



Reglamento General del Circuito

INDICE

Generalidades	<i>Página 2</i>
Director del Circuito	<i>Página 2</i>
Tribunal de Disciplina	<i>Página 2</i>
Junta Evaluadora	<i>Página 2</i>
Clubes, Sedes y Ligas	<i>Página 3</i>
Jugadores	<i>Página 3</i>
Divisiones, Categorías y Modalidades	<i>Página 4</i>
Ranking General TMT	<i>Página 5</i>

Reglamento General del Circuito

1. Generalidades:

- 1.1. El presente reglamento podrá ser modificado toda vez que se considere necesario y bastará su publicación en el sitio web oficial del circuito (www.tenisdemesaparatos.com) para que entre en vigor a partir de la finalización de las competencias en curso.
- 1.2. Bastará como comunicación fehaciente de toda la información referida al Circuito TMT su publicación en el sitio web oficial.

2. Director del Circuito:

- 2.1. El Director General del Circuito TMT es designado por la Comisión Directiva de FeTeMBA conforme a los lineamientos que esta disponga para su nombramiento.
- 2.2. Es responsable de hacer cumplir las normas establecidas en este reglamento.
- 2.3. Es responsable de la gestión administrativa del circuito.
- 2.4. Tiene a su cargo la misión de promocionar, difundir, publicitar e implementar toda política orientada al crecimiento y la mejora constante del Circuito TMT.

3. Tribunal de Disciplina:

- 3.1. El Tribunal de Disciplina de FeTeMBA es quien interviene de oficio o cuando le sea requerido, conforme a los lineamientos fijados por esa misma organización, para resolver las faltas disciplinarias en las que incurra cualquiera de los miembros del Circuito TMT.

4. Junta Evaluadora:

- 4.1. La Comisión Directiva de FeTeMBA se reserva el derecho de designar y poner en funciones, de existir su necesidad, una Junta Evaluadora, que tendrá por objetivo realizar calificaciones sobre las Sedes, Ligas, Jueces Generales y Organizadores vinculados al Circuito TMT.
- 4.2. La Junta Evaluadora la integrarán 3 (tres) miembros titulares y 3 (tres) suplentes con conocimiento comprobado de los reglamentos del Tenis de Mesa y del Circuito TMT, designados por la Comisión Directiva de FeTeMBA, conforme a los lineamientos que esta disponga para su nombramiento.
- 4.3. Será responsable de calificar e informar, conforme a los requisitos establecidos por el Circuito TMT y a solicitud del Director General del Circuito, la aptitud de Sedes, Ligas, Jueces Generales y Organizadores que tramiten su incorporación al Circuito TMT.
- 4.4. Será responsable de informar al Director General del Circuito sobre cualquier modificación producida en las calificaciones ya emitidas.

Reglamento General del Circuito

- 4.5. El Director General del Circuito deberá contar con 2 (dos) opiniones favorables de los miembros de la Junta Evaluadora sobre cada calificación solicitada, para considerar la misma como válida y anexarla al expediente correspondiente.
- 4.6. La Junta Evaluadora contará con 30 días corridos para expedirse, desde la recepción de una solicitud de calificación para Sedes, Ligas, Jueces Generales y/o Organizadores. Superado este plazo, el Director General del Circuito tendrá la facultad de resolver las habilitaciones solicitadas conforme a su criterio.

5. **Clubes, Sedes y Ligas:**

5.1. Clubes:

- 5.1.1. Los Clubes son entidades registradas en el Circuito TMT, habilitadas a organizar las competencias comprendidas por los reglamentos y disposiciones.
- 5.1.2. Cada Club debe designar un Representante, que será el responsable de toda gestión ante el Circuito TMT y el único con facultades para editar la información del Club en la página del Circuito.
- 5.1.3. Los Clubes puede organizar competencias, tanto, en sus propias Sedes, como en cualquiera de las Sedes habilitadas del Circuito TMT.
- 5.1.4. Los Clubes pueden contar con Jugadores que los representen, siempre que los mismos hayan expresado su consentimiento.
- 5.1.5. Los Clubes, pueden en forma unilateral y sin necesidad de expresar motivos, desafectar a cualquiera de sus Jugadores.
- 5.1.6. Los Clubes adheridos que contasen con al menos 1 (un) Jugador Activo en el Circuito TMT, contarán con una ficha en la página web www.tenisdemesaparatos.com con información detallada y figurarán en los listados de clubes que allí se presentan.
- 5.1.7. Aquellos Clubes adheridos, que no contasen con al menos 1 (un) Jugador Activo en el Circuito TMT, serán eliminados de los listados de clubes que se exhiben en la página y se quitará de su ficha la información de contacto.

5.2. Sedes:

- 5.2.1. Son consideradas sedes del Circuito TMT aquellos ámbitos que cuenten con la habilitación emitida por el Circuito TMT sobre las instalaciones, espacios de juego y equipamientos destinados al desarrollo de los torneos.

Reglamento General del Circuito

5.3. Ligas:

- 5.3.1. Una Liga se encuentra conformada por todos los torneos organizados por un mismo Club, en una misma Sede. Para la designación de cada torneo se utiliza el nombre de la Liga al cual se antepone un prefijo numeral correlativo.
- 5.3.2. Para la organización de cada torneo de una Liga, los Clubes deben designar un Organizador y un Juez General que se encuentren habilitados por el Circuito TMT y cuenten con sus acreditaciones para ser exhibidas durante la realización de las competencias.
- 5.3.3. Todos los torneos de una Liga otorgan puntos para el Ranking General TMT, excepto aquellos que se disputan en modalidad de dobles y dobles mixto.

6. Jugadores:

6.1. Son considerados Jugadores del Circuito TMT todos aquellos que hayan cumplimentado su registro mediante el formulario publicado a tal fin en www.tenisdemesaparatos.com.ar y aceptado las bases y condiciones de participación, y lo expresado por los reglamentos del Circuito TMT. Cumplidos estos requisitos el jugador recibirá por correo electrónico la confirmación de su inscripción y podrá participar de las competencias.

6.2. Jugadores Libres y Jugadores Representantes de Clubes:

- 6.2.1. Los Jugadores pueden participar en condición de Jugador Libre o pueden representar a un Club, siempre que el Club se encuentre adherido al Circuito TMT y haya prestado su consentimiento.
- 6.2.2. Se consideran Jugadores Libres a todo aquellos que no manifieste representar a un Club específico o que represente a un Club no adherido al Circuito TMT.
- 6.2.3. Los Jugadores podrán optar libremente y sin que se le pueda exigir ningún tipo de condición, dejar de representar a un Club, para representar a otro que ofrezca su consentimiento, o adoptar la condición de Jugador Libre luego de transcurrido un mes desde su último cambio de Club, salvo en los casos de jugadores federados, en cuyo caso su situación será regulada conforme al criterio de la Federación a la cual se encuentran suscriptos.

6.3. Jugadores Activos e Inactivos:

- 6.3.1. Serán considerados Jugadores Activos, aquellos que hayan participado en al menos un torneo en un lapso no superior a 6 (seis) meses, o el plazo que determine el director del Circuito TMT mediante comunicación en la página web. Vencido este plazo se los considerará Jugadores Inactivos, conservarán su puntaje (rating) y serán excluidos del ranking.

Reglamento General del Circuito

6.3.2. Los Jugadores Inactivos, recuperarán su condición de Jugadores Activos luego de volver a participar en un torneo. El Circuito TMT podrá cuando los Jugadores recuperan su condición de Jugadores Activos modificar su rating conforme a la evolución que presente su juego.

7. Divisiones, Categorías y Modalidades:

7.1. Divisiones:

7.1.1. Las divisiones agrupan a los Jugadores de acuerdo con su nivel de juego representado por el puntaje o Rating que exhiban en el momento de la competición en el Ranking General de TMT, conforme a la siguiente escala, siendo "Primera División" la de más alto nivel:

7.1.1.1. Primera División: desde 2100 puntos.

7.1.1.2. Segunda División: 1800 a 2099 puntos.

7.1.1.3. Tercera División: 1600 a 1799 puntos.

7.1.1.4. Cuarta División: 1400 a 1599 puntos.

7.1.1.5. Quinta División: 1200 a 1399 puntos.

7.1.1.6. Sexta División: 1080 a 1199 puntos.

7.1.1.7. Séptima División: 0 a 1079 puntos.

7.1.2. Las divisiones podrán reestructurarse conforme a la evolución poblacional del Circuito TMT.

7.2. Categorías:

7.2.1. Las categorías agrupan a los jugadores respecto de su edad:

7.2.1.1. Libre: Contiene a todos los jugadores. En torneos donde no se aclare expresamente las divisiones publicadas corresponden a esta categoría.

7.2.1.2. Sub 9: Contiene a todos los jugadores que cumplan hasta 9 años de edad en el año en curso.

7.2.1.3. Sub 11: Contiene a todos los jugadores que cumplan hasta 11 años de edad en el año en curso.

7.2.1.4. Sub 13: Contiene a todos los jugadores que cumplan hasta 13 años de edad en el año en curso.

Reglamento General del Circuito

- 7.2.1.5. Sub 15: Contiene a todos los jugadores que cumplan hasta 15 años de edad en el año en curso.
- 7.2.1.6. Sub 18: Contiene a todos los jugadores que cumplan hasta 18 años de edad en el año en curso.
- 7.2.1.7. Maxi 35: Contiene a todos a los jugadores que cumplan 35 o más años de edad en el año en curso.
- 7.2.1.8. Maxi 40: Contiene a todos a los jugadores que cumplan 40 o más años de edad en el año en curso.
- 7.2.1.9. Maxi 50: Contiene a todos a los jugadores que cumplan 50 o más años de edad en el año en curso.
- 7.2.1.10. Maxi 60: Contiene a todos a los jugadores que cumplan 60 o más años de edad en el año en curso.
- 7.2.1.11. Maxi 65: Contiene a todos a los jugadores que cumplan 65 o más años de edad en el año en curso.

7.3. Modalidades:

- 7.3.1. Las modalidades son características especiales que se asignan a cada división en la que se compite dentro de un torneo:
 - 7.3.1.1. Single: competición individual. En torneos donde no se aclare expresamente las divisiones publicadas corresponden a la modalidad "Single".
 - 7.3.1.2. Damas: competición exclusiva para mujeres.
 - 7.3.1.3. **Adaptado: competición exclusiva para personas con discapacidad.**
 - 7.3.1.4. Dobles: competición por parejas.
 - 7.3.1.5. Dobles Mixto: competición para parejas conformadas por al menos una mujer.
 - 7.3.1.6. En la modalidad Dobles y Dobles Mixto, la división a la que corresponde la pareja se obtiene mediante el promedio de los puntajes individuales de sus integrantes.
- 7.3.2. Las modalidades de dobles no computan puntos para el rating individual de los jugadores que conforman la pareja.

Reglamento General del Circuito

8. Ranking General TMT:

- 8.1. El Ranking (tabla de posiciones) General TMT se basa en un sistema de rating donde cada partido de las competiciones individuales disputado en un torneo perteneciente al Circuito TMT genera una ganancia de puntos para el ganador y una pérdida de puntos para el perdedor. La cantidad de puntos perdidos o ganados por cada competidor depende de la diferencia de puntos entre ambos; dichas cantidades serán especificadas en el reglamento de cada tipo de competencia integrada al Circuito TMT.
- 8.2. El Ranking se actualiza el primer día hábil sin torneos de la semana y se publica en la página web del circuito. En caso de que en una semana no hubiera un día hábil sin torneo, el ranking se actualizará conforme a lo que considere conveniente el Director del Circuito TMT.
- 8.3. Todos los jugadores que participan en los torneos pertenecientes al circuito pasan automáticamente a formar parte del Ranking General TMT.
- 8.4. El puntaje inicial con el que ingresará un jugador nuevo al Ranking General TMT será determinado por TMT luego de su primera participación y tendrá relación con su nivel de juego. Los puntajes de inserción serán múltiplo de 50, partiendo de 100 puntos y hasta el máximo posible por debajo del puntaje del jugador ubicado en la posición N° 10 del Ranking General TMT. El Juez General del torneo donde participe un jugador nuevo, tendrá obligación de informar a TMT una estimación del rating inicial del debutante.
- 8.5. El puntaje inicial de un jugador no tiene que llevar correspondencia estricta con la división que el juez general del torneo le asignó al mismo para su primera participación.
- 8.6. Aquel jugador que pase a condición de Inactivo será excluido del ranking, pero seguirá manteniendo su rating, a los efectos de reincorporarlo en caso de volver a competir en un torneo del circuito.
- 8.7. Excepcionalmente el director del circuito podrá modificar el rating de un jugador para evitar posibles desequilibrios.

Fin del Reglamento