



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

REGLAMENTO DE TORNEOS

GRAND SLAM

MAYORES

2016

1. BASES DE COMPETENCIA

En los torneos Grand Slam Mayores se disputarán los siguientes eventos:

- Llave de Sexta División
- Llave de Quinta División
- Zonas Qually
- Llave de Cuarta División
- Llave de Tercera División
- Zonas Campeonato
- Llave de Segunda División
- Llave de Primera División
- Llave de División de Honor

2. SISTEMA DE JUEGO

2. El sistema de competencia es el siguiente:

2.1 Las **Divisiones Quinta y Sexta** se juegan con el mismo sistema de los torneos Súper Serie, con el agregado de que los **8 mejores de Sexta** (es decir, quienes llegan a Cuartos de Final de la llave final) jugaran, además de su propia llave, en primera ronda de la llave de la categoría **Quinta División** y los **8 mejores de Quinta** (es decir, quienes llegan a Cuartos de Final de la llave final) jugaran, además de su propia llave, la **Etapa Qually junto a los jugadores de Segunda, Tercera y Cuarta División.**

2.2 En la **etapa Qually** se formarán zonas de 3 jugadores con restos de 4, clasificándose todos los jugadores de la siguiente forma:

- **1° de Zona pasa a la Etapa Campeonato** (donde se enfrentará en zonas a los jugadores de División de Honor y Primera División),
- **2° de Zona pasa a la Llave de Tercera División,**
- **3° y 4° de Zona pasa la Llave de Cuarta División.**

2.3 En la **etapa Campeonato** se formarán zonas de 3 jugadores con restos de 4, clasificándose todos los jugadores de la siguiente forma:

- **1° de Zona juega la Llave de División de Honor**
- **2° de Zona juega la Llave de Primera División**
- **3° y 4° de Zona juega la Llave de Segunda División**

Todos los partidos se disputarán al mejor de 5 (cinco) sets, excepto la llave de DIVISION DE HONOR que se disputará al mejor de 7 (siete) sets a partir de los Cuartos de Final.

EN TODAS LAS LLAVES SE PREMIARÁN LOS 4 PRIMEROS LUGARES

3.ORDEN DE JUEGO EN LAS ZONAS DE SEXTA Y QUINTA DIVISION

3.6.1. Orden de Juego en las Zonas:

3.6.1.1. Zona de 3 jugadores: 1º Partido 1 con 3; 2º Partido 1 con 2; 3º Partido 2 con 3.

3.6.1.2. Zona de 4 jugadores: 1º Partido 1 con 3; 2º Partido 2 con 4; 3º Partido 1 con 2; 4º Partido 3 con 4; 5º Partido 1 con 4; 6º Partido 2 con 3.

3.6.1.3. El orden de partidos se alterará cuando se jueguen zonas únicas, siendo la última ronda el partido del jugador 1 con 2.

3.6.1.4. 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; excepto para las zonas únicas.

3.6.1.5. A la hora de comienzo de la zona, deberán estar presentes todos los jugadores de la misma en el área de juego. **Habrà una tolerancia máxima de 15 minutos**, en caso contrario el jugador que no se presente tendrá **WO**. 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.

4.SORTEO ETAPAS QALLY Y CAMPEONATO

4.2.1. El armado de los grupos o zonas de la etapa "Qally" y de la etapa "Campeonato" será de acuerdo con el siguiente método:

4.2.2. **ZONAS QALLY:** Las zonas Qally se completan con todos los inscriptos que por su ranking estén categorizados en **CUARTA, TERCERA y SEGUNDA DIVISION**, con el siguiente criterio de sembrado:

El 1º del Ranking de **SEGUNDA** será sembrado en la posición 1 de la zona A, el 2º del ranking será sembrado en la posición 1 de la zona B, y así sucesivamente hasta completar todos los inscriptos de esta categoría. A continuación, se siembra al primero del ranking de **TERCERA** hasta terminar con sus inscriptos y luego, con los jugadores de **CUARTA** desde el primero del ranking hasta el último de sus inscriptos. **Se completarán las zonas con los 8 clasificados de la LLAVE DE QUINTA DIVISION.**

4.2.3. **ZONAS CAMPEONATO:** Las zonas Campeonato se completan con todos los inscriptos que por su ranking estén categorizados en **PRIMERA** y en **DIVISION DE HONOR**, más los **primeros de las zonas Qually** con el siguiente criterio:

El 1º del Ranking de **DIVISION DE HONOR** será sembrado en la posición 1 de la zona A, el 2º del ranking será sembrado en la posición 1 de la zona B, y así sucesivamente hasta completar todos los inscriptos de esta categoría. A continuación, se siembra al primero del ranking de **PRIMERA** hasta terminar con sus inscriptos y finalmente, se siembran los clasificados en **PRIMER LUGAR DE LAS ZONAS QUALLY.**

4.2.3. Generalmente se utilizará el "serpenteo" convencional; en caso de hacer el sorteo con el "serpenteo modificado" se especificará en la convocatoria.

Exclusión

A. 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.

B. 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.

C. 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 B

D. 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 B y C

E. 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 B o C y cambiará su posición con el jugador que se encuentre en esa posición.

5.ORDEN DE JUEGO EN LAS ZONAS QUALLY Y CAMPEONATO

5.6.1. Orden de Juego en las Zonas:

5.6.1.1. Zona de 3 jugadores: 1º Partido 1 con 3; 2º Partido 2 con 3; 3º Partido 1 con 2.

5.6.1.2. Zona de 4 jugadores: 1º Partido 2 con 3; 2º Partido 1 con 4; 3º Partido 2 con 4; 4º Partido 1 con 3; 5º Partido 3 con 4; 6º Partido 1 con 2.

3.6.1.3. Si en las zonas Qually hubiera 2 jugadores del mismo club se alterará el orden de partidos para que jueguen entre ellos la primera ronda.

3.6.1.5. A la hora de comienzo de la zona, deberán estar presentes todos los jugadores de la misma en el área de juego. **Habrá una tolerancia máxima de 15 minutos**, en caso contrario el jugador que no se presente tendrá **WO**. 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.

6.SORTEO DE LAS LLAVES FINALES

5. Sorteo de las llaves finales, partido de eliminación directa.

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

5.2. No habrá exclusión por club para aquellos jugadores de Quinta División que pasen a jugar las Zonas Qually.

5.3. No habrá exclusión por club para aquellos jugadores que por terminar primeros en sus zonas de Qually pasen a jugar las zonas Campeonato.

5.4. En caso de haber **"byes"**, estos serán sembrados según recomendación de la ITTF en su Manual para Referees o Jueces Generales.

7.PUNTAJES

1. Este torneo otorga doble puntaje para la Carrera de Campeones de la categoría "Todo Competidor".
2. Sólo sumarán puntos para la Carrera de Campeones los jugadores que alcancen al menos los **octavos de final de la llave de División de Honor**.
3. El evento también otorga puntos para el Ranking Todo Competidor y Clasificación General de Fetemba (factor 2 para partidos ganados, factor 1 para partidos perdidos, en todas las categorías)

8.PREMIOS

Se entregarán medallas a los 4 (cuatro) primeros puestos de cada evento. Y también habrá un premio en dinero en efectivo (a determinar por la Federación) para quienes terminen en los 3 primeros puestos de la llave de División de Honor.

9.OTRAS DISPOSICIONES

Los aspectos no contemplados en las presentes "Bases de Competencia" serán regidos por el Reglamento Individual del Circuito Federado de Fetemba

FIN DEL REGLAMENTO