



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

REGLAMENTO DE TORNEOS

GRAND SLAM

TODOS COMPETIDOR

Actualizado – Noviembre 2018

1. BASES DE COMPETENCIA

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

- Llave de Séptima División
- Zonas Pre-Qually
- 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 La **Séptima División** se juega con el mismo sistema de los torneos Súper Serie, con el agregado de que los **8 mejores** (es decir, quienes llegan a Cuartos de Final de la llave final) jugaran, además de su propia llave, las **Zonas Pre-Qually junto a los jugadores de Cuarta, Quinta y Sexta División.**

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

- **1° de Zona pasa a las Zonas Qually** (donde se enfrentará en zonas a los jugadores de Segunda y Tercera División).
- **2° de Zona pasa a la Llave de Quinta División.**
- **3° y 4° de Zona pasa a la Llave de Sexta División.**

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

- **1° de Zona pasa a las Zonas 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 a la Llave de Cuarta División.**

2.4 En las **Zonas 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 SÉPTIMA DIVISIÓN.

3.1. Orden de Juego en las Zonas:

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

3.1.2. 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.

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

3.1.4. 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.

3.1.5. 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.

4. SORTEO ZONAS PRE-QUALLY, QUALLY Y CAMPEONATO

4.1. El armado de las zonas "Pre-Qually", "Qually" y "Campeonato" será de acuerdo con el siguiente método:

4.1.1. **ZONAS PRE-QUALLY:** Las zonas Pre-Qually se completan con todos los inscriptos que por su ranking estén categorizados en **SEXTA, QUINTA Y CUARTA DIVISIÓN**, con el siguiente criterio de sembrado:

El 1º del Ranking de **CUARTA** 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 **QUINTA** hasta terminar con sus inscriptos y luego, con los jugadores de **SEXTA** desde el primero del ranking hasta el último de sus inscriptos. **Se completarán las zonas con los 8 clasificados de la LLAVE DE SÉPTIMA DIVISION.**

4.1.2. **ZONAS QUALLY:** Las zonas Qually se completan con todos los inscriptos que por su ranking estén categorizados en **TERCERA y SEGUNDA DIVISION, más los primeros de las zonas Pre-Qually**, 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 finalmente, se siembran los clasificados en **PRIMER LUGAR DE LAS ZONAS PRE-QUALLY.**

4.1.3. **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 de sembrado:

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.**

4.1.4. 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 PRE-QUALLY, QUALLY Y CAMPEONATO

5.1. Orden de Juego en las Zonas:

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

5.1.2. 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.

5.1.3. 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.

5.1.4. 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

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

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

6.2. No habrá exclusión por club para aquellos jugadores de Séptima División que pasen a jugar las Zonas Pre-Qually.

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

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

6.5. 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 división.

Y también quienes finalicen en los tres primeros puestos de la Llave de División de Honor, recibirán premios en efectivo según el siguiente esquema:

- Campeón: dinero equivalente a 6 inscripciones.
- Sub-Campeón: dinero equivalente a 4 inscripciones.
- Tercero: dinero equivalente a 2 inscripciones (se disputará partido por el 3ro y 4to puesto).

9.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