



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

REGLAMENTO DE TORNEOS

SUPER SERIE

TODO COMPETIDOR (SALVO DIVISIÓN DE HONOR)

[Actualizado - Agosto 2018](#)

Capítulo 1 - GENERALIDADES Y CATEGORÍAS

- 1.1. **Este Reglamento tiene vigencia a partir del mes de agosto 2018.**
- 1.2. Los Torneos Súper Serie 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:
 - 1.3.1. Primera División
 - 1.3.2. Segunda División
 - 1.3.3. Tercera División
 - 1.3.4. Cuarta División
 - 1.3.5. Quinta División
 - 1.3.6. Sexta División
 - 1.3.7. Séptima División
- 1.3.8. La única excepción es División de Honor, la cual desde ahora pasará a formar parte del Súper Serie por Edades (junto a caballeros menores, damas, y maxis), y se regirá con su correspondiente reglamento vigente.
- 1.4. **A partir del año 2016, todas las categorías de este torneo se disputan 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. Si en una categoría hubiere entre 3 y 5 jugadores inscriptos, estos jugarán por el sistema “todos contra todos”.
- 2.1.4. Si en una categoría hubiere 6 o más inscriptos se formarán grupos de 3 ó 4 jugadores donde jugarán todos contra todos. El Director del Circuito determinará la prioridad de zonas de 3 ó 4 jugadores teniendo en cuenta las condiciones de estructura y cronograma de juego.
- 2.1.5. **En todos los casos, la Llave Final será disputada bajo el sistema Simple Eliminación.**
- 2.1.6. Si en un evento se inscribieran más de 40 jugadores en una misma división, la mesa de control o las autoridades del torneo podrán determinar la separación en dos subdivisiones “A” y “B”. En dicho caso, en el evento “A” participarán los jugadores con mayor rating y en el evento “B” los jugadores con menor rating.

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 1 con 2; 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 4 con 5; 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 el primer partido.

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 que haya alcanzado la mejor instancia en el torneo anterior. 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.

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” o “serpenteo modificado”, con exclusión de club mientras sea posible, para completar todas las posiciones del grupo.

2.4.1.3. 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, 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.

2.4.1.5. Para el sembrado de los grupos en el “serpenteo modificado” se sembrarán las primeras posiciones como en 2.4.1.1. Luego se tomarán la cantidad de jugadores como segundas posiciones haya y entre ellos se sortearán sus ubicaciones respetando la exclusión de club. Se repetirá el mismo procedimiento para las tercera posiciones y cuartas.

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 descripta en B
- 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 B y C
- 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 descripta en B o C 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 descripto 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.
- 2.6.3. Jugadores clasificados en el primer lugar en las zonas:**
- 2.6.3.1.** 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 jugadores sembrados directamente en la llave, en cuyo caso se procederá al corrimiento de posiciones).
- 2.6.3.2.** 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.
- 2.6.3.3.** Se sortean en los lugares correspondientes a los ganadores de las zonas E, F, G y H.
- 2.6.3.4.** Se sortean en los lugares correspondientes a los ganadores de las zonas I, J, K, L, M, N, O y P.
- 2.6.3.5.** Si hubieran más de 16 zonas se sortearán también en los lugares correspondientes del cuadro, siempre tomándolos en grupos de potencias de 2 sucesivas.
- 2.6.4. Jugadores clasificados en el segundo lugar en las zonas:**
- 2.6.4.1.** Se sortearán los jugadores clasificados en el segundo lugar de su zona en cualquier lugar de la llave.
- 2.6.4.2.** En este paso se aplicará el criterio de exclusión por zona (los jugadores que compitieron en una misma zona se sortean en mitades opuestas del cuadro).

CAPITULO 3 - PUNTAJES

- 3.1.** El evento otorga puntos para el Ranking Todo Competidor de FeTeMBA. El factor por utilizarse será de 1.5/1.0 (para partidos ganados y perdidos).
- 3.2.** Son aplicables para este tipo de evento las disposiciones de la **Normativa del Sistema de Puntajes**.

CAPITULO 4 - PREMIOS:

Se entregarán premios a los 4 (cuatro) primeros puestos de cada División.

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