instancia de eliminatoria, según el siguiente criterio:

6.1.6.2. Todos los primeros clasificados desde el primer grupo (Grupo A) hasta el último por orden de abecedario,

TMT

Reglamento para Torneos TMT ProTour

6.1.6.3. Todos los segundos clasificados desde el último grupo hasta el primero.

6.1.6.4. Todos los terceros desde el primer grupo hasta el último.

6.1.6.5. El sistema otorgará los "bys" necesarios a los primeros de la lista de clasificación, luego continuará por orden hasta lograr ubicar en cada instancia a un jugador y por último, sorteará el orden en que los jugadores restantes serán apareados con los ya ubicados en la eliminatoria, evitando realizar confrontaciones entre jugadores que provengan de un mismo grupo.

6.1.7. Desarrollo de los partidos:

6.1.7.1. El peloteo previo a un partido es de un máximo de 2 (dos) minutos. Este tiempo será controlado por quien oficie de contador de tantos, quién dará la orden de comenzar el partido cuando el tiempo concluya. Si uno de los jugadores no desea pelotear, el otro puede hacerlo con un voluntario.

6.1.7.2. Entre set y set, los jugadores podrán tomar un descanso de 1 (un) minuto como máximo, este tiempo deberá ser controlado por el contador de tantos.

6.1.7.3. Todo jugador tiene derecho a solicitar 1 (un) tiempo muerto de 1 (un) minuto durante un partido.

6.1.7.4. En caso de lesión se podrá detener el partido durante un tiempo máximo de 10 (diez) minutos para que el jugador se recupere. Si el jugador no volviera a la mesa una vez concluido el tiempo se le dará por ganado el partido a su oponente extendiendo el tanteador de este último a 11 (once) en el set en curso y en los sets restantes necesarios.

6.1.8. Walk Over:

6.1.8.1. En primera fase:

6.1.8.1.1. Por ausencia de un jugador al momento de disputar un partido se dará aviso al juez general y se lo llamará 2 (dos) veces por altavoz. Después del primer llamado se esperará 5 (cinco) minutos hasta el segundo llamado. Pasados 3 (tres) minutos del segundo llamado el juez general dará por ganado el partido a su oponente por 11 (once) a 0 (cero) en todos los sets necesarios.

6.1.8.1.2. El jugador que no se presentara a disputar ningún partido de la primera fase será eliminado de la competición.

6.1.8.2. En segunda fase:

6.1.8.2.1. Se aplica el mismo procedimiento que en la primera fase, salvo que se extiende a 5 (cinco) minutos la espera luego del segundo llamado.

6.2. Competencia por Clubes:

6.2.1. A lo largo de cada jornada comprendida por un Torneo TMT ProTour, se desarrollará una competencia entre Clubes.

6.2.2. Como resultado de dicha competencia, emergerá, un Club Campeón de La Copa ProTour por cada jornada de juego.

TMT

Reglamento para Torneos TMT ProTour

- 6.2.3. Cada jugador representante de un club, que participe de las competencias individuales, abonará con sus resultados una tabla de posiciones de clubes según los siguientes criterios:
- 6.2.3.1. Por partido perdido: 1 (un) puntos.
 - 6.2.3.2. Por partido ganado: 2 (dos) puntos.
 - 6.2.3.3. Por consagrarse 3ro.: 3 (tres) puntos.
 - 6.2.3.4. Por consagrarse sub-campeón: 5 (cinco) puntos.
 - 6.2.3.5. Por consagrarse campeón: 10 (diez) puntos.
- 6.2.4. El Club que al finalizar la jornada se encuentre en la primera ubicación de la tabla de posiciones será coronado como campeón de la jornada.
- 6.2.5. En caso de producirse empate por puntos en la primera ubicación, entre dos o más clubes, se resolverá quien es el campeón de acuerdo a los siguientes criterios de desempate:
- 6.2.5.1. El club con El club con mayor cantidad de Campeones.
 - 6.2.5.2. El club con mayor cantidad de Sub-campeones.
 - 6.2.5.3. El club con mayor cantidad de partidos ganados.
 - 6.2.5.4. El club con menor cantidad de sets perdidos.
 - 6.2.5.5. El club con menor cantidad de tantos en contra.

7. Incidencia en el Rating

- 7.1. El resultado de todos los enfrentamientos individuales que tengan lugar en un Torneo TMT ProTour producirá una variación en el Rating de los jugadores intervinientes, conforme a lo que se detalla en la tabla reproducida al final de esta sección.
- 7.2. Se otorgará a los ganadores de los cruces producidos en la segunda fase una suma de puntos equivalente al doble de lo indicado en la tabla mencionada.

Variación de puntaje por partido disputado.		
Diferencia de puntos entre los jugadores.	Variación al ganar el de mayor puntaje.	Variación al perder el de mayor puntaje
750 o más	1	28
De 500 a 749	2	26
De 400 a 499	3	24
De 300 a 399	4	22
De 200 a 299	5	20
De 150 a 199	6	18
De 100 a 149	7	16
De 50 a 99	8	14

TMT

Reglamento para Torneos TMT ProTour

De 25 a 50	9	12
De 0 a 24	10	10

8. Premios:

- 8.1. Se entregarán medallas o trofeos a los 4 (cuatro) primeros puestos de cada competencia, considerando a los 2 (dos) jugadores eliminados en semifinales como terceros.
- 8.2. Se entregarán medallas o trofeos a los Clubes campeones de cada jornada.
- 8.3. Los trofeos o medallas deberán tener los siguientes datos: tipo de competencia, nombre y fecha del torneo, categoría, incluir la sigla TMT y el puesto al que corresponde.
- 8.4. La entrega de los premios deberá realizarse al finalizar cada competición, con excepción del correspondiente a la competencia por clubes, que se entregará al finalizar cada jornada.
- 8.5. Sólo se podrán entregar premios en dinero en las competencias organizadas para 1ra. División.

9. Disciplina:

9.1. Mal comportamiento:

- 9.1.1. Los jugadores, entrenadores u otros consejeros evitarán comportamientos que puedan afectar injustamente a su oponente, a otros jugadores, ofender a los espectadores o desacreditar el deporte. Por ejemplo: lenguaje inapropiado, gritos desmedidos, romper deliberadamente la pelota o golpearla hacia fuera del área de juego, maltratar intencionadamente la mesa, los separadores o cualquier otro elemento propio o ajeno y faltar el respeto a cualquier persona en el ámbito del torneo.

9.2. Penalizaciones:

- 9.2.1. Ante una infracción a este punto el Juez General podrá mostrar una tarjeta amarilla y advertir al infractor que cualquier otra ofensa está sujeta a penalización.
- 9.2.2. Si un jugador que ha sido advertido comete una segunda falta el Juez General concederá 1 (un) tanto a su oponente y 2 (dos) tantos por una falta posterior, mostrando en cada ocasión una tarjeta amarilla y otra roja conjuntamente.
- 9.2.3. Si un jugador contra el cual han sido aplicados 3 (tres) tantos de penalización durante el mismo encuentro persiste en su mal comportamiento, el Juez General dará por ganado el partido a su oponente extendiendo su tanteador a 11 (once) en todos los sets necesarios.
- 9.2.4. El Juez General tendrá potestad para descalificar a un jugador, entrenador o consejero para un encuentro, una competición o un torneo por una falta grave o conducta ofensiva; de hacerlo así mostrará una tarjeta roja."

9.3. Consejos:

- 9.3.1. Los jugadores podrán recibir consejo en el transcurso de un encuentro únicamente durante los descansos entre set y set y/o en el tiempo muerto solicitado por cualquiera de las partes.
- 9.3.2. Mientras un jugador oficie de contador de tantos no podrá dar consejo a ningún otro jugador ni demostrar parcialidad alguna.

TMT

Reglamento para Torneos TMT ProTour

10. Normas de convivencia:

- 10.1. Los jueces generales, organizadores, representantes de clubes, directores de liga y jugadores deberán colaborar para mantener en los torneos un clima familiar, ameno y respetuoso.
- 10.2. Se podrá pasar música a bajo volumen mientras no se estén disputando partidos.
- 10.3. No se permitirá fumar dentro del salón de juego. Para esto se deberán exhibir carteles con la consigna "GRACIAS POR NO FUMAR"
- 10.4. No se permitirá el consumo de bebidas alcohólicas dentro del salón de juego.
- 10.5. Si cualquier persona jugador, entrenador, árbitro o público no cumple con estas normas, o molesta u ofende a cualquier jugador durante un encuentro podrá ser expulsada del salón de juego por el Juez General.