



Federación de Tenis de Mesa de la Ciudad de Buenos Aires y Conurbano

REGLAMENTO

CIRCUITO SENIOR

Actualizado a AGOSTO 2017

Fetemba - Federación de Tenis de Mesa de la Ciudad de Buenos Aires y Conurbano
Acoyte 1347 Dpto. 2 Capital Federal. Telefax 011-2055-8126
www.fetemba.org.ar - info@fetemba.org.ar

Capítulo 1 - GENERALIDADES Y CATEGORÍAS

- 1.1. **Este Reglamento tiene vigencia a partir del mes de Agosto de 2016.**
- 1.2. Los Torneos del Circuito Sénior se regirán por el Reglamento de Competencias Individuales del Campeonato Metropolitano Individual, y por el presente Reglamento.
- 1.3. Las categorías que se disputarán son las siguientes:

CABALLEROS

- 1.3.1. **Caballeros Maxi 35 - Jugadores a partir de 35 años cumplidos**
- 1.3.2. **Caballeros Maxi 45 - Jugadores a partir de 45 años cumplidos**
- 1.3.3. **Caballeros Maxi 55 - Jugadores a partir de 55 años cumplidos**
- 1.3.4. **Caballeros Maxi 60 - Jugadores a partir de los 60 años cumplidos**
- 1.3.5. **Caballeros Maxi 70 - Jugadores a partir de los 70 años cumplidos**

DAMAS

- 1.3.5. **Damas Maxi 35 - Jugadoras a partir de 35 años cumplidos**
- 1.3.6. **Damas Maxi 50 - Jugadoras a partir de 50 años cumplidos.**

Nota: Participación por edad: todas las edades se consideran cumplidas o a cumplir durante el año calendario correspondiente al torneo en el cual un jugador quiera participar.

1.4 Se disputarán 8 (ocho) torneos durante la temporada, 7 (siete) Súper Series y 1 (un) Máster, los cuales contarán para la Carrera de Campeones que determinará al campeón metropolitano de cada categoría. El torneo Máster entregara puntaje doble.

1.5 Todas las categorías jugaran con pelotas de plástico 3 estrellas.

Capítulo 2 - SISTEMA DE COMPETENCIA

2.1. Sistema de Competencia:

- 2.1.1. Todos los partidos serán disputados al **mejor de 5 (cinco) sets**.
- 2.1.2. Para que se realice una categoría deberá haber un **mínimo de 3 jugadores inscriptos**.
- 2.1.3. **Hasta 12 jugadores inscriptos** la Categoría se disputará en zonas de 4 con restos de 3, siempre que el cronograma de juego lo permita, caso contrario serán zonas de 3 con restos de 4, clasificando los 3 primeros de cada grupo a la ronda final única (no hay llave B).
- 2.1.4. **A partir de 13 jugadores inscriptos** se jugará en zonas de 3 con restos de 4, clasificando los dos primeros a la llave A y los restantes a la llave B
- 2.1.5. En todos los casos, las Llaves A y B serán disputadas bajo el sistema de Simple Eliminación.
- 2.1.6. **Se podrá participar en dos categorías**, la que le corresponde por edad y una inferior, abonando el correspondiente valor de inscripción, pero la participación en el Torneo Nacional será en la categoría que le corresponde por edad a cada jugador. En caso de que por cuestiones ineludibles de cronograma un jugador no pueda participar de ambas categorías deberá optar por una de ellas

2.2. Orden de Juego en las Zonas:

- 2.2.1. El primer partido tendrá una tolerancia máxima de 15 minutos, después de los cuales automáticamente se le dará por perdido (W.O.) a él/los jugador/es ausente/s, sin tener los mismos, la facultad de acordar un nuevo horario con los jugadores de su zona. El resto de los partidos se disputarán en los horarios establecidos, sin tolerancia horaria. Esta medida se fija con el fin de no dilatar el desarrollo del torneo.
- 2.2.2. Zona de 3 jugadores: 1º Partido 1 con 3; 2º Partido 1 con 2; 3º Partido 2 con 3.
- 2.2.3. Zona de 4 jugadores: 1º Partido 1 con 3; 2º Partido 2 con 4; 3º Partido 4 con 5; 4º Partido 3 con 4; 5º Partido 1 con 4; 6º Partido 2 con 3.
- 2.2.4. Zona de 5 jugadores: 1º Partido 1 con 4; 2º Partido 3 con 5; 3º Partido 1 con 2; 4º Partido 3 con 2; 5º Partido 1 con 5; 6º Partido 2 con 4; 7º Partido 1 con 3; 8º Partido 2 con 5; 9º Partido 1 con 2; 10º Partido 3 con 4.
- 2.2.5. El orden de partidos se alterará cuando se jueguen zonas únicas, siendo la última ronda el partido del jugador 1 con 2.
- 2.2.6. Si hubiera en una misma zona 2 jugadores del mismo club se alterará el orden de partidos para que jueguen entre ellos la primera ronda.
- 2.2.7. Para agilizar el desarrollo del torneo el Juez General podrá autorizar adelantar un partido si uno de los jugadores del primer encuentro está ausente. Si dicho jugador se presentara dentro de los 15 minutos de tolerancia la zona continuará con el orden

establecido desde el primer encuentro, siendo válido el partido jugado.

2.3. Criterio de preclasificación

2.3.1. El orden de preclasificación en todas las categorías será de acuerdo con su rating

2.3.2. En el caso que haya dos o más jugadores con el mismo rating se preclasificará primero al jugador mejor ubicado en la Carrera de Campeones de la categoría en cuestión. Si por este criterio no se puede definir un orden se realizará un sorteo.

2.3.3. En caso de inscribirse al evento jugadores que no posean rating en Fetemba, la Comisión Directiva asignará un rating a dicho competidor en función de sus antecedentes deportivos. Ese puntaje asignado, será el que se utilizará para la preclasificación. En caso de no poseer antecedentes, será considerado jugador Todo Competidor de Sexta División, con 500 puntos iniciales.

2.4. Sorteo

2.4.1. El armado de los grupos o zonas será de acuerdo con el siguiente método:

2.4.1.1. El 1º preclasificado será sembrado en la posición 1 de la zona A, el 2º preclasificado será sembrado en la posición 1 de la zona B, y así sucesivamente hasta completar la posición 1 de todas las zonas.

2.4.1.2. En lo siguiente se utilizará el sistema de "serpenteo" con exclusión de club mientras sea posible, para completar todas las posiciones del grupo.

2.4.1.3. Luego de sembrar todas las posiciones 1 de las zonas, el siguiente jugador en orden de rating será colocado en la posición 2 de la última zona sembrada; y se continuará, de manera decreciente, colocando jugadores en la posición 2 de cada grupo hasta llegar al primer grupo o zona A.

2.4.1.4. Luego de colocar todas las posiciones 2 de las zonas, el siguiente jugador en orden de rating será colocado en la posición 3 de la última zona sembrada; y se continuará, de manera creciente, colocando jugadores en la posición 3 de cada grupo hasta llegar al último grupo o zona, continuando de igual manera para completar todas las posiciones 4, 5 y las que hubiere.

2.5. Exclusión:

2.5.1 Cuando suceda que un jugador deba ser colocado en una zona o grupo donde haya otro compañero de la misma institución afiliada, se aplicará la exclusión para compartir la misma zona con el fin de equiparar la misma cantidad de jugadores de un mismo club en las zonas que existan.

2.5.2 No se aplicará la exclusión de club cuando el número de jugadores y zonas determinen que deban quedar grupos con una diferencia de un jugador de un mismo club respecto a otros.

2.5.3. El jugador que debe ser excluido en una zona avanzará siguiendo el sentido del serpenteo tantas posiciones hasta encontrar un grupo/zona donde se pueda aplicar la regla descrita en 2.5.2

2.5.4 El siguiente jugador que deba ser colocado en la zona pasará a ocupar el lugar que debió ocupar el jugador que fue excluido; se aplicará igualmente el punto 2.5.2 y 2.5.3

2.5.5 El único caso en que el orden de serpenteo se alterará será cuando un jugador deba ser colocado en la última posición de un grupo y pueda ser excluido; en ese caso este jugador retrocederá en contra del sentido del serpenteo tantas posiciones hasta encontrar un grupo/zona donde se pueda aplicar la regla descrita en 2.5.2 y 2.5.3 y cambiará su posición con el jugador que se encuentre en esa posición.

2.6. Sorteo de la “Llave Final”:

2.6.1. - Se utilizará el criterio descrito en el Reglamento Técnico de la ITTF.

2.6.2. El sorteo de las llaves finales se realizará utilizando las posiciones alcanzadas por los jugadores y respetando que los clasificados de un mismo grupo se sorteen en mitades opuestas.

2.7. Jugadores clasificados en el **primer lugar** en la etapa de zonas:

2.7.1. El 1º del grupo A se ubicará en el primer lugar de la mitad superior y el 1º de la zona B en el último lugar de la mitad inferior (excepto en el caso de torneos con jugadores sembrados directamente en llave en cuyo caso se hará el respectivo corrimiento de posiciones)

2.7.2. Se sortean el 1º de las zonas C y D en el último lugar de la mitad superior y el primer lugar de la mitad inferior.

2.7.3. Se sortean en los lugares correspondientes a los ganadores de las zonas E, F, G y H.

2.7.4. Se sortean en los lugares correspondientes a los ganadores de las zonas I, J, K, L, M, N, O y P.

2.8. Jugadores clasificados en el **segundo lugar** en la etapa de zonas:

2.8.1. Se sortearán los jugadores clasificados en el segundo lugar de su zona en cualquier lugar de la llave, luego de haberse sorteado a todos los jugadores clasificados en primer lugar.

2.8.2. En este paso se aplicará el criterio de exclusión por zona (los jugadores que compitieron en un mismo grupo en la etapa Clasificación se sortean en mitades opuestas del cuadro).

2.9 Jugadores clasificados en el **tercer lugar** de la etapa de zonas (en caso de que la categoría jugada tenga hasta 12 inscriptos):

2.9.1 Se sortearán los jugadores clasificados en el tercer lugar de su zona en cualquier lugar de la llave, sin exclusión alguna, luego de haberse sorteado a los clasificados en primer y en segundo lugar.

2.8.3. En caso de ser necesario incluir algún “bye” o “pase automático”, estos serán sembrados primero contra jugadores clasificados en el primer lugar de su zona, según el orden de las zonas (primero contra el ganador de la zona A, luego contra el de la B, luego contra el de la C o D, siguiendo la recomendación de la ITTF al respecto.

2.8.4. La llave B se sortea imitando el procedimiento descrito en los puntos 2.7 (tomando al 3º de la zona A como si fuera el 1º de la zona) y 2.8 (tomando al 4º de la zona A como si

fuera el 2º de dicha zona).

CAPITULO 3 - PUNTAJES

- 3.1. Todos los eventos de este Circuito Sénior otorgan puntos para la Carrera de Campeones de la categoría correspondiente, con factor 1 (uno).
- 3.2. **El evento también otorga puntos para el Ranking Todo Competidor de FeTeMBA.** El factor a utilizarse será de 0.5 en cada una de las categorías (para partidos ganados y perdidos), excepto el torneo Master final, que utilizará factor 1 para partidos ganados y factor 1 para partidos perdidos.
- 3.3. Son aplicables para este tipo de evento las disposiciones de la **Normativa del Sistema de Puntajes.**

CAPITULO 4 - PREMIOS:

- 4.1 Se entregarán medallas a los 4 (cuatro) primeros puestos de cada categoría.
- 4.2 Si se juega la Llave B, recibirán medallas los 2 (dos) primeros puestos de cada categoría.

CAPITULO 5 - OTRAS DISPOSICIONES

Los aspectos no contemplados en las presentes “Bases de Competencia” serán regidos por el Reglamento del Circuito Federado Individual de FETEMBA o en su defecto lo determinado por la Comisión Directiva.

FIN DEL REGLAMENTO