



REGLAMENTO

TORNEOS REGULARES

Vigente desde el 01/12/2020

Actualizado el 18/08/2021

ÍNDICE GENERAL

1. VIGENCIA
2. GENERALIDADES
3. PROGRAMACIÓN Y PUBLICACIÓN
4. CANON POR INSCRIPCIÓN
5. EQUIPAMIENTO Y CONDICIONES DE JUEGO
6. CUPOS E INSCRIPCIONES
7. AUTORIDADES
8. SISTEMA DE JUEGO
9. INCIDENCIA EN EL RATING
10. PREMIOS
11. DISCIPLINA
12. NORMAS DE CONVIVENCIA
13. PROMOCIÓN Y DIFUSIÓN
14. SITUACIONES NO CONTEMPLADAS

1. VIGENCIA

- 1.1 El presente Reglamento comienza a regir a partir del 1 de diciembre de 2020.
- 1.2 En el marco de la pandemia Covid-19, el presente reglamento se actualizará periódicamente en función de la normativa vigente.
- 1.3 Se anexa al presente reglamento el Protocolo de FeTeMBA para Torneos TMT:
[VER PROTOCOLO PARA TORNEOS](#)
- 1.3.1 El Protocolo para Torneos es de cumplimiento estricto y obligatorio en todas las competencias del Circuito TMT.

2. GENERALIDADES

- 2.1 Cada torneo puede contener hasta 4 (cuatro) competencias los fines de semana y feriados y hasta 3 (tres) competencias los días hábiles.
- 2.2 Las competencias deberán estar separadas por un lapso no menor a 3 (tres) horas.
- 2.3 El horario de inicio para cada competición deberá estar comprendido entre las 09:00 hs. y las 21:00 hs.

3. PROGRAMACIÓN Y PUBLICACIÓN

- 3.1 Cada Institución, podrá programar y publicar para cada una de sus Ligas los torneos que desee realizar en www.tenisdemesaparatodos.com a través de su Representante, quien deberá ingresar a su panel de control y detallar las Divisiones, Categorías y Modalidades que contendrá el torneo, los horarios de inicio de cada competición, el arancel por inscripción y toda la información accesoria solicitada en el formulario habilitado para tal fin.
- 3.2 Los torneos deben ser programados por las Instituciones con una antelación no inferior a 3 (tres) días hábiles respecto a la fecha de su realización.
 - 3.2.1 Queda a criterio exclusivo de TMT permitir el registro de torneos en un plazo inferior a 3 (tres) días hábiles respecto a la fecha de realización de estos, siempre que esta medida se encuentre justificada por la necesidad de satisfacer la demanda de juego.
- 3.3 Cada Institución, podrá programar en el calendario del Circuito TMT un máximo de 4 (cuatro) torneos los fines de semana y días feriado, y un máximo de 10 (diez) torneos los días hábiles.
- 3.4 En un mismo torneo podrán registrarse hasta 2 (dos) competencias simultáneas, siempre que la sede cuente con la cantidad necesaria de mesas para desarrollarlas conforme a lo establecido en este reglamento.

- 3.5 En caso de realizarse competencias en forma simultánea, el horario de inicio de cada competencia debe estar separado por un lapso no inferior a 30 (treinta) minutos.
- 3.6 Únicamente se podrán realizar competencias de modalidad individual.
- 3.7 Las Instituciones que deseen publicar torneos en el calendario del Circuito TMT, previamente deberán firmar a través de su representante una DDJJ declarando que la sede cumple con todos los protocolos sanitarios para albergar competencias deportivas.

- 3.8 Penalizaciones:
 - 3.8.1 Se penalizará a toda Institución que realice publicaciones de torneos que transgredan las normas de este Reglamento con una multa inicial equivalente a 20 (veinte) cánones y de 20 (veinte) cánones adicionales por cada una de las transgresiones en las que pudiera haber incurrido en un plazo de 1 (un) año.
 - 3.8.2 Las Ligas que por motivos que no fueran de fuerza mayor demostrables fehacientemente, den de baja torneos publicados reciben las siguientes sanciones:
 - 3.8.2.1 Desde los 6 (seis) meses y hasta 3 (tres) meses antes de la fecha de realización del torneo: El equivalente a 1 (un) cánones por cada división suspendida.
 - 3.8.2.2 Desde los 3 (tres) meses y hasta 1 (un) meses antes de la fecha de realización del torneo: El equivalente a 3 (tres) cánones por cada división suspendida.
 - 3.8.2.3 Desde 1 (un) mes y hasta 10 (diez) días hábiles antes de la fecha de realización del torneo: El equivalente a 6 (seis) cánones por cada división suspendida.
 - 3.8.2.4 Desde 9 (nueve) días y hasta 2 (dos) días antes de la fecha de realización del torneo: El equivalente a 9 (nueve) cánones por cada división suspendida.
 - 3.8.2.5 En un plazo inferior: El equivalente a 12 (doce) cánones por cada división suspendida.
 - 3.8.3 En el caso de aquellas ligas que reincidan en la anulación injustificada de torneos en un plazo comprendido de 1 (un) año desde la última incidencia se fijan las siguientes sanciones:
 - 3.8.4 Por 3 (tres) reincidencias en la anulación injustificada de un torneo: Suspensión de la liga por un plazo de 30 (treinta) días.
 - 3.8.5 Por 4 (cuatro) reincidencias en la anulación injustificada de un torneo: Suspensión de la liga por un plazo de 60 (sesenta) días.
 - 3.8.6 Por 5 (cinco) reincidencias en la anulación injustificada de un torneo: Suspensión de la liga por un plazo de 120 (ciento veinte) días.

4. CANON POR INSCRIPCIÓN

- 4.1 La Institución que a través de sus ligas organice torneos regulares haciendo uso del marco reglamentario del Circuito TMT y/o utilice las herramientas administrativas suministradas para su organización, se obliga al pago de un canon o arancel por cada inscripción de jugadores en las competiciones comprendidas por el torneo.
- 4.2 Se eximen del pago del canon por inscripción, a las competencias publicadas para damas y menores hasta la modalidad Sub-18.
- 4.3 El valor del canon por cada inscripción en torneos regulares será fijado por la Federación de Tenis de Mesa de Buenos Aires (FeTeMBA) y publicado en la página www.fetemba.org.ar
- 4.4 En caso de incumplimiento en el pago de cánones luego de 30 (treinta) días corridos luego del vencimiento de cada período, el Club quedará inhabilitado para realizar torneos y se eliminarán todos los torneos publicados para sus Ligas.
- 4.5 Las Instituciones deberán efectuar el pago de los cánones adeudados por depósito bancario a la cuenta designada por FeTeMBA, considerando el valor vigente por canon publicado en las páginas mencionadas anteriormente y notificar por mail a administración@fetemba.org.ar para su registro.

5. EQUIPAMIENTO Y CONDICIONES DE JUEGO

- 5.1 Vestimenta y elementos de los jugadores:
 - 5.1.1 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.).
 - 5.1.2 Cada Jugador deberá asistir con su propia paleta al torneo. La misma deberá tener gomas de colores reglamentarios. 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.
 - 5.1.3 A partir de 5ta división las gomas deberán ser aprobadas por ITTF.
[Ver Listado de Gomas Aprobadas](#)
 - 5.1.4 En todos los casos, las paletas deberán mostrar un buen estado de conservación, con sus gomas correctamente pegadas y cubriendo adecuadamente la superficie de la madera.
 - 5.1.5 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.

- 5.2 Mesas y accesorios:
 - 5.2.1 Las mesas de juego y sus redes deberán ser de medidas reglamentarias. Cada liga deberá informar el tipo y/o marca de mesas que se utilizarán en los torneos que se realicen en su sede.
 - 5.2.2 Las pelotas utilizadas en el torneo deberán ser plásticas, de marca reconocida, de 1 (una) estrella como mínimo, color blanco si las paredes son oscuras, o naranja si son claras.

- 5.3 Salón de juego y equipamientos:
 - 5.3.1 Dispondrá de un área de juego mínima de 4 (cuatro) x 7 (siete) metros para cada mesa, más el espacio de circulación.
 - 5.3.2 La altura mínima a la que se encontrará el techo en espacios cerrados deberá ser de 3 (tres) mts.
 - 5.3.3 Ofrecerá condiciones de limpieza, seguridad y comodidades aceptables para jugadores y público y deberá contar con habilitación municipal para este tipo de eventos.
 - 5.3.4 En espacios cerrados, el área de juego deberá tener una iluminación acorde a la exigencia de la actividad (aprox. 200 lux como mínimo sobre la mesa). Deberá evitarse el ingreso de luz solar directa sobre la misma.
 - 5.3.5 Cada mesa deberá contar con un cartel con un número que la identifique de por lo menos 15 (quince) x 15 (quince) cm. ubicado cerca de la misma y visible desde la mesa de control.
 - 5.3.6 Habrá una mesa con su silla junto a cada mesa de juego para quien oficie de contador de tantos.
 - 5.3.7 Se contará con un tablero de tantos y sets en buenas condiciones para cada mesa de juego.
 - 5.3.8 El área de juego deberá estar rodeada por separadores de una altura aproximada de 70cm. en por lo menos el 50% del perímetro.
 - 5.3.9 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.

6. CUPOS E INSCRIPCIONES

- 6.1 En una competición contenida por un Torneo Regular sólo podrán inscribirse aquellos jugadores que pertenezcan a la División indicada para la competición a desarrollarse o que pertenezcan a una división de nivel inferior.
- 6.2 En ningún caso un Jugador podrá participar en una competición programada para una División de nivel inferior a la que pertenece.
- 6.3 La cantidad máxima de inscriptos en una competencia se determina a razón de 4 (cuatro) jugadores por mesa asignada para la competencia, siendo 84 (ochenta y cuatro) el cupo máximo y 6 (seis) el mínimo.
- 6.3.1 Aquellas Instituciones que deliberadamente excedan el cupo máximo de inscriptos, serán susceptibles de ser sancionadas con la eliminación total o parcial de sus próximos torneos publicados en el calendario, e inhabilitados para publicar y organizar nuevos torneos.
- 6.4 De no completarse el mínimo de inscripciones se suspenderá la competencia.
- 6.5 Inscripción:
- 6.5.1 La inscripción para un torneo se realizará únicamente en forma anticipada.
- 6.5.2 A tal efecto el organizador deberá especificar en la ficha del torneo tres vías de contacto: número celular, whatsapp, e-mail.
- 6.5.3 El jugador solicitará la reserva de un cupo en el torneo contactando al organizador, y proporcionándole su nombre completo y código de jugador.
- 6.5.3.1 El organizador podrá solicitar al jugador una foto de algún documento que corrobore su identidad.
- 6.5.3.2 El organizador deberá verificar que el jugador se encuentre registrado en el sitio web de TMT y que su rating le permita participar en la categoría solicitada.
- 6.5.4 El organizador podrá solicitar el pago por adelantado de la inscripción antes de confirmar la reserva del cupo.
- 6.5.5 La inscripción anticipada estará disponible desde el momento en que el torneo se encuentre publicado en el calendario, y finalizará 10 minutos antes del horario estipulado para el comienzo de la competición o cuando los cupos se encuentren agotados.
- 6.5.6 De completarse el cupo máximo en alguna categoría, el organizador deberá informar inmediatamente al Circuito TMT para reflejarlo en la ficha del torneo.
- 6.5.7 En caso de que 12 (doce) horas antes del inicio de la competencia, no se hubiera alcanzado el mínimo de participantes, el organizador deberá avisar a los jugadores inscriptos la suspensión de la categoría y reintegrar el pago correspondiente.

- 6.5.7.1 Así mismo deberá informar inmediatamente al Circuito TMT, para reflejar dicha suspensión en la ficha del torneo.
- 6.5.8 No estarán permitidas las listas de espera, ni tomar inscripciones suplentes para cubrir posibles bajas.
- 6.5.9 No se aceptarán inscripciones presenciales.
- 6.5.10 La inscripción anticipada genera un compromiso de participación.
- 6.5.10.1 Será responsabilidad del jugador asegurarse de contar con los medios necesarios para presentarse a jugar en tiempo y forma.

- 6.6 Bajas:
 - 6.6.1 Se aceptarán bajas en las inscripciones, hasta 10 minutos antes del horario estipulado para el comienzo de la competencia.
 - 6.6.2 Para hacer efectiva la baja, el participante deberá comunicarse vía número celular con el organizador de la competencia, e informarle su intención de no participar.
 - 6.6.3 Una vez realizado el sorteo de los grupos, no se aceptarán nuevas bajas, y los participantes serán llamados a jugar conforme a los tiempos de tolerancia establecidos en el punto 8.8 del presente reglamento.
 - 6.6.4 En ningún caso se reintegrará el pago de la inscripción.

- 6.7 Obligaciones de los inscriptos:
 - 6.7.1 El jugador inscripto en un torneo tiene 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 del torneo tendrá la obligación de notificar al Circuito TMT la nómina de jugadores que incumplan esta norma
 - 6.7.2 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 para resolver cualquier duda reglamentaria o desacuerdo entre los contrincantes antes de continuar con el partido.
 - 6.7.3 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.

7. AUTORIDADES

7.1 Organizador:

- 7.1.1 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.
- 7.1.1.1 A su vez será el responsable de asegurar el estricto cumplimiento del Protocolo para Torneos TMT.
- 7.1.2 Será responsable de la organización de la competencia, de la inscripción anticipada, y del cumplimiento de los horarios establecidos
- 7.1.3 Será el encargado de realizar el sorteo de los grupos de acuerdo con las especificaciones de este reglamento.
- 7.1.4 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.

7.2 Juez General:

- 7.2.1 El juez general es la máxima autoridad deportiva en un torneo.
 - 7.2.2 Es el encargado de interpretar y aplicar los reglamentos de TMT dentro del ámbito del torneo que dirige.
 - 7.2.3 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.
 - 7.2.4 Podrá intervenir en un partido donde se esté cometiendo alguna falta reglamentaria y actuar para corregirla y/o sancionarla.
 - 7.2.5 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.
- 7.3 Las funciones de Organizador y Juez General en un mismo torneo no podrán ser desarrolladas por la misma persona.

8. SISTEMA DE JUEGO

- 8.1 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, salvo el punto 2.15 del mismo.

- 8.2 Se utilizará el sistema de competencia de grupos clasificatorios "todos contra todos" (primera fase) seguido de una llave de simple eliminación (segunda fase).

- 8.3 Extensión de los partidos en modalidad Single:
 - 8.3.1 Hasta Semi-Final inclusive: al mejor de 3 (tres) sets.
 - 8.3.2 Final: al mejor de 5 (cinco) sets.
 - 8.3.3 Opcionalmente, cada Institución, podrá elegir disputar la División más alta de un torneo al mejor de 5 (cinco) sets a partir de 8vos. de Final. En este caso la Institución deberá hacer mención de ello en el área de información del torneo al momento de ser publicado.

- 8.4 Composición de Grupos:
 - 8.4.1 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.
 - 8.4.2 Ordenados por su puntaje en el Ranking General de TMT los inscriptos serán distribuidos en los grupos 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.
 - 8.4.3 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.
 - 8.4.4 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.
 - 8.4.5 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 con el orden de inscripción.

- 8.5 Primera fase:
 - 8.5.1 De cada grupo clasificarán tres jugadores a la segunda fase.
 - 8.5.2 Se adjudicarán a cada jugador 2 (dos) puntos por partido ganado y 1 (un) punto por partido perdido.
 - 8.5.3 El orden de clasificación se obtendrá por la suma de los puntajes obtenidos por cada jugador.
 - 8.5.4 En caso de doble empate clasificará por delante el que hubiera ganado el partido donde se enfrentaron.

- 8.5.5 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.
- 8.6 Segunda Fase:
- 8.6.1 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:
- 8.6.1.1 Todos los primeros clasificados desde el primer grupo (Grupo A) hasta el último por orden de abecedario,
- 8.6.1.2 Todos los segundos clasificados desde el último grupo hasta el primero.
- 8.6.1.3 Todos los terceros desde el primer grupo hasta el último.
- 8.6.2 El sistema otorgará los "byes" 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.
- 8.7 Desarrollo de los partidos:
- 8.7.1 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.
- 8.7.1.1 Se permitirá a cada jugador, en su primer partido de la competencia, extender este tiempo de peloteo hasta 5 (cinco) minutos.
- 8.7.2 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.
- 8.7.3 Todo jugador tiene derecho a solicitar 1 (un) tiempo muerto de 1 (un) minuto durante un partido.
- 8.7.4 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.

8.8 Walk Over (W.O):

8.8.1 En primera fase:

8.8.1.1 Por ausencia de un jugador al momento de disputar un partido se dará aviso al juez general y se lo llamará 2 (dos) veces. 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.

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

8.8.2 En segunda fase:

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

9. INCIDENCIA EN EL RATING

9.1 El resultado de todos los enfrentamientos individuales que tengan lugar en un Torneo Regular producirá una variación en el Rating de los jugadores intervinientes, conforme a lo que se detalla en la siguiente tabla:

VARIACIÓN DE PUNTAJE POR PARTIDO DISPUTADO		
Diferencia de puntos entre los jugadores	Si gana el de MAYOR PUNTAJE (ganador suma y perdedor resta)	Si gana el de MENOR PUNTAJE (ganador suma y perdedor resta)
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
de 25 a 49	9	12
de 0 a 24	10	10

10. PREMIOS

- 10.1 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.
- 10.2 Únicamente en las competencias de 1ra División, podrán entregarse premios en efectivo.
- 10.3 Los trofeos o medallas deberán tener los siguientes datos: nombre y fecha del torneo, categoría, incluir la sigla TMT y el puesto al que corresponde.
- 10.4 La entrega de los premios deberá realizarse al finalizar cada competición.

11. DISCIPLINA

- 11.1 Mal comportamiento:
 - 11.1.1 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.
- 11.2 Penalizaciones:
 - 11.2.1 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.
 - 11.2.2 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.
 - 11.2.3 Si un jugador contra el cual han sido aplicados 3 (tres) tantos de penalización durante el mismo encuentro persisten 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.
 - 11.2.4 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."
- 11.3 Consejos:
 - 11.3.1 Los jugadores podrán recibir consejo por parte de una única persona a la que designen al inicio de cada partido.

- 11.3.2 Los consejos podrán ser recibidos previos al calentamiento previo, en los descansos entre set y set y/o en el tiempo muerto solicitado por cualquiera de las partes. También podrán recibirse consejos breves entre la finalización de un punto y el inicio del siguiente, siempre que esto no implique atrasos o altere el normal desarrollo del partido.
- 11.3.3 Mientras un jugador oficie de contador de tantos no podrá dar consejo a ningún otro jugador ni demostrar parcialidad alguna.

12. NORMAS DE CONVIVENCIA

- 12.1 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.
- 12.2 Se podrá pasar música a bajo volumen mientras no se estén disputando partidos.
- 12.3 No se permitirá fumar dentro del salón de juego. Para esto se deberán exhibir carteles con la consigna "GRACIAS POR NO FUMAR"
- 12.4 No se permitirá el consumo de bebidas alcohólicas dentro del salón de juego.
- 12.5 Si cualquier persona jugadora, 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.

13. PROMOCIÓN Y DIFUSIÓN

- 13.1 Las Instituciones organizadoras deberán hacer exhibición durante el desarrollo de los torneos de todo el material gráfico informativo y publicitario suministrado por el Circuito TMT cuando les sea solicitado.
- 13.2 Las Instituciones organizadoras deberán incluir en el material publicitario que produzcan por sus propios medios para la difusión de Torneos Regulares del Circuito TMT, el isologotipo del Circuito TMT y hacer mención a sus respectivo sitio web: www.tenisdemesaparatodos.com
- 13.3 Cada Institución otorgará a TMT, por cada división organizada, una inscripción sin cargo para un próximo Torneo Regular de cualquiera de las ligas administradas por el Club. TMT utilizará las inscripciones sin cargo para promover la incorporación de nuevos jugadores y facilitar la participación de jugadores que no puedan asumir el pago del arancel de inscripción. Se exceptúa a las Instituciones del pago del canon originado por estas inscripciones sin cargo.

14. SITUACIONES NO CONTEMPLADAS

- 14.1 El presente reglamento podrá ser modificado siempre que se considere oportuno, y bastará su sola publicación para entrar en vigor.
- 14.2 Toda situación no contemplada en el presente reglamento será resuelta por el Director del Circuito TMT.