

# I La Competencia

México tiene una situación política, geográfica y socioeconómica particular, que hace que apliquemos lo que es más conveniente a nuestro entorno para tener un circuito de Tenis de Desarrollo y formación apropiado para jugadores juveniles mexicanos. Para este fin la Federación Mexicana de Tenis (FMT) ha creado el Circuito Campeones de México (CCM)

Los tres propósitos principales que busca la Federación Mexicana de Tenis a través del CCM, son:

- a) Ayudar al correcto desarrollo y formación de los jugadores infantiles y juveniles de tenis para que puedan alcanzar sus objetivos, sean estos de carácter social, deportivo, de salud, competitivo, con el fin de obtener una beca universitaria, o bien, el de perseguir una carrera como tenista profesional.
- b) Promover esta actividad física entre la juventud mexicana para, cada vez, lograr más y mejores tenistas.
- c) Educar a la niñez y juventud a que aprenda, por medio del deporte bien llevado, a respetar a sus semejantes, a las figuras de autoridad, a ganar con clase, a perder con dignidad, a controlarse a sí mismos, a estar alejados de las drogas, a que tengan valores éticos y morales, a que sean puntuales, a que sean autosuficientes, a que sean responsables, en pocas palabras: A que sean hombres y mujeres íntegros.

Para lograr los objetivos anteriores ha sido necesario establecer un marco de referencia que contenga una serie de normas, políticas, y procedimientos que coadyuven a su consecución.

El presente reglamento es el marco de referencia que regirá, de una manera organizada a: torneos, jugadores, entrenadores de tenis, padres de familia y acompañantes, etc.

## 1. Título de Torneos

Todos Los torneos Infantiles y Juveniles avalados por FMT en competencia de singles y dobles, deberán ser llamados "Circuito de Campeones de México".

## 2. Misión

El Circuito de Campeones De México está compuesto de los mejores torneos nacionales del país. Las Asociaciones Estatales son responsables de proponer los mejores torneos nacionales para la inclusión en el circuito, sujetos a la aprobación definitiva del Consejo Directivo de la FMT.

La FMT por medio del Circuito ofrece una plataforma para que los niños y jóvenes más exitosos en nivel estatal puedan medir su nivel contra los mejores jugadores de otros estados, tomando como referencia la mejora en su Ranking Nacional Infantil – Juvenil FMT que determina la participación en eventos representativos por equipos e individualmente a nivel Nacional e Internacional.

### 3. Principios del Calendario del CCM

El calendario del Circuito de Campeones de México tiene como objetivo dar a los jugadores la oportunidad de competir y ganar puntos en el ranking de la FMT.

- a) Los siguientes principios regirán el calendario.
  - i. Torneos en cada Estado;
  - ii. De grado 1 a 5.
  - iii. Habrá distribución geográfica por región y Grado y así tendrán acceso en cualquier parte del país a todos los niveles del CCM.
  - iv. Un máximo de 11 torneos G1 para elevar la calidad del circuito.
  - v. Número máximo de torneos en una temporada en cada Estado.
  - vi. Hospitalidad en los torneos G-1 para los jugadores que lo soliciten en tiempo y forma mediante la cuota indicada en la convocatoria.

### 4. Propiedad

El Circuito Campeones de México es propiedad y está gestionado por la Federación Mexicana de Tenis.

## II Descripción del Circuito

### 5. Junta Directiva

El Circuito de Campeones de México es desarrollado y coordinado por:

- Director Nacional de Tenis de la FMT - DNT
- Coordinador Nacional del Circuito de Campeones de México - CN

Las funciones del coordinador del CCM serán las siguientes:

- a) Integra el equipo técnico de la Dirección Nacional de Tenis
- b) Coordinar el adecuado funcionamiento y la calidad del circuito, principalmente los torneos nacionales Grado 1 y Grado 2, y supervisar el funcionamiento de todos los otros grados de torneos.
- c) Aplicar y hacer que se cumpla el presente reglamento.
- d) Resolver cualquier petición, duda, disputa, controversia o de otro tipo de interpretación en conformidad con el reglamento.
- e) Evaluar y sancionar bajo reglamento las faltas cometidas por Jugadores, Padres, Coaches y Acompañantes dentro del mismo torneo, las sanciones que impliquen una suspensión en otro torneo deberá turnarlas para evaluación y dictamen por parte del CIJ.
- f) Evaluar la organización de los torneos y el correcto funcionamiento del circuito.
- g) Exigir los requerimientos mínimos para el buen funcionamiento de los torneos. Anexo A
- h) Presentar el informe del torneo al DNT y al CIJ mediante el Reporte del Supervisor del torneo.
- i) Informar al DNT y al CIJ acerca de asuntos graves relacionados con el circuito.
- j) Atender las situaciones de apelación que necesiten atención cuando estas tengan que ver directamente con asuntos relacionados al reglamento.

- k) El CN puede tomar decisión de común acuerdo con el DNT para resolver casos extraordinarios inherentes al torneo y conforme al reglamento.
- l) Realizar un informe específico sobre el desarrollo del circuito CCM de forma anual el cual será remitido al CIJ y al DNT.
- m) Participación, cuando sea requerido, en las reuniones de trabajo del CIJ.
- n) Asesorar a las Asociaciones en el buen funcionamiento de los torneos del CCM.

#### Comité de Infantiles y Juveniles del CCM (CIJ)

- a. El Comité de Infantiles y Juveniles (CIJ) del CCM es el organismo con la máxima autoridad en el Circuito y tomara decisiones referentes al mismo.
- b. Son deberes y atribuciones del CIJ:
  - i. Asegurar la aplicación uniforme del reglamento, sus normas y el código de conducta.
  - ii. Informar al Consejo de Directivo FMT sobre todos los asuntos relacionados al CCM.
  - iii. Aportar recomendaciones para la mejora continua de los torneos y su circuito.
  - iv. Resolver las apelaciones o disputas de cualquier manera que consideren apropiada y cuya decisión será definitiva.
  - v. Actualizar y modificar el reglamento en base al propio funcionamiento del circuito.
  - vi. Imponer sanciones que ameriten suspensión de torneos.
  - vii. Proponer al Consejo Directivo la asignación de sedes para los torneos nacionales G1.

#### 6. Elegibilidad de Jugadores

Podrán participar todos los niños y niñas que se encuentran afiliados a la FMT, nacidos en México, naturalizados, y extranjeros que radiquen en México bajo cualquier situación migratoria y conforme a las siguientes categorías y fechas.

##### a) **Registro**

Todos los jugadores al hacer el registro en línea en el portal de FMT activaran su cuenta personal con CURP, este número es requisito indispensable para activar su cuenta en FMT y verificar su fecha de nacimiento. (Se abrirá registro electrónico durante el primer semestre de 2014 previo comunicado en el sitio web de FMT)

- i. 10 Años, nacidos entre el 1 de enero y 31 de diciembre de 2004
- ii. 12 Años, nacidos entre el 1 de enero y 31 de diciembre de 2002
- iii. 14 Años, nacidos entre el 1 de enero y 31 de diciembre de 2000
- iv. 16 Años, nacidos entre el 1 de enero y 31 de diciembre de 1998
- v. 18 Años, nacidos entre el 1 de enero y 31 de diciembre de 1996
- vi. 21 Años, nacidos entre el 1 de enero y 31 de diciembre de 1993

- b) Para poder competir en cualquiera de los torneos del CCM 2013 los jugadores deben estar al corriente con sus obligaciones económicas y administrativas con su asociación estatal, tales como; afiliación, pagos de Inscripciones a torneos, etc.
- c) Los jugadores extranjeros podrán participar en torneos del CCM con excepción de los Torneos G1 y Olimpiadas Nacionales.
- d) Los jugadores extranjeros no podrán representar a México en competencias de carácter internacional.

## **7. Normas que deben observarse**

- a) La Competencia está abierta a todos los jugadores de tenis con base en el mérito y sin discriminación, únicamente a las condiciones establecidas en este documento.
- b) La Competencia se llevará a cabo de conformidad con el presente Reglamento, Código de Conducta del Circuito Juvenil, la Política de bien estar para los jugadores y Reglas de Tenis de la Federación Internacional de Tenis ITF. (Por sus siglas en ingles)
- c) Al inscribirse a un torneo el jugador automáticamente se compromete a cumplir con todas sus obligaciones y en virtud de respetar y cumplir las normas y reglamentos.
- d) Cualquier jugador que entra y / o participa en el CCM, los padres y acompañantes de cualquier jugador que entra y / o participe en el CCM estarán obligados a cumplir con las disposiciones de reglamento y la política de bienestar de ITF establecidas en el anexo A.
- e) El desconocimiento del reglamento y política de bienestar para jugadores de la ITF NO exime de ninguna falta cometida.

## **8. Afiliación a FMT**

Todos los jugadores que entran en los torneos del Circuito de Campeones de México deben estar Afiliados a esta Federación, aceptar los términos, y cumplir con las normas y reglamentos del CCM.

- a) Al momento de afiliar por primera vez a un jugador, la asociación estatal exigirá como requisito de registro ACTA DE NACIMIENTO y CURP en copia, así como un CERTIFICADO emitido por un médico o institución de salud pública o privada, mediante el cual, se acredite que el jugador esta apto para desarrollar actividades físicas y deportivas.
- b) La afiliación en línea es la entrada a los torneos, sin este registro no será posible inscribirse a cualquier torneo regido por FMT.

## 9. Torneos del CCM de 10 a 21 años

- a) En el circuito nacional de desarrollo infantil-juvenil están incluidos los siguientes torneos:
- i. TORNEOS I.T.F.
  - ii. GRADO 1 A, B
  - iii. GRADO 2
  - iv. GRADO 3
  - v. GRADO 4
  - vi. GRADO 5
  - vii. LIGA DE MINITENIS
  - viii. ESTATAL
  - ix. REGIONAL
  - x. SECCIONAL
  - xi. OLIMPIADA NACIONAL DE TENIS
  - xii. CAMPEONATO DE MÉXICO

NOTA: Todos los torneos del circuito infantil-juvenil comprenderán las categorías de -10 hasta -21 años. Las únicas excepciones a esta regla serán:

La Olimpiada Nacional de Tenis (12, 14 y 16 años).

Los torneos ITF Juniors (14 y 18 años).

El CamMéx (10 hasta 18 años).

### b) Torneos Grado 1

Son los torneos nacionales con mayor grado de puntuación.

Hay un total de 11 torneos grado 1 en toda la república.

Las asociaciones que deseen ser sedes de torneos NG1 tendrán que firmar un contrato con la FMT en el que se especifican las condiciones a respetar por parte de la asociación organizadora. Una de las condiciones indispensables es que la asociación esté al corriente de sus pagos y obligaciones económicas con la FMT a más tardar el 15 de enero del año en curso. Los NG1 serán clasificados en nivel "A", y "B".

### c) Torneos Grado 2

Cada asociación de tenis podrá organizar un torneo grado 2 por año. En los casos en que alguna asociación de la sección no pueda realizar su G2, otra asociación de la misma sección podrá solicitar realizarla, de la siguiente forma,

Carta de solicitud del cambio dirigida a FMT, firmada por las asociaciones involucradas y aprobada por la vicepresidencia de la sección a la que pertenezcan.

Ninguna asociación podrá realizar más de 2 NG2 por año, habiendo grados 2 en diferentes secciones, se evitara su programación en Regiones limítrofes que sean simultáneos en fecha, en medida de lo posible.

### d) Torneos Grado 3

Cada Asociación de tenis podrá organizar un torneo grado 3 por año.

En caso de no realizarlo, no se podrá reasignar a otra asociación.

**e) Torneos Grado 4**

Son los torneos para el desarrollo de los jugadores a nivel nacional pero jugado en los estados y regiones  
Cada asociación de tenis podrá organizar ocho (8) torneos grado 4 por año.

**f) Torneos Grado 5**

Son los torneos de menor puntuación nacional. Están hechos para la promoción de los jugadores y su integración al sistema nacional de competencia. Estos torneos no pagan aval, ni fondo de proyectos especiales a la FMT, solamente para jugar los participantes deben estar afiliados a la FMT. **Hasta ocho (8) torneos G5 podrá organizar cada asociación los cuales no podrán ser promocionales de un promotor en particular.**

**g) Liga de Minitenis.**

Son torneos de minitenis para niños y niñas de 6 a 8 años que solo podrán dar puntaje para Ranking Estatal.

**h) Torneo Estatal**

Habrà un torneo por Asociación al año.  
La puntuación será equivalente a la de un torneo nacional grado 3.

**i) Torneo Regional**

Habrà un torneo por Región geográfica al año.  
La puntuación será equivalente a la de un torneo nacional grado 2.

**j) Torneo Seccional**

Habrà un torneo por Sección geográfica al año.  
La puntuación será equivalente la de un torneo nacional G1 "C".

**k) Olimpiada Nacional**

Habrà un torneo al año, la CONADE designa a la ciudad sede.  
Se otorgará puntuación G1 "B" anexo F.

**l) Campeonato de México (Camméx)**

Habrà un torneo al año.  
La puntuación será la mayor otorgada por el CCM G1 "AA".  
Este torneo comprende las categorías de menores de 10, de 12, de 14, de 16, y de 18 años.

### III. NORMAS Y REGLAMENTOS

#### 10. Ranking

Las clasificaciones definitivas se publicaran al final de cada año y se premiara a los niños y niñas de cada categoría que terminen el año como número 1 del ranking nacional del CCM.

Será la suma de los puntos obtenidos en singles y dobles de los seis mejores resultados del total de torneos jugados durante el año en su categoría.

Para efectos del ranking, los puntos de cada categoría serán diferentes, ganando mayor puntuación los de la categoría de 21 y disminuyendo en 16, 14, 12 y 10 años, y al cambiar de categoría se otorgara el equivalente al 50% de los puntos generados en la categoría anterior. Anexo G.

#### 11. Responsabilidades de Torneos Grado 1

Todos los torneos del CCM están regidos por FMT y serán jugados bajo estas normas y reglas además del código de Conducta, Política de Bienestar ITF, Reglas del tenis ITF. Anexo C.

#### 12. Grados y Asignación de Puntos

Torneos se clasifican en grados, con base principalmente en la evaluación del Supervisor de torneos anteriores,

- i. Se otorgarán puntos a un jugador hasta que haya jugado y ganado una ronda. Avance a través de un bye en el primer partido no será equivalente a ganar una ronda.
- ii. Avance en virtud de un walkover / default, será el equivalente a ganar una ronda.

### IV. REGULACIONES DE LOS TORNEOS

Este reglamento se aplica a todos los torneos del CCM

a) Un jugador deberá presentar su afiliación y documento con fotografía para identificarse cuando un árbitro acreditado del torneo lo requiera.

Modalidades y ramas de competencia: Varonil y femenino singles, varonil y femenino dobles, y dobles mixto sólo en olimpiada.

#### 13. Sistema de Competencia

- a) Cada partido de singles será jugado al mejor de tres sets con tie-break en 6-6.
- b) Cada partido de dobles será de dos sets sin ventaja y con tie-break en 6-6 y un match tie-break (10 puntos) en lugar de un tercer set.
- c) En caso de condiciones meteorológicas adversas el árbitro del torneo puede utilizar algún método alternativo de puntuación aprobado en las reglas del tenis de ITF 2014. Anexo G.

#### 14. Días de Competencia

- a) Todos los torneos del CCM se programaran conforme al calendario escolar y de las circunstancias especiales que el torneo requiera, esto se marcara claramente el inicio y final en la convocatoria

#### 15. Inscripciones.

- a) El cierre de inscripciones estará marcado en cada convocatoria.
- b) La inscripción se hará en línea en el portal de la FMT. El pago se hará con depósito a la asociación con los tiempos marcados en convocatoria, (previo comunicado de FMT).
- c) Todas las Inscripciones deberán ser por medio de la asociación no hay inscripciones personales (previo comunicado FMT, cuando el portal se encuentre operando la inscripción será como marca el inciso "b"), es responsabilidad del jugador inscribirse a tiempo y comprobar que su entrada en el torneo ha sido correctamente realizada.
- d) Todas las inscripciones deben estar pagadas antes del sorteo.

#### 16. Retiros

- a) La retirada de un torneo podrá ser en línea antes de la fecha marcada en la convocatoria y directamente con el árbitro del torneo, después de la fecha de cierre estará sujeto a sanción
- b) Realizado el draw solo podrá retirarse por condición médica, enviando certificado médico a FMT (formato FMT).
- c) Cuando un jugador aparece en el listado definitivo y se retira no podrá reclamar el monto de su inscripción y será penalizado.
- d) Ninguna asociación podrá retirar jugadores de torneos, el contacto debe ser directo del jugador, padres o tutores con el árbitro general del torneo con copia a coordinación CCM.
- e) Cualquier jugador que se retira o abandona un torneo, ya sea en singles o dobles sin presentar un certificado médico válido (del médico del torneo) será penalizado,
- f) El retiro de un partido debe ser avalado por el doctor del torneo y él dictaminará si el jugador puede continuar el torneo (dobles o si es ronda de RR). Si no hay doctor en las instalaciones es responsabilidad del padre o acompañante decidir si el jugador continua jugando.
- g) En los casos que un jugador se retirase por decisión propia ó por instrucciones de los padres y/o entrenador sin existir razón médica el jugador será retirado por completo del torneo, en cualquier modalidad que este jugando.
- h) Cuando el jugador sea retirado del torneo por Código de Conducta (falta grave que derive en descalificación) también será retirado por completo del torneo si estuviese en alguna otra modalidad jugando.

## 17. Un Torneo por Semana

Un jugador no puede competir en un torneo del CCM sí; se encuentra jugando en otro torneo avalado por la FMT e ITF Juniors, en la misma semana del torneo. Se tomará en cuenta la fecha de inicio y término de ambos torneos, la calificación es considerada parte del torneo, ver anexo A.

## 18. Criterios de Aceptación

### a) Singles

Los jugadores serán aceptados en determinación de su Ranking Nacional

### b) Dobles

Los equipos de dobles serán seleccionados de acuerdo al siguiente método;

#### i. Dos jugadores con aceptación Singles Main Draw directos, estos pueden ser cualquiera de los siguientes estatus que hayan entrado al Draw Principal como Aceptado directo, Calificadores / Lucky Losers.

- 1) Dos jugadores con ranking, por orden de ranking total
- 2) Un jugador con ranking y un jugador sin ranking, por orden del jugador con ranking.
- 3) Dos jugadores sin ranking.

#### ii. Dos jugadores, uno de aceptación singles main draw directo y otro jugador que perdió en la fase de calificación.

- 1) Dos jugadores con ranking, por orden de ranking total
- 2) Un jugador con ranking y un jugador sin ranking, por orden del jugador con ranking.
- 3) Dos jugadores sin ranking.

#### iii. Dos jugadores, ambos jugadores que fueron eliminados en la fase de calificación.

- 1) Dos jugadores con ranking, por orden de ranking total
- 2) Un jugador con ranking y un jugador sin ranking, por orden del jugador con ranking
- 3) Dos jugadores sin ranking.

#### iv. Si dos o más equipos están empatados en alguna de estas combinaciones, el orden se establecerá por sorteo.

### **Nota 1: Las aceptaciones directas anteriores no incluyen Wild Cards**

- v. No hay Wild Cards para dobles.
- vi. Esquema de aceptación al dobles
 

|           |   |         |
|-----------|---|---------|
| Prioridad | 1 | AD - AD |
| Prioridad | 2 | AD - Q  |
| Prioridad | 3 | AD - WC |
| Prioridad | 4 | Q - Q   |
| Prioridad | 5 | Q - WC  |
| Prioridad | 6 | WC - WC |

AD, Jugador aceptado directo; Todo jugador que se encuentre jugado el draw principal, los jugadores provenientes con éxito de la calificación, LL lucky losers son considerados como AD para la firma de dobles.

Q – este estatus en firma de dobles son jugadores que quedaron en la fase de calificación no importando la ronda en que haya perdido.

**WC – Los wild cards no son considerados en como AD, y serán la última prioridad de aceptación en la firma de dobles, tal y como marca el esquema.**

- vii. **Ambos jugadores deberán firmar juntos y vestir colores similares en los partidos, La firma es personal, padres o entrenadores NO podrán firmar por su jugador, el jugador que al cierre de inscripciones de un torneo, se haya inscrito con dos parejas será excluido del cuadro y sancionado de acuerdo al código de conducta.**
- viii. Los jugadores solo podrán inscribirse en la misma categoría en que se inscribieron en singles, La única excepción a esta regla sería en caso de que el árbitro general autorizara subir a los jugadores a la siguiente categoría inmediata, en caso de haberse declarada desierta la categoría en dobles. En este caso por ningún motivo se aceptaran parejas compuestas por categorías diferentes.
- ix. El mínimo de parejas inscritas para realizar un torneo de dobles es de tres (3), con dos (2) o menos parejas, la categoría se declarará desierta; y, sólo entonces, el árbitro general decidirá si sube o no de categoría a las parejas. Los jugadores menores de 10 años no podrán subir de categoría para jugar con los de 12 años.
- x. Todos los dobles con 4 o más equipos jugaran eliminatoria directa, con 3 parejas se hará RR.
- xi. Solo los jugadores debidamente inscritos a los singles podrán firmar a los dobles.

## 19. Registro / Firma G1

- a) Draw Principal, no habrá firma para jugadores de cuadro principal, Las listas de los torneos se actualizarán cada día en el portal de FMT y en la página de la asociación organizadora, estas listas son definitivas hasta el momento del cierre, todo jugador inscrito en estas listas con estatus de aceptado directo quedan firmados para el torneo de draw principal.
- b) Calificación; Todos los jugadores que aparezcan en lista con estatus de calificador deberán presentarse a firmar en el día y horario señalados en la convocatoria, habrá firma para jugadores Alternantes (ALT) no inscritos que quieran participar en la clasificación. Estos jugadores serán última prioridad de entrada y lo harán en caso de que haya lugar disponible.
- c) La elaboración del draw de calificación de singles se hará el día previo al inicio, publicando draws y horarios antes de las 20:00 hrs., en el portal de FMT y asociación local.
- d) El draw principal se elaborará y publicará el día previo a la competencia a las 13:00, esto se publicará en cada convocatoria con fecha y hora de elaboración, los sorteos son públicos y podrá asistir cualquier persona que así lo decida, sin interrumpir el proceso del mismo.
- e) Sí en la calificación firma un jugador con ranking suficiente para ser sembrado en MD, el draw principal se realizará hasta que finalice la fase de calificación.
- f) El registro de firma para los dobles cerrará el día de inicio de los singles, Calificación y Principal, a las 13:00 horas.

## 20. Cancelación de participación en un torneo

- a) El plazo que tendrá un jugador para retirarse de un torneo estará marcado en la convocatoria, después de esta fecha y hora será sujeto a penalización conforme al código de conducta.

## 21. Definiciones de entrada

El estatus de un jugador en un torneo no será oficial hasta la publicación de la Lista definitiva del torneo.

### a) Aceptaciones Directas

#### AD

Jugadores inscritos aceptados directamente en el draw principal por su clasificación en el ranking nacional.

### b) Calificadores

#### Q

Los jugadores que se incluyen en el draw principal como resultado del éxito en la fase de calificación.

### c) Wild Cards

#### WC

Son los jugadores incluidos en el cuadro por recibir invitación al torneo. Los WC pueden ser sembrados si su ranking así lo indica. **Los WC deben aparecer en las listas definitivas.**

Se tomarán en consideración únicamente las solicitudes de Wild Cards dirigidas por escrito a FMT a través de la asociación estatal de tenis correspondiente, acompañadas de la documentación que justifique la solicitud. La hoja de solicitud de WC se puede descargar de la página Web de la FMT en el apartado de torneos nacionales.

- i. **Sólo se aceptarán las solicitudes de jugadores ya inscritos en el torneo y que vengan en el formato oficial. Las solicitudes que se reciban en cualquier otro formato serán automáticamente descartadas.**
- ii. Sólo se aceptará una solicitud por torneo, no se aceptarán solicitudes que pidan wild card para 2 ó más torneos.
- iii. Se deberán recibir en la FMT las solicitudes, a más tardar, el día del cierre de inscripciones que aparezca en la convocatoria.
- iv. **La FMT tendrá reservados 2 wild Cards en Torneos G1. Uno (1) será otorgado por FMT y uno (1) más para la asociación organizadora de común acuerdo con la FMT.**
- v. **Estos 2 WC serán por categoría y rama, en calificación y principal, de no utilizarse estos lugares serán ocupados por los siguientes jugadores de la lista de aceptación.**
- vi. **Solo habrá 1 WC para el Masters de Campeones y será otorgado por FMT.**
- vii. Los Wild Cards sólo estarán disponibles para las categorías de 12 a 21 años.
- viii. No hay Wild Cards para la categoría 10 años en ningún torneo del circuito.

#### **d) Alternantes**

#### **ALT**

Los jugadores Alternos / Suplentes son los que están inscritos previo al cierre, rankeados más bajo que los aceptados directos en el Draw Principal y Calificación, estos jugadores tendrán que esperar lugar disponible al cierre de la firma de calificación, si hay lugar disponible en lista de calificación, estos lugares se podrán llenar con jugadores Alternos / Suplentes en el orden de entrada que tuvieran por ranking.

Si no hay evento de calificación, Los Alternos / suplentes que firmaron ocuparan las plazas disponibles en el Draw Principal, de acuerdo con su posición en la Lista de Aceptación.

Para los dobles las parejas que hayan quedado fuera del Draw Principal tomaran el Status de Alternantes / Suplentes y firmaran como mínimo 30 minutos antes del inicio de los partidos de dobles para ocupar un lugar si es el caso de que alguna pareja se retirase del torneo por lesión o alguna otra causa, si hay dos o más parejas de Alternos / Suplentes el lugar en la lista de entrada se hará por sorteo.

#### **e) On-site Alternates**

#### **OSA**

Son los jugadores no inscritos y que aparecen en el torneo para firmar en la Calificación. Los OSA serán colocados por debajo de los jugadores en la lista de Alternos / suplentes que se hayan inscrito en tiempo al torneo.

Con el fin de ser elegible para ser un OSA, el jugador debe pagar la cuota de inscripción si hay dos o más el lugar a ocupar será por sorteo

En todos los casos los jugadores que entren con esta característica y con un Ranking Nacional alto, jugarán la clasificación y en caso de ingresar al cuadro principal ocuparan uno de los espacios que se han sorteado para los clasificadores. En caso de que tenga ranking suficiente para tener siembra, el sorteo de este draw se hará hasta que termine la calificación.

**f) Lucky Losers****LL**

Son los jugadores que han perdido en la ronda final de la Calificación, Estos jugadores tendrán que firmar como mínimo 30 minutos antes del inicio de los partidos de singles y el lugar a ocupar en la lista será por sorteo. El LL se sortea y no se integran por ranking. Los espacios se otorgarán al primero, segundo y así sucesivamente, según los espacios y el orden del sorteo.

Este sorteo se podrá hacer al término de la calificación. Con al menos 2 jugadores involucrados presentes.

**g) Excepción Especial****EE**

Son considerados excepción especial los jugadores que todavía estuvieran jugando el sábado (último día) en el NG1 anterior (Singles de principal, dobles ó consolación), y que estuvieran inscritos en la calificación de singles del siguiente NG1 (que inicia también el sábado). Por la naturaleza del circuito a estos jugadores no es posible asignarles un lugar en el MD, por lo tanto a estos jugadores se les programará su primer partido de calificación de singles en el torneo que está por iniciar a partir del domingo (segundo día de la calificación) en el último horario programado de la jornada y no antes de las 13:00 horas. En relación a la calificación de dobles (del siguiente NG1), no se toma en cuenta para reprogramar partidos.

**22. Programación de Partidos.**

Los partidos de singles de Calificación, Principal y Consolación deberán de programarse siempre antes de los partidos de dobles.

**23. Horarios.**

El primer horario de la jornada, recomendado oficialmente, para iniciar es a las 08:00 horas; y el último horario recomendado oficialmente para iniciar un partido es a las 21:00 horas. en la categoría de 10 años será obligatorio programar la última ronda a más tardar a las 19:00 hrs..

En casos de fuerza mayor, estos horarios podrán ser modificados, pero para ello se deberá de contar con la aprobación del Supervisor.

**24. Descanso entre partidos:****a) De singles a singles.**

- i. Partidos con menos de 60 minutos de duración, al menos 30 minutos de descanso
- ii. Partidos entre 60 y 90 minutos de duración, al menos 60 minutos de descanso.
- iii. Partidos con más de 90 minutos de duración, 90 minutos de descanso.
- iv. Este tiempo puede ser modificado por el Referee / Supervisor de acuerdo a la duración de los partidos, condiciones y ajustes para llevar a buen fin el torneo sin exponer la integridad física del jugador. (Clima extremo, jugadores involucrados en finales de singles y dobles).
- v. En dobles el tiempo será a consideración del Referee en cuanto a partidos jugados y tiempo de duración de los mismos.

## 25. Clima Extremo.

En caso de clima extremo (lluvia, calor) el Coordinador CCM y/o el Supervisor y/o el árbitro general del torneo podrán modificar el formato de competencia para salvaguardar la integridad física de los jugadores y/o intentar terminar el torneo.

- a) Las modificaciones pueden ser:
  - i. Descanso de 10 minutos entre 2do y 3er set cuando el calor sea excesivo (34° ó más).
  - ii. Jugar sin ventajas
  - iii. Cambiar tercer set por un Match tie-break a 10 puntos.
  - iv. Cambiar sets normales por mini-sets a 4 juegos.
  - v. Cancelar el evento de de dobles.

Esta decisión deberá aprobada por el Coordinador Nacional del Circuito.

## 26. Partidos por día.

El límite de partidos para jugarse por día es de 3 según el orden siguiente:

- a) Dos partidos de singles y un partido de dobles.
- b) Un partido de singles, dos partidos de dobles.
- c) Tres partidos de dobles.
- d) Partidos a Mini Sets,
  - o Podrán jugar hasta tres partidos de singles y uno de dobles.
  - o Dos de singles y dos de dobles.
  - o Uno de singles y 3 de dobles ó
  - o 4 de dobles.
- e) El referee y podrá modificar de acuerdo a las necesidades del torneo sin poner en riesgo la integridad física del jugador y con autorización del supervisor.

## 27. Información de Categorías de 18 y 21 años

- a) La categoría de 21 y menores incluye a la categoría de 18 y menores.
- b) La categoría de menores de 18 años jugará incluida la mayor parte de los torneos dentro de la categoría de menores de 21, pero 18 años tendrá su ranking nacional independiente.
- c) En el CamMéx solo competirán las categorías de 10 a 18 años.

## 28. Convocatoria

- a) La Asociación sede de cualquier torneo infantil-juvenil del circuito de desarrollo deberá de enviar a la FMT una copia de sus convocatorias para que estas sean revisadas y aprobadas por FMT previas a su circulación.
- b) Las convocatorias, deberán ser enviadas a FMT con suficiente tiempo para su buena promoción y los jugadores tengan tiempo suficiente de inscripciones abiertas.
- c) El tiempo para envío de convocatorias será en el siguiente orden;
  - i. Torneos G1 40 días antes del cierre de inscripciones
  - ii. CamMéx 40 días antes del cierre de inscripciones
  - iii. Olimpiada 40 días antes del cierre de inscripciones
  - iv. G2, G3 y G4 35 días antes del cierre de inscripciones
  - v. Estatal 35 días antes del cierre de inscripciones
  - vi. Regional 35 días antes del cierre de inscripciones

- vii. Seccional 35 días antes del cierre de inscripciones
- d) Se entiende para normal funcionamiento del circuito que toda convocatoria tiene que estar publicada con 30 días de antelación al cierre de inscripciones de la competencia.
- e) Ningún torneo será autorizado para puntuación nacional, si su convocatoria no ha sido revisada y autorizada por la FMT y con el aval de la Vicepresidencia de Sección correspondiente.
- f) Se da por hecho que en todos los casos, la vicepresidencia de la sección estará debidamente informada de los torneos que se tienen programados en su región geográfica. Esto con el fin de evitar conflicto de fechas.
- g) Los puntos principales que las convocatorias deberán contener los siguientes datos:
  - i. Nombre oficial del torneo o campeonato
  - ii. Logo FMT y logo Asociación organizadora
  - iii. Fecha a celebrarse
  - iv. Ciudad y clubes sede
  - v. Superficie de las canchas
  - vi. Jugadores que podrán participar (en el caso de Estatales, Regionales, Olimpiadas, Etc.)
  - vii. Categorías
  - viii. Modalidades (singles, dobles, mixtos)
  - ix. Sistema de competencia (eliminatória sencilla, consolación, sin ventajas, Etc.)
  - x. Costo de inscripción
  - xi. Fecha límite de cierre de las inscripciones para singles y dobles.
  - xii. Fecha del ranking con el que se elaborará el torneo
  - xiii. Fecha del sorteo
  - xiv. Fecha de la firma para dobles, calificación y principal
  - xv. Pelota oficial
  - xvi. Política de walkover (antes default).
  - xvii. Política de casos no previstos.
  - xviii. Árbitro General
  - xix. Árbitros de sede.
  - xx. Supervisor FMT (Sólo para nacionales G1).
  - xxi. Servicio médico
  - xxii. Facilidades de alojamiento y costo
  - xxiii. Obligatorio afiliación a la FMT
  - xxiv. Obligación de cumplir reglas y códigos de conducta de la FMT

## 29. Mínimo de Jugadores

- i. El mínimo de jugadores para elaborar un cuadro de singles eliminación sencilla es de ocho (8), con siete (7) ó menos jugadores se deberá jugar bajo el sistema de round robin, con siete (7) jugadores se jugará en dos (2) grupos, uno de tres (3) y uno de cuatro (4); con seis (6) jugadores dos (2) grupos de tres (3), en los anteriores puntos con final directa entre los primeros lugares de cada grupo, con cinco (5) ó menos jugadores se jugará en un solo grupo; con dos (2) jugadores, la categoría se declarará desierta.

- ii. El número mínimo de jugadores será de 3 en singles y 3 parejas en dobles, los cuadros que no cuenten con este mínimo serán declarados desiertos y los jugadores afectados, en singles, serán enviados automáticamente a la categoría inmediata superior. (excepto niños de 10 años)
- iii. A los jugadores se les podrá subir un máximo de 1 categoría. Por ejemplo: Un jugador de 12 años podrá subir a 14 años pero no podrá subir a la de 16 años
- iv. La puntuación que se le dará a los jugadores enviados a la categoría superior será la de la categoría cronológica que les corresponde. Los árbitros generales tendrán la obligación de notificar a la FMT acerca de esta situación cuando sea el caso.
- v. De haber varios casos similares, el orden de ascenso es de la categoría más joven hacia la categoría mayor en orden progresivo de 12 a 21 años.
- vi. Tratándose de las categorías de 10 y de 21 años y menores a los jugadores afectados únicamente se les devolverá su inscripción, solo en caso de no jugar ni singles ni dobles.
- vii. Cuando suceda que una categoría para la modalidad de dobles no tiene el mínimo de jugadores (3 parejas), estas se enviarán a la categoría inmediata superior con autorización del árbitro general, la puntuación que se le dará a los jugadores enviados a la categoría superior será la de la categoría cronológica que les corresponde. Esta sería la única excepción a la regla de tener que jugar obligatoriamente en la misma categoría en que los jugadores se hayan inscrito para los singles.
- viii. El mínimo de parejas para el dobles es de tres (3), con tres (3) se jugará RR, con cuatro (4) ó más parejas el dobles se juega eliminatoria directa, con dos (2) parejas se declara desierta la modalidad.

### 30. Jugadores Sembrados

Número de jugadores sembrados:

- a) El número de jugadores sembrados será regido por el tamaño del draw tal y como se marca en la tabla siguiente.

Se sembrará De acuerdo al siguiente esquema.

- Draw de 4 jugadores, 2 sembrados.
- Draw de 8 jugadores, 2 sembrados.
- Draw de 16 jugadores, 4 sembrados.
- Draw de 32 jugadores, 8 Sembrados.
- Draw de 64 jugadores, 16 sembrados.
  
- Draws de RR 7 ó 6 jugadores 1 sembrado por grupo.
- Draws de RR 4 ó 5 jugadores 2 sembrados en el grupo
- Draws de RR de 3 Jugadores 1 sembrado por grupo.
- Draws de 4 equipos (dobles) 2 parejas sembradas.

- b) El procedimiento se aplicará cuando se trate de cuadros de singles o de dobles. En caso de no tener jugadores con ranking para hacer siembra todo será por sorteo.
- c) El orden se debe guardar con el tamaño del draw, ejemplo.
  - Con 9 o más jugadores se hará un draw de 16.
  - con 17 o más jugadores se hará un draw de 32.
  - con 33 o más jugadores se hará de 64.
- d) En caso de que dos o más jugadores estuviesen empatados en ranking y les correspondiera siembra, el orden a ocupar será por sorteo.

### 31. Siembra de Dobles

- a) El ranking de la pareja se calcula sumando los rankings singles de cada jugador (no los puntos).
- b) Cuando exista un empate entre la suma de los rankings entre las parejas (por ejemplo, 4-5 y 3-6 ambos suman 9), el criterio para desempate es que la pareja con el mejor jugador sembrado tendrá la posición arriba.
- c) Las listas para hacer los sorteos del dobles los equipos serán colocados en orden de la composición del ranking del más alto al más bajo, si hay parejas sin ranking su lugar en la lista será en el orden que hayan firmado.

### 32. Elaboración de Draws Calificación

El cuadro de Singles calificación se elabora de la manera siguiente

- a) El cuadro de calificación deberá hacerse por bloques o llaves, Se necesitan 8 calificadores, el cuadro de calificación constará de 8 bloques o llaves, y de cada uno de ellos saldrá un calificador.
- b) En cada bloque habrá dos jugadores sembrados.
  - i. El primero ocupará la línea 1 del primer bloque. El segundo ocupará la línea 5 del draw (1ra línea del bloque 2), el tercero la línea 9 del draw (1ra línea del bloque 3) y así sucesivamente hasta que cada bloque tenga un sembrado en su primera línea.
  - ii. Los sembrados del 9 al 16 se sortearán como un solo grupo y el primero en salir sorteado se colocará en la línea 4 del draw, (última línea del primer bloque), el segundo en salir se colocará en la línea 8 del draw (última línea del segundo bloque) y así sucesivamente, hasta que todos los bloques tengan los dos sembrados.
- c) En el caso de que el número de calificadores con ranking no alcance para tener dos sembrados por bloque, se colocará al primer sembrado de cada bloque y luego, los Sembrados restantes se van colocando llenando los bloques en orden de que los primeros sembrados no tengan un segundo jugador sembrado en la misma llave,
  - i. Ejemplo, si hay 8 bloques y 14 jugadores con ranking se coloca a los jugadores del 1 al 8 en sus respectivos bloques y se deja los bloques con los sembrados 1 y 2 sin un segundo sembrado y se sortearán los sembrados del 9 al 14 en las secciones restantes.
- d) Si existen Byes serán otorgados en orden de siembra del 1 al 16 dependiendo el número de Byes que se tengan, si hay más bye que el número de sembrados, estos serán colocados por sorteo de manera equitativa en ambas partes del draw.

- e) El resto de los jugadores se sortearán ocupando los lugares disponibles en orden de arriba hacia abajo del draw.

### 33. Elaboración del Draw Principal.

La elaboración del draw principal de singles se harán públicamente en la fecha y lugar indicada en la convocatoria, podrá asistir cualquier persona que lo desee, sin derecho a intervenir de ninguna manera en los sorteos.

Los jugadores sembrados serán asignados como se describe a continuación

- c) Siembra; Se asignará lugar a los Sembrados

|        |                                                   |                |    |    |         |
|--------|---------------------------------------------------|----------------|----|----|---------|
| i.     | Sembrado 1                                        | Cualquier Draw |    |    | Línea 1 |
| <hr/>  |                                                   |                |    |    |         |
| ii.    | Sembrado 2                                        |                |    |    |         |
|        | Draw de;                                          | 16             | 32 | 64 |         |
|        | Línea                                             | 16             | 32 | 64 |         |
| <hr/>  |                                                   |                |    |    |         |
| iii.   | 3 y 4                                             |                |    |    |         |
|        | Draw de:                                          | 16             | 32 | 64 |         |
|        | Primer sorteado                                   | 5              | 9  | 17 |         |
|        | Segundo sorteado                                  | 12             | 24 | 48 |         |
| <hr/>  |                                                   |                |    |    |         |
| iv.    | Sembrados del 5 al 8, sortear juntos en un grupo  |                |    |    |         |
| v.     | Draw de;                                          |                | 32 | 64 |         |
| vi.    | Primer sorteado                                   |                | 8  | 16 |         |
| vii.   | Segundo sorteado                                  |                | 16 | 32 |         |
| viii.  | Tercer sorteado                                   |                | 17 | 33 |         |
| ix.    | Cuarto sorteado                                   |                | 25 | 49 |         |
| <hr/>  |                                                   |                |    |    |         |
| x.     | Sembrados del 9 al 16, sortear juntos en un grupo |                |    |    |         |
| xi.    | Draw de;                                          |                |    | 64 |         |
| xii.   | Primer sorteado                                   |                |    | 8  |         |
| xiii.  | Segundo sorteado                                  |                |    | 9  |         |
| xiv.   | Tercer sorteado                                   |                |    | 24 |         |
| xv.    | Cuarto sorteado                                   |                |    | 25 |         |
| xvi.   | Quinto sorteado                                   |                |    | 40 |         |
| xvii.  | Sexto sorteado                                    |                |    | 41 |         |
| xviii. | Séptimo sorteado                                  |                |    | 56 |         |
| xix.   | Octavo sorteado                                   |                |    | 57 |         |

- d) El esquema anterior es para cuadros llenos. En caso de tener byes en un draw, estos se sortearán primero para ocupar el lugar correspondiente, antes de sortear el resto de los jugadores.

Ejemplo; 17 jugadores = draw de 32 = 8 Sembrados, solo un partido va en la ronda de 32, este partido se debe sortear en cualquiera de las llaves que no tenga un jugador sembrado. (No colocar este partido directamente en enfrentamiento con el sembrado 1, puede quedar en esta posición pero será respetando el sorteo)

- e) Para el Campeonato de México y Olimpiadas se especifica su sistema de siembra en el anexo correspondiente.
- f) En caso de existir lugares disponibles serán ocupados por BYE,
  - i. Primero se otorgarán en orden con los sembrados
  - ii. Si se otorgaron Byes a todos los sembrados y faltaran Byes de asignar, estos se sortearán en equivalencia en el draw antes de sortear al resto de los jugadores.
- g) Los jugadores restantes serán sorteados por igual, llenándose los lugares disponibles en el cuadro siguiendo en orden de arriba hacia abajo.
- h) En la parte izquierda el cuadro se deberá indicar con las siglas siguientes la categoría de los competidores, así como el número que le corresponde a cada jugador.
 

|          |                    |
|----------|--------------------|
| i. AD =  | Aceptado Directo   |
| ii. Q =  | Calificador        |
| iii. WC= | Wild Card          |
| iv. LL = | Lucky Loser        |
| v. EE =  | Excepción especial |
| vi. ALT= | Alternante         |
- i) Las abreviaciones son terminaciones en inglés dado que así se anota en todos los cuadros de juego a nivel internacional.
- j) En caso del retiro de cualquier jugador después elaborado el draw, sea sembrado ó no, su lugar será ocupado por un lucky loser.

### 34. Orden de Listas de Aceptación

- a) Los jugadores aparecerán en la lista de aceptación del portal de FMT y página de la asociación organizadora por orden de acuerdo al ranking nacional y se actualizarán cada día hasta el día de cierre y aparecerán en el orden siguiente:
  - i. Los primeros jugadores listados deberán de ser los jugadores con estatus de Aceptación Directa DA por orden de ranking descendente del No. 1 en adelante.
  - ii. A continuación vendrán los jugadores en estatus de calificación Q
  - iii. Seguidos de los Alternante / Suplentes
  - iv. Los Wild Cards, serán incluidos en las listas definitivas del torneo, con la fecha marcada en la convocatoria.
- b) Estas listas se reacomodarán cuando el torneo de calificación hubiera concluido si es que alguno de los calificadores o Wild Cards tuviera ranking suficiente para tener siembra.
- c) Si los calificadores no tienen ranking serán asignados antes del sorteo por el orden del lugar en el draw de calificación. Si el sorteo del cuadro principal está hecho se sortearán los calificadores en los lugares disponibles para ellos en el draw.
- d) En el portal de FMT todas las listas serán públicas y se actualizarán día con día, de esta manera todos los jugadores sabrán el estatus de su posición en la lista del torneo, una vez cerrada la fecha de inscripción del torneo será la lista oficial.

### 35. Sorteos electrónicos

- a) Todos los sorteos serán realizados electrónicamente en el portal de FMT. Este sitio está programado conforme a reglamento y su accionar es 100% electrónico.
- b) Este sorteo se celebrará públicamente, y podrá asistir cualquier persona que lo desee sin derecho a intervenir en la elaboración del sorteo

## V. Requerimientos de Organización.

### 37. Canchas

Todas las canchas que se utilicen para la organización de un torneo nacional deberán estar avaladas bajo las normas de certificación FMT – ITF (medidas, iluminación y superficie).

Todas las canchas de una categoría deberán ser la misma superficie y características similares, en caso de mal clima se podrá mover a otra superficie, cubiertas ó no. Esta decisión será consultada con el Coordinador del circuito. El mínimo de canchas a usar será;

Draw de 32 niños y niñas, un mínimo de (7) canchas para competencia y una (1) cancha de práctica por cada 64 jugadores, ideal 10 canchas.

### 38. Oficiales

- a) Torneos Grado 1
  - i. El Arbitro General deberá tener Certificación Nacional 2 como mínimo
  - ii. Juez de Silla a partir de Semifinales (singles y dobles)
- b) Torneos Grado 2, 3, 4 y 5
  - i. El Arbitro General deberá tener Certificación Nacional 2 y 1 como mínimo
  - ii. (G2 y G3) Juez de Silla Para Todas las Finales (singles y dobles) G-4 y G-5 a solicitud.

### 39. Pelotas

La pelota oficial del circuito es **HEAD**, la asociación organizadora proporcionará las pelotas para cada torneo avalado por el CCM – FMT.

### 40. Casos no Previstos

Los Casos No previstos en el presente reglamento, serán resueltos en conjunto por el Arbitro General, Supervisor, Coordinador CCM y Director Nacional FMT.



## **ANEXO A**

### **CODIGO DE CONDUCTA DEL CCM**

Todos los códigos cumplen el mismo objetivo: mantener de forma razonable y educada la de conducta de los jugadores y sus acompañantes.

Todos los tenistas participantes de todos los torneos del circuito deberán de acatar las siguientes normas:

#### **1.- Ropa y equipo:**

Los jugadores deben vestir ropa limpia de uso tenístico habitual de acuerdo a lo estipulado en la convocatoria.

- a) No podrán utilizarse, camisetas comunes de algodón y/o sudaderas, ni pantalones de gimnasia.
- b) Los logos publicitarios y de fabricación deben tener las medidas estipuladas en el código.
- c) No está permitida la ropa “Adidas” con rayas que excedan las medidas reglamentarias que aplican para todos los demás logotipos.

#### **2.- Pérdida de tiempo injustificada.**

De acuerdo a las reglas de tenis, el juego debe ser continuo. Si un jugador pasa los 20 o 90 segundos permitidos entre punto y punto o entre cambio de lado, se le aplicará la violación de código por pérdida de tiempo injustificada por las siguientes situaciones:

- a) Negarse a jugar después de haber sido ordenado por el árbitro.
- b) Salirse de la cancha al baño o cambio de vestuario (con permiso) y no regresar en el tiempo establecido por el árbitro.
- c) No jugar después del tiempo transcurrido por tratamiento médico o al finalizar dicho tratamiento en un cambio de lado.
- d) En todos los otros casos cuando un jugador excede los 20 o 90 segundos (según sea el caso), estará sujeto a una violación de tiempo

#### **3.- Asesoramiento, entrenadores y acompañantes.**

Los jugadores no recibirán asesoramiento durante el partido (incluyendo calentamiento). Será interpretado como asesoramiento la comunicación de cualquier clase ya sea verbal, por señas o por cualquier medio entre el jugador y el entrenador y/o cualquier persona.

Esta Prohibido para entrenadores y acompañantes

- a) de usar obscenidad audible dentro de los límites del lugar del torneo.
- b) Hacer gestos o ademanes obscenos de cualquier tipo dentro del lugar del torneo.
- c) Abusar verbalmente a cualquier oficial, oponente, espectador o a cualquier persona dentro del torneo.
- d) Abusar físicamente a cualquier oficial, oponente, espectador o a cualquier persona dentro del torneo.
- e) Dar, hacer, emitir, autorizar o endosar cualquier declaración pública dentro de los límites del lugar del torneo, teniendo o con intención de tener, un efecto perjudicial a los mejores intereses del torneo y/o del arbitraje del mismo.



- f) En circunstancias que sean escandalosas y particularmente ofensivas para el buen desarrollo de un evento, o sean singularmente notorias, el árbitro podrá ordenar al entrenador o persona que esté asesorando a algún jugador, abandonar el lugar o sitio del encuentro y si tal orden no se respetara, puede declarar un default inmediatamente al jugador aconsejado.

#### **4.- Obscenidad audible.**

Para efectos de esta regla, se define Obscenidad Audible como el uso de palabras comúnmente conocidas y entendidas por ser obscenas o profanas y si son pronunciadas lo suficientemente claras y en voz alta, tanto que sean escuchadas por los oficiales de la cancha o por los espectadores o recoge-bolas.

Los jugadores no usarán obscenidad audible dentro de los límites del lugar del torneo. Si tales violaciones ocurren durante el encuentro (incluyendo calentamiento), el jugador será penalizado de acuerdo a la Tabla de Penalización de Puntos. En circunstancias que sean escandalosas y particularmente ofensivas para el buen desarrollo del evento, o sean singularmente notorias, una sola violación a esta Sección constituirá, asimismo la Mayor Ofensa de “Comportamiento Agravado” y estará sujeto a las penalizaciones adicionales establecidas de aquí en adelante.

#### **5.- Obscenidad visible.**

Los jugadores no podrán hacer gestos o signos con sus manos, raqueta, pelotas de tenis u otro equipamiento que comúnmente tenga un significado obsceno.

#### **6.- Abuso de bolas.**

Los jugadores no podrán golpear o lanzar las bolas de forma violenta:

- a) Fuera de la cancha.
- b) Peligrosamente dentro de la cancha.
- c) Con negligencia .

#### **7.- Abuso de raqueta o equipo.**

Los jugadores no podrán intencionada y violentamente:

- a) Destrozar o dañar raquetas u otro equipamiento.
- b) Golpear la red, la cancha, la silla de juez u otros accesorios dentro de la misma con rabia o frustración.

#### **8.- Abuso verbal.**

Los jugadores, padres y acompañantes no pueden abusar verbalmente del oponente, árbitros, espectador, etc. El abuso verbal es cualquier declaración que implique deshonestidad, insultos o desprecio. Esta falta puede ser considerada COMPORTAMIENTO GRAVE y puede constituir un DEFAULT INMEDIATO. Dentro y fuera de cancha y será analizado por el CIJ para aplicar la sanción conforme al código de conducta del circuito.

#### **9.- Abuso físico.**

Los jugadores no pueden abusar físicamente de su oponente, árbitros o personas dentro del recinto del torneo (incluye clubes, hoteles y alojamiento y oficinas de la Asociación).

Esta falta puede ser considerada COMPORTAMIENTO GRAVE y puede constituir un DEFAULT INMEDIATO.

#### **10.- Obstrucción.**

En dobles, cuando el compañero del jugador que está recibiendo se mueve o invade el cuadro de servicio con el fin de molestar a su contrincante que está sacando, la primera



vez se le advertirá; la segunda, y veces sucesivas, será penalizado con pérdida automática del punto para la pareja del jugador que está molestando. La decisión del árbitro que lo marque será inapelable.

**11.- comportamiento inadecuado de acompañantes.**

Los espectadores, sean estos padres, entrenadores, o acompañantes **NO pueden “ayudar” a corregir el marcador o una llamada equivocada de cualquiera de los jugadores o árbitros.** Cualquier tipo de intervención de un espectador puede ser considerado comportamiento inadecuado, y de hacerlo, su jugador será penalizado por este motivo.

**12.- Conducta antideportiva.**

Para efectos de esta regla, se define conducta antideportiva como cualquier mal comportamiento de parte del jugador que sea claramente abusivo o en detrimento al deporte. Además, conducta antideportiva incluirá, pero no está limitada a, el dar, hacer, emitir, autorizar o endosar cualquier declaración pública teniendo, o con intención de tener un efecto perjudicial o en detrimento a los mejores intereses del torneo y/o del arbitraje del mismo de parte de, de manera enunciativa más no limitativa, del jugador, sus entrenadores, familiares o acompañantes. **El jugador es responsable de las acciones y comportamientos de él mismo y sus acompañantes.**

Los jugadores se conducirán en todo momento de una manera educada y guardando el debido respeto a la autoridad de los oficiales y a los derechos del oponente, espectadores y otros dentro y fuera de las instalaciones del evento. Si tal violación ocurre durante el encuentro (incluyendo el calentamiento), el jugador será penalizado de acuerdo con la Tabla de Penalización de Puntos. En circunstancias que sean flagrantes y particularmente ofensivas para el buen desarrollo del evento, o sean singularmente evidentes, una sola violación a esta Sección constituirá, asimismo ofensa mayor como “Comportamiento Agravado” y estará sujeto a las penalizaciones adicionales.

Se espera que todos los jugadores que participan en el Circuito Nacional Juvenil se comporten de forma caballerosa, algunos ejemplos de conducta antideportiva son:

- a) Escupir en dirección al jugador, arbitro o espectador.
- b) Interrumpir el juego voluntariamente (no jugar al ritmo del jugador que sirve, para distraerlo).
- c) Gesticular obscenidades con la boca.
- d) Señalar en forma violenta, agresiva o de mofa al término de cada punto en dirección del contrario, árbitros o público en general.
- e) Declarar en contra del Deporte Federado. Esta falta puede ser considerada COMPORTAMIENTO GRAVE y puede constituir un DEFAULT INMEDIATO.

En caso de dudas en el presente documento se utilizará como base de consulta el Reglamento de juveniles de la Federación Internacional de Tenis (ITF).



### 13. Esquema de Penalización

El esquema de penalización que será aplicado para los puntos especificados anteriormente para cada partido es:

- |                                        |                                                            |
|----------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| a) PRIMERA VIOLACIÓN:                  | Amonestación (warning)                                     |
| b) SEGUNDA VIOLACIÓN                   | Punto de penalización<br>(Se le suma a favor del oponente) |
| c) TERCERA VIOLACIÓN Y<br>SUBSECUENTES | Un juego de penalización en favor<br>del contrincante.     |

Sin embargo después de la tercera ofensa el árbitro general podrá determinar si cada una de las siguientes ofensas constituye un default inmediato. En el caso de los dobles, el esquema es aplicado a la pareja.

### 14. Defaults.

El árbitro general puede declarar un default por una sola violación (CONDUCTA GRAVE) al código de conducta o bien por la aplicación del ESQUEMA DE PUNTOS DE PENALIZACIÓN. En todos los casos la decisión del árbitro general será final e inapelable, a excepción de que exista un Supervisor FMT en el evento. Cualquier jugador que se le haya marcado un default será eliminado de las demás competencias en ese torneo, excepto cuando alguno de los incidentes de ofensa involucren una violación al código de puntualidad o vestimenta, o cuando su compañero de dobles sea el que cometió la violación al código que causó el default.

Para que un default por ausencia, en dobles, sea justificado por lesión o enfermedad, el jugador tendrá que solicitar al médico oficial del torneo, que confirme que realmente es justificado su retiro del torneo; de lo contrario, quien abandone a su pareja de dobles sin justificación será sancionado de acuerdo a lo estipulado en el reglamento.

Un jugador puede abandonar el evento de singles por lesión o enfermedad y continuar en el de dobles.

**El abandonar el terreno de juego NO constituye, por sí solo, motivo suficiente para descalificar automáticamente a un jugador.** Por ejemplo: Ir a recoger, fuera de la cancha, una pelota de tenis cuando no hay atajador; o para ir a buscar a un árbitro cuando no hay árbitro cerca de la cancha, etc.

### 15. Retiro de un torneo

Toda retirada de un torneo por parte de un jugador, a excepción de las ocasionadas por motivos de salud o luto familiar, se castigará automáticamente.

Toda retirada por razones de fuerza mayor, deberá ir acompañada por una declaración escrita por parte del jugador o de su Asociación. Toda retirada producida por razones de salud deberá de ir acompañada por un certificado médico.

El CN determinará las sanciones y suspensiones de cada jugador, basándose en la particularidad de cada caso, según lo asentado en el informe del árbitro del torneo correspondiente. Los castigos que el CN imponga podrán ser, entre otros, la



suspensión por un tiempo determinado, por un número de torneos, penalización de puntos, o hasta el pago de la cantidad establecida (en casos en que haya que resarcir un daño económico será aprobado por el CIJ), independientemente de los establecidos en la tabla de sanciones.

No será reembolsado el monto de inscripción en caso de retiro.

### 16. Un torneo Por Semana

Un jugador no puede competir en un torneo del Circuito Juvenil FMT si él / ella se encuentra en otro evento de tenis FMT ó ITF Juniors en la misma semana del torneo.

No puede competir en dos torneos la misma semana y se tomara en cuenta la fecha de inicio de ambos torneos,

La violación de esta sección dará lugar a un default inmediato por parte del Árbitro FMT y sanción de acuerdo a la tabla de penalización CCM

Para los torneos Profesionales de ITF, ATP y WTA, podrá jugar sin que intervenga en programación o realización de los partidos. Por ningún motivo se arreglarán horarios de juego. Es responsabilidad del jugador presentarse en el horario que marca el partido.

### 17. Retiro de un Torneo sin Justificante

Al jugador que falte a cualquiera de sus partidos de singles, dobles o mixto injustificadamente:

- a) No se le contarán **ninguno** de los puntos obtenidos en ese torneo, y además se le restarán puntos de su ranking nacional.
- b) Quien no se presente a jugar sus partidos de singles sea de cuadro principal, calificación, o de consolación a cualquier torneo en el que estuviese inscrito, se le sancionará con substracción de puntos, que ya tuviese, de su ranking nacional.
- c) Solamente causa médica, el aval por escrito de su Asociación, motivos de luto comprobables, o causas de fuerza mayor podrán justificar la no aplicación de esta sanción.

### 18. Informes y Reportes

Con el fin de mantener un archivo completo de todo suceso que tenga relación con código de conducta y ausencias de los jugadores, el árbitro general del torneo deberá enviar un informe a la FMT inmediatamente después de haber finalizado el evento, de todas las anomalías que hubo en el torneo que trabajó.

Cada reporte individual deberá estar firmado por el árbitro que aplicó la sanción o el árbitro de sede.

El informe del árbitro general debe de incluir:

- a) Todas las amonestaciones (warnings) que recibieron cada uno de los jugadores amonestados (aunque esta sólo haya sido la primera amonestación).
- b) Recomendación de suspensión por motivos propios del jugador o de su entrenador, acompañantes, o familiares.
- c) Jugadores que se retiran, justificadamente o no, y si tenían siembra.



- d) Jugadores que por motivos del reglamento se subieron de categoría.
- e) Todo comportamiento carente de ética deportiva.
- f) Si un jugador es descalificado de un partido por agresión, insultos y comportamiento grave de padres o entrenadores y acompañantes, será retirado también del dobles si estuviese todavía jugando. Y la descalificación le valdrá la pérdida total de todos los puntos en ese torneo más la sanción a la que se haga acreedor por la falta.

### **19. Seguimiento del reporte de conducta.**

Al finalizar cada torneo el árbitro general, o autoridades deberán de enviar a la FMT los cuadros de juego completos.

Automáticamente se procederá a restar de su ranking los puntos de sanción que cada jugador se hubiese hecho acreedor y acumulado.

Los puntos de sanción se deducirán del total de puntos que tenga el jugador acumulado, no exclusivamente de los de un torneo en particular.

**Sólo en los casos en que a algún jugador mereciera una sanción adicional a la deducción de los puntos del ranking**, tal como una suspensión temporal o definitiva del circuito nacional o internacional, habrá un reporte del CN al DNT y CIJ, Con la infracción ó falta cometida y haciendo recomendación de la sanción en base a reglamento, el DNT y CIJ responderá en un plazo no mayor a 48 hrs.

**Solamente si este último fuese el caso**, la Asociación a la que pertenece el jugador será notificada, y se le enviará un aviso escrito. La Asociación será la responsable de notificar inmediatamente al jugador y de enviar vía fax o correo electrónico a la FMT una copia del acuse de recibo del jugador. En dicho aviso se hará de conocimiento del jugador la falta o faltas que incurrió de acuerdo a los reportes y se le darán 5 días hábiles para que presente al Comité de Honor y Justicia de la FMT sus argumentos o pruebas de descarga ya sea por escrito o personalmente previa cita.

Pasado el plazo el Comité de Infantiles y Juveniles o el Comité de Honor y Justicia evaluará las pruebas de descarga recibidas, y en su caso ratificar, rectificar o anular la sanción. En caso de que el jugador no presente dichas pruebas se dará por entendido que reconoce y acepta el castigo, aplicándole el estipulado en el aviso.

### **20. Código de vestimenta**

**Calentamiento**, Los jugadores podrán llevar atuendo de calentamiento (pants y chamarra y/o sudadera) siempre y cuando sean adecuados, en caso de frio extremo se permitirán dentro de los primeros 3 juegos siempre que el mismo satisfaga las disposiciones reglamentarias(logotipos) y a condición de que los jugadores obtengan la aprobación del árbitro del juego antes del inicio del partido.

#### **a. Parches de identificación. Fabricación y comercial**

Se permitirá a los jugadores mostrar identificaciones en sus prendas de vestir o equipo durante su estancia en la cancha para el juego y conferencia de prensa o ceremonial de torneo, Bajo las siguientes especificaciones:



- i. **Camisa, Suéter y Chamarra con mangas**  
por cada manga, un (1) parche de identificación comercial, que no exceda tres (3) pulgadas cuadradas (19.5 cm<sup>2</sup>), más un (1) logotipo de marca de fabricante en cada manga, que no exceda ocho (8) pulgadas cuadradas (52 centímetros cuadrados).
  - ii. **Camisa sin mangas**, los logotipos comerciales de tres 3 pulgadas cuadradas (1 por manga) pueden ser colocados al frente de la prenda.
  - iii. **Frente y espalda de la prenda**, se permiten, dos (2) logotipos de marca del fabricante que no excedan (2) pulgadas cuadradas (13 centímetros cuadrados). O uno (1) de cuatro (4) pulgadas cuadradas (26 cm<sup>2</sup>).
  - iv. **Falda / Short**, Dos (2) logotipos de marca de fabricante cuyas superficies no excedan de (2) pulgadas cuadradas (13 centímetros cuadrados). O uno (1) de cuatro (4) pulgadas cuadradas (26 cm<sup>2</sup>)
  - v. **Vestido**, se tratara como prendas separadas, blusa y falda
  - vi. **Calcetas / Zapatos Tenis**, logotipos de marca de fabricante en cada calcetín y cada zapato. Los logotipos de calcetas y zapatos tenis no excederán de dos (2) pulgadas cuadradas (13 centímetros cuadrados).
  - vii. **Raqueta**, Logotipos de fabricante, marca de fabricación en las cuerdas.
  - viii. **Gorra, Banda de cabeza y Muñequera**, Un (1) logotipo marca de fabricante, que no exceda de dos (2) pulgadas cuadradas (13 centímetros cuadrados). No se permite Tape para cubrir logos adicionales.
- 
- b. **Definición de fabricante**
    - i. el fabricante se refiere al que manufactura el material o equipo en cuestión.
    - ii. Todo aquella marca que identifique como fabricante de ropa
    - iii. No logotipos de patrocinadores o anunciantes
  - c. La FMT se reserva el derecho de condicionar en cualquier evento la participación de los jugadores en el circuito a la portación, durante sus partidos, de cualquier tipo de vestimenta, parche o accesorio a ese efecto establecido por el CIJ.



## 21. Tiempo Medico

En caso de cualquier jugador sufra una lesión durante el partido ó calentamiento, podrá solicitar un Tiempo Médico (3 minutos) para ser tratado por el médico o fisioterapeuta del torneo.

No se permitirá el Tiempo Medico si es, inhabilitación para continuar jugando por la pérdida natural de condición física,

### a) **Condiciones Medicas Tratables**

- i. Una condición médica aguda, súbitamente ha desarrollado una lesión ósea - muscular durante el calentamiento ó el partido, esta recibirá atención médica inmediata, (Torceduras, caídas graves, golpes fuertes)
- ii. Condición médica regular, lesión que se ha desarrollado durante el calentamiento o el partido, esta recibirá atención medica en el cambio de lado o el set break, (Contracturas, dolores musculares, etc.)

### b) **Tratamiento Medico**

El jugador puede recibir tratamiento médico (3 minutos) en cancha por el doctor /trainer del torneo en cualquier cambio de lado o final de set (set break), así mismo podrá tenerlos en dos (2) tiempos de descanso (cambio de lado). El jugador puede no recibir el tiempo medico por lesiones no tratables

### c) **Penalización.**

Después de completar el tratamiento médico cualquier retraso del juego debe ser penalizado con Violación de código por retraso de juego. Cualquier abuso de esta regla médica será sujeto de penalización por conducta antideportiva según el código de conducta.

### d) **Sangrado**

Si un jugador está sangrando, el Arbitro debe detener el encuentro tan pronto sea posible y el Doctor / Trainer debe entrar a la cancha para evaluación y tratamiento, un tiempo medico tiene que ser solicitado.

Si el doctor lo solicita el Arbitro / Referee puede permitir un total de cinco (5) minutos para asegurar el control de la hemorragia. Si al final de este tiempo el jugador no está listo para jugar el doctor en conjunto con el árbitro determinaran si se retira al jugador del partido.

Si la cancha fuese salpicada se tendrá que limpiar inmediatamente.

### e) **Calambres:** El jugador NO tiene derecho a recibir tratamiento médico si sufriera de calambres. (se considera perdida de condición física)

- i. Sólo podrá ser atendido el Tiempo completo de un cambio de lado o fin de set, esto en dos (2) ocasiones.
- ii. Al momento de que el calambre obligue al jugador a solicitar apoyo médico, este jugador deberá de perder todos los puntos que fueran necesarios hasta



alcanzar el cambio de lado o el fin de set. Para recibir el tratamiento durante el tiempo antes mencionado.

Todas las lesiones consideradas como tratables: Estiramientos musculares, torceduras, lesiones de piel, cortadas menores, abrasiones, ampollas (con o sin hemorragia), piquetes de insecto, espasmos producidos por lesiones, condiciones preexistentes y ajuste de medios de soporte (cinta adhesiva, mangas elásticas, vendajes, etc.).

## **22. Salidas al baño / Cambio de atuendo**

Los Jugadores tienen derecho de solicitar permiso para dejar la cancha en tiempo razonable para usar el baño / Cambio de atuendo (partidos de niñas)

- a) La salida al baño deberá tener lugar al final de Set.
- b) En singles las niñas tienen derecho a dos (2) salidas al baño / cambio de atuendo.
- c) En singles los niños tienen derecho a una (1) salida al baño
- d) En dobles cada equipo tiene derecho a dos (2) salidas al baño / cambio de atuendo (niñas), si los jugadores salen juntos contará como una (1) salida,
- e) Las salidas pedidas bajo esta razón tienen que ser usadas específicamente para este fin. Cualquier abuso de la regla será penalizado.
- f) Salidas de emergencia extra pueden ser autorizadas, pero serán penalizadas bajo el esquema del código de conducta si el jugador no está listo para jugar dentro del tiempo permitido.
- g) El árbitro general tiene la autoridad de denegar la salida si en su juicio el jugador está haciendo abuso flagrante de la regla.

## **23. Reglamento de Padres y acompañantes.**

**El presente reglamento integra al comportamiento y el desarrollo del juego de cada jugador participante en el torneo, la conducta de cada uno de sus respectivos padres y en su caso, de los entrenadores y acompañantes.**

- i. **No dar instrucciones de ningún tipo durante el partido:**  
Cualquier instrucción será sancionada el jugador. Esto incluye hablar con los jugadores de cualquier tema.
- ii. **No aplaudir errores ni gritar**  
Por favor no gritar, crean distracciones en las canchas contiguas.  
Abstenerse de aplaudir o animar si el oponente comete errores, dobles faltas, tiros fuera, Etc. es molesto para los niños hacer fallas y aún mas recibir un aplauso por ellas.
- iii. **No interferir en los partidos de los niños:**  
Es responsabilidad de los niños saber marcar y resolver los problemas con el adversario, ambos son de la misma edad.



- iv. **No dirigir ni intervenir en el marcador:**  
No intervenir marcando tiros o llevando el score, los jugadores son los únicos que pueden llamar un árbitro durante el partido
- v. **No entrar en conflicto con los oponentes, padres ó entrenadores:**  
Si ves alguna anomalía repórtala directamente al árbitro y no entres en conflicto personalmente,
- vi. **Respetar los reglamentos internos de los clubes que visita:**  
Cualquier falta al presente reglamento ó al reglamento interno de cada club  
Se pedirá retirarse de las instalaciones, cualquier conducta inapropiada ó agresiva el jugador al cual acompañas será sancionado.
- vii. **Conducta reprobable de padres, Coaches y acompañantes**  
Insultos de adultos hacia menores; estas acciones se consideran graves y se aplicara la sanción máxima.
- viii. En estos casos los niños son los afectados ya que ellos recibirán la sanción.

## 24. Penalizaciones

Al cometer una falta, al jugador se le restara puntos de su ranking nacional directamente de acuerdo a la siguiente tabla.

Penalización conforme a la reglamentación ( checar tabla)

- a) Conducta grave, las siguientes faltas cometidas recibirán suspensión de hasta 12 meses del Circuito, evaluación del CIJ
  - i. Conducta reprobable de padres, Coaches y acompañantes
  - ii. Insultos de adultos hacia menores. (estas acciones se consideran graves y se aplicara la sanción máxima bajo aprobación del CIJ)
  - iii. En estos casos serán los niños que sean acompañados por estos adultos los afectados ya que ellos recibirán la sanción.

| Infracción                                                                                   | Puntos menos en ranking 18 y 21                                               | Puntos menos en ranking 16 | Puntos menos en ranking 14 | Puntos menos en ranking 12 | Puntos menos en ranking 10 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
|                                                                                              |                                                                               |                            |                            |                            |                            |
| Presentación de documentos apócrifos                                                         | Suspensión indefinida del Circuito FMT.<br>El CIJ evaluará estas situaciones. |                            |                            |                            |                            |
| Por conducta reprobable del jugador, padres, entrenador, o de sus acompañantes.<br>Bullying. | Suspensión hasta por 12 meses                                                 |                            |                            |                            |                            |
| Agresión verbal de padres, entrenadores y acompañantes hacia el oponente.                    | Suspensión hasta por 12 meses                                                 |                            |                            |                            |                            |



|                                                                             |                                             |                                             |                                             |                                             |                                             |
|-----------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|---------------------------------------------|---------------------------------------------|---------------------------------------------|---------------------------------------------|
| Robo                                                                        | 250                                         | 180                                         | 135                                         | 90                                          | 65                                          |
| Default en singles o dobles                                                 | 250                                         | 180                                         | 135                                         | 90                                          | 65                                          |
| Declaraciones contra el Circuito, la FMT y/o sus dirigentes o colaboradores | 500                                         | 360                                         | 270                                         | 180                                         | 135                                         |
| Falta de respeto a los árbitros.                                            | Suspensión hasta por 12 meses               |                                             |                                             |                                             |                                             |
| Abuso Físico (agresión física)                                              | 500 y sujeto a suspensión hasta por 6 meses | 360 y sujeto a suspensión hasta por 6 meses | 275 y sujeto a suspensión hasta por 6 meses | 180 y sujeto a suspensión hasta por 6 meses | 135 y sujeto a suspensión hasta por 6 meses |
| Conducta antideportiva                                                      | 250                                         | 180                                         | 135                                         | 90                                          | 65                                          |
| Jugar en una categoría indebida                                             | 130                                         | 90                                          | 65                                          | 45                                          | 30                                          |
| Abuso verbal                                                                | 250                                         | 180                                         | 135                                         | 90                                          | 65                                          |
| Asesoramiento no permitido (Coaching)                                       | 250                                         | 180                                         | 135                                         | 90                                          | 65                                          |
| Comportamiento inapropiado de acompañantes                                  | Default inmediato                           |                                             |                                             |                                             |                                             |
| Inscripción a dos torneos empalmados                                        | No se obtendrán puntos                      |                                             |                                             |                                             |                                             |
| Jugar sin estar afiliado                                                    | Suspensión hasta por 12 meses               |                                             |                                             |                                             |                                             |
| Mala conducta en el alojamiento                                             | Suspensión hasta por 12 meses               |                                             |                                             |                                             |                                             |
| Obscenidad audible                                                          | 130                                         | 90                                          | 65                                          | 45                                          | 30                                          |
| Obscenidad visible                                                          | 130                                         | 90                                          | 65                                          | 45                                          | 30                                          |
| Abuso de bolas                                                              | 130                                         | 90                                          | 65                                          | 45                                          | 30                                          |
| Abuso de raquetas o equipo                                                  | 250                                         | 180                                         | 135                                         | 90                                          | 65                                          |
| Doble inscripción en dobles                                                 | 250                                         | 180                                         | 135                                         | 90                                          | 65                                          |
| Negarse a pagar arbitraje                                                   | 250                                         | 180                                         | 135                                         | 90                                          | 65                                          |
| No estar presente en ceremonia de premiación                                | 130                                         | 90                                          | 65                                          | 45                                          | 30                                          |
| Por cada grupo de tres penalizaciones recibidas en un solo torneo           | 130                                         | 90                                          | 65                                          | 45                                          | 30                                          |
| Vestimenta inapropiada                                                      | 130                                         | 90                                          | 65                                          | 45                                          | 30                                          |

## **ANEXO B**

### **ROLES Y RESPONSABILIDADES**

#### **ROLES DE DIRECTOR DE TORNEO, SUPERVISOR, DE ÁRBITRO GENERAL, ÁRBITRO DE SEDE, ÁRBITRO MÓVIL, PAGO DE ÁRBITRO DE SILLA, SOLICITUD DE ÁRBITRO.**

##### **1. Director del Torneo**

Es el presidente ejecutivo del comité organizador del torneo, y por lo tanto es la persona directamente responsable de los puntos administrativos del evento tales como:

- i. Presentación del torneo y sus patrocinadores a la Prensa.
- ii. Organizar la ceremonia de inauguración y premiación en caso de tenerlas.
- iii. Elaborar y enviar la convocatoria dentro de las fechas requeridas por FMT para su aprobación.
- iv. Tener listos los trofeos y premios al inicio del evento.
- v. Transportación para los jugadores en caso de ofrecerla.
- vi. De la comunicación de los árbitros, supervisor, y personal de FMT que estuviera presente tengan teléfonos celulares o radios para la comunicación entre ellos.
- vii. Uniformes o gafetes de identificación para árbitros y personal de apoyo.
- viii. Material de trabajo de los oficiales, cuadros de juego, pizarrón oficial, reloj oficial, equipo de sonido, agua, doctor y material médico, encordador, servicios de alimentos adecuados,
- ix. Tener las pelotas nuevas necesarias en cada club al menos Tres (3) días antes del inicio del evento.
- x. Que la FMT envíe a su Asociación las mantas con su logotipo y de los patrocinadores oficiales, y que éstas sean colocadas los clubes y ceremonias oficiales.
- xi. Pago del aval del torneo a la FMT, de los árbitros, del supervisor, etc.
- xii. De las invitaciones correspondientes a las autoridades deportivas y gubernamentales locales. Etc. Etc.
- xiii. Sus funciones NO tienen que ver con la parte técnica del torneo. ningún directivo puede actuar como autoridad de cancha o sancionar directamente a un jugador.

##### **2. Supervisor FMT:**

El supervisor de un torneo nacional G1 será designado por la DNT y el Coordinador del CCM de la FMT.

- i. El supervisor FMT no deberá residir o trabajar en el mismo Estado al cual pertenece la Asociación sede del evento.
- ii. Es el oficial mayor responsable de asegurar, que el torneo se desarrolle con orden y justicia, hacer valer y respetar las normas y reglamentos de la I.T.F. y del reglamento del CCM de la F.M.T.
- iii. Tiene autoridad para exigir al Director del Torneo que cumpla con las necesidades y requisitos de organización e imagen que la FMT necesita para torneos G1.

- iv. Es la autoridad final para resolver y decidir acerca de los casos no previstos, y su decisión es inapelable.
- v. El supervisor tiene la autoridad en base a reglamento levantar o marcar un default en circunstancias que a su criterio lo justifiquen.
- vi. Es facultad del supervisor tomar las medidas necesarias reglamentarias para resolver problemas originados por la conducta inapropiada de jugadores, entrenadores, padres de familia, espectadores, árbitros, y personal administrativo.
- vii. Hacer el reporte del torneo en base a las planillas de clasificación de cada uno y una consideración general de cada G1 al que participa. Toda esta información se entrega al Coordinador del CCM, sobre los puntos fuertes y débiles de la organización del torneo, sugerencias de mejoras al torneo. El CN lo enviará al DNT y director del torneo dentro de ocho (8) días naturales después de terminado el evento.

### **3. Árbitro General**

El árbitro general de un torneo de carácter nacional (Nacionales G1, G2, Olimpiadas, torneos selectivos, etc.) puede ser sugerido o solicitado por la asociación sede del evento. Este deberá contar con la certificación de arbitraje FTM 2 como mínimo ó tener la aprobación del DNT y del Coordinador del CCM.

- i. Es responsable de asegurar que el torneo se desarrolle con orden y justicia, y apegado a las normas, código de conducta y reglamento del CCM.
- ii. Es la autoridad local del evento. Resolver en base al reglamento los casos no previstos.
- iii. Asegurar que los árbitros sede y móviles estén familiarizados con el reglamento y sus procedimientos, sistema de competencia.
- iv. Aprobar a las designaciones de árbitros sede.
- v. Asegurarse de que las instalaciones y necesidades estén listas para el inicio del evento, sillas para jugadores, sombrillas, sillas de juez, palos de singles, agua, doctor / trainer, pizarrón oficial. reloj oficial.
- vi. Tiene la facultad en base a reglamento de levantar o marcar un default en circunstancias que a su criterio lo justifiquen.
- vii. Es responsable de los árbitros de sede, de silla, de línea, y móviles.
- viii. Elaborar junto con los oficiales aprobados por él, los cuadros de juego de calificación, de cuadro principal de singles y dobles.
- ix. Supervisar la planeación de los partidos o rondas que se jugarán por día.
- x. Enviar a la FMT cada uno de los reportes de violaciones al código de conducta, así como de todos los defaults con o sin justificación válida, reporte general sobre aspectos relevantes que él juzgue que deban ser de conocimiento de la FMT. La relación anterior más este reporte deberán de ser enviados a la secretaria del CCM.
- xi. Seleccionar a los árbitros de sede encargados de cada club, así como las personas que fungirán como árbitros de silla o árbitros móviles.
- xii. Enviar a FMT una TODOS los cuadros de juego completos inmediatamente después de finalizado el Torneo.

- xiii. Para que estos cuadros de juego puedan ser incluidos en el ranking nacional deberán ser enviados junto con la ficha de pago de avales y del fondo de apoyos especiales.
- xiv. El árbitro general deberá estar afiliado como técnico a la FMT.

#### **4. Árbitro Sede.**

Este árbitro deberá contar como mínimo con la certificación de arbitraje FMT 2 vigente.

Deberes:

- i. La organización del torneo en el club asignado. Hacer valer y respetar las normas y reglamento para el buen funcionamiento del torneo.
- ii. Es la máxima autoridad dentro del club, para resolver imprevistos que surjan durante el torneo.
- iii. Tener completos los reportes de violaciones al código de conducta, y entregarlos al árbitro general.
- iv. Actualizar el pizarrón oficial con resultados y tener horarios claros de los partidos. Información a jugadores y anuncios del torneo.
- v. Hacer los procedimientos adecuados con listas de firma para lucky Losers, dobles y alternantes / suplentes.
- vi. Publicar la lista de violaciones de códigos y ofensas durante el día
- vii. Su autoridad está por encima de los jueces móviles o de silla, y tiene la facultad de asignar, o de remover a algún juez que, a su criterio sea necesario.
- viii. Todos los árbitros sede deberán estar afiliados como técnicos a la FMT.

#### **5. Árbitro Móvil.**

Este árbitro deberá contar como mínimo con la certificación de arbitro FMT 1 vigente.

El árbitro móvil podrá tener bajo su responsabilidad un máximo de tres (3) canchas a condición de que estén en un mismo módulo. Cada Torneo tiene diferentes requerimientos.

Deberá de cerciorarse cada encuentro, que la red esté a la altura reglamentaria, que los palos de sencillos estén colocados en su lugar, agua, pelotas.

- i. Llamar la atención a espectadores, padres, entrenadores, etc. que estuvieran interviniendo en un partido, aconsejando, haciendo ruido excesivo ó molestando a alguno de los jugadores.
- ii. Llamar let cuando en su opinión haya algún elemento que lo amerite.
- iii. Cambiar lo marcado por algún jugador.
- iv. Llamar falta de pie.
- v. Aplicar el código de conducta y sancionar de acuerdo a lo indicado.
- vi. Intervenir en disputas de marcador.
- vii. Pedirle a los jugadores que se cambien de ropa que no sea oficial.
- viii. Llamar al servicio médico a la cancha.
- ix. Acompañar al baño al jugador que lo hubiese solicitado.
- x. Reportar al árbitro general las violaciones al código de conducta por cada partido en el que él haya tenido que amonestar a algún jugador.



- xi. Los códigos deben ser llamados en voz alta y que ambos jugadores se enteren de lo que está sucediendo.
- xii. Todos los árbitros móviles deberán estar afiliados como técnicos a la FMT.

Una vez que un partido ha sido lanzado, sólo el jugador tiene derecho a solicitar la presencia del árbitro.

Si la presencia del árbitro no fue solicitada por iniciativa del jugador, el jugador será responsable de los actos de los acompañantes y se aplicará el código de conducta por comportamiento inapropiado de acompañantes.

En casos extremos, cuando el problema sea muy serio o debatible la solución, los jugadores tienen derecho a solicitar llamar al árbitro sede a la cancha. Solo en cuestiones de hecho (reglamento) su esta decisión será final e inapelable en ese momento.

- i. Todos los Torneos G1 y G2 deberán colocar al menos una manta de FMT en la cancha principal, esta manta será proporcionada por FMT
- ii. El torneo tendrá acceso a Internet en el sitio para el uso del Árbitro
- iii. El Director del Torneo debe enviar a FMT una copia de la convocatoria para su aprobación. Esta copia debe ser enviada 5 semanas antes del cierre de inscripciones, es responsable de cumplir con todo aspecto técnico antes y durante el torneo
- iv. El Supervisor FMT debe exigir al Director del Torneo los requerimientos mínimos marcados en este reglamento para el buen desarrollo del torneo.
- v. El Referee FMT es el responsable del desarrollo del torneo y debe cumplir con;
  - o Realizar los sorteos de las diferentes categorías.
  - o Actualizar diariamente los draws de juego de todas las categorías.
  - o Publicar y enviar inmediato los resultados finales del torneo a FMT
  - o Enviar el Los reportes Médicos que se hayan dado durante el torneo
  - o Enviar inmediato los reportes detallados de las penalizaciones impuestas bajo el código de conducta. Estos reportes deberán de ser firmados
  - o Una lista de sanciones será publicada en el pizarrón oficial de cada sede y será actualizada diariamente.

Cualquier torneo que no cumpla con el Reglamento de 2014 CCM de la FMT, estará sujeto a la determinación y procedimiento sancionador según lo establecido en Responsabilidades de la FMT

La FMT es responsable de la administración general del Circuito y los costos involucrados, y hará todo lo posible para asegurarse de que el calendario es ampliamente publicitado.

La FMT deberá procesar los resultados de todos los torneos en el Circuito, y emitirá Quincenalmente los últimos puntos de la clasificación nacional acumulados por los competidores. se publicará en el sitio web de la FMT [www.fmt.org.mx/tenisjuvenil](http://www.fmt.org.mx/tenisjuvenil)

## ANEXO C

### TORNEOS

La organización de cada torneo avalado por el CCM de la FMT está obligada a cumplir con los requerimientos que marca cada categoría de torneo.

#### **Responsabilidades Asociación Estatal**

Asociaciones Estatales deben buscar estándares altos de organización y administración. Además de un adecuado sistema de inscripciones, no son aceptables las omisiones de jugadores por errores administrativos.

#### **Categorías y requerimientos de Torneos del CCM**

##### **1. Torneo Estatal**

- a. Se jugará un solo torneo Estatal al año por Asociación.
- b. Categorías: 10, 12, 14, 16, 21 años y menores, rama varonil y femenino singles y dobles.
- c. Categorías de 12 a 21 años:
  - i. Draw Principal 64 jugadores
    - a. Sistema de competencia será eliminación directa, al mejor de 3 sets con Tie-Break en los 3 y la Asociación tiene opción de sistema sin ventajas, previo anuncio en convocatoria.
    - b. **No Habrá separación de jugadores**
  - ii. Draws de calificación abierto con lugar a 8 calificados.
    - a. Sistema de competencia será eliminación directa al mejor de 2 mini-sets sin ventajas, 3er set MTB a 10 puntos.
    - b. Separación de jugadores del mismo club al menos en primera ronda
  - iii. Dobles 32 parejas.
    - a. Sistema de competencia será eliminación directa, al mejor de 3 sets con Tie-Break en los 2 primeros y sin ventajas, 3er set será Match Tie-Break
    - b. No hay separación de jugadores del mismo origen en dobles.
    - c. No hay calificación en dobles
- d. Requerimientos
  - i. Cada sede debe contar con canchas suficientes para la fluidez del torneo.
  - ii. El árbitro general debe tener certificación N1 como mínimo (toda excepción bajo aprobación de FMT)
  - iii. 1 Arbitro Móvil por cada 3 canchas.

## 2. Torneo Regional

- a) Se jugará un torneo al año en cada una de las 15 regiones en que están agrupadas las Asociaciones. Este se deberá llevar a cabo a más tardar para finalizar el domingo 9 de febrero de 2014.
- b) Será sede uno de las Asociaciones de la región correspondiente que por sus instalaciones disponibles y capacidad de organización cumplan con los requerimientos para llevarlo a cabo, recomendando rotar la sede cada año entre aquellos con posibilidades. Este torneo será convocado por la Asociación sede y por la Vicepresidencia de su sección. En caso de que las Asociaciones involucradas en la región no se pusieran de acuerdo para seleccionar la sede, intervendrá en calidad de mediador el Vicepresidente de Sección en primera instancia y la FMT como último juez.
- c) Categorías: 10, 12, 14, 16, 21 años y menores, rama varonil y femenil singles y dobles.
- d) Categorías de 12 a 21 años:
  - iv. Draw Principal 64 jugadores
    - a. Sistema de competencia será eliminación directa, al mejor de 3 sets con Tie-Break en los 3 y la Asociación tiene opción de sistema sin ventajas, previo anuncio en convocatoria.
    - b. No Habrá separación de jugadores
  - v. Draws de calificación abierto con lugar a 8 calificados.
    - a. Sistema de competencia será eliminación directa al mejor de 2 mini-sets sin ventajas, 3er set MTB a 10 puntos.
    - b. Separación de jugadores del mismo estado al menos en primera ronda
  - vi. Dobles 32 parejas.
    - a. Sistema de competencia será eliminación directa, al mejor de 3 sets con Tie-Break en los 2 primeros y sin ventajas, 3er set será Match Tie-Break
    - b. No hay calificación en dobles
    - c. No hay separación de jugadores del mismo origen
- e. Requerimientos
  - i. Cada sede debe contar con canchas suficientes para la fluidez del torneo.
  - ii. El árbitro general debe tener certificación N1 como mínimo (toda excepción bajo aprobación de FMT)
  - iii. 1 Arbitro Móvil por cada 3 canchas.

### 3. Torneo Seccional.

- a) Se jugará un torneo al año en cada una de las 6 secciones en que están agrupadas las 15 regiones. Este se deberá llevar a cabo a más tardar para finalizar el domingo 02 de marzo de 2014.
- b) Será sede uno de las Asociaciones de la sección correspondiente que por sus instalaciones disponibles y capacidad de organización pueda cumplir con los requerimientos del torneo, recomendando rotar la sede cada año entre aquellos con posibilidades. Este torneo será convocado por la Asociación sede y por la Vicepresidencia de su sección. En caso de que las Asociaciones involucradas en la región no se pusieran de acuerdo para seleccionar la sede, intervendrá en calidad de mediador, el Vicepresidente de Sección en primera instancia y la FMT como último juez.
- c) Lugares asignados por Asociación para el torneo Seccional:  
(En el caso de que la Sección decida utilizar el formato de 32 jugadores se tomara el 50% de los lugares asignados a cada región, así como la parte proporcional para los jugadores de 10 años)
 

|       |                                                       |                               |
|-------|-------------------------------------------------------|-------------------------------|
| i.    | Sonora y Baja California.                             | 30 lugares para el Seccional  |
| ii.   | Sinaloa y Baja California Sur.                        | 30 lugares para el Seccional  |
| iii.  | Nuevo León, Tamaulipas, y Coahuila.                   | 30 lugares para el Seccional  |
| iv.   | La Laguna, Durango, y Chihuahua                       | 30 lugares para el Seccional  |
| v.    | Estado de México.                                     | 34 lugares para el Seccional  |
| vi.   | Querétaro, S.L.P., y Michoacán                        | 26 lugares para el Seccional  |
| vii.  | Distrito Federal.                                     | 36 lugares para el Seccional  |
| viii. | Hidalgo, Tlaxcala, Puebla, Guerrero,<br>a. y Morelos. | 24 lugares para el Seccional  |
| ix.   | Veracruz y Tabasco.                                   | 32 lugares para el Seccional  |
| x.    | Oaxaca y Chiapas.                                     | 10 lugares para el Seccional  |
| xi.   | Yucatán, Campeche, y Quintana Roo.                    | 18 lugares para el Seccional  |
| xii.  | Jalisco, Nayarit, y Colima.                           | 36 lugares para el Seccional  |
| xiii. | Guanajuato, Aguascalientes,                           |                               |
| xiv.  | y Zacatecas.                                          | 24 lugares para el Seccional. |
- d) Categorías: 10, 12, 14, 16, 21 años y menores, rama varonil y femenil singles y dobles.
- e) Categorías de 12 a 21 años:
  - vii. Draw Principal 64 jugadores

- a. Sistema de competencia será eliminación directa, al mejor de 3 sets con Tie-Break en los 3 y la Asociación tiene opción de sistema sin ventajas, previo anuncio en convocatoria.
  - b. **hay separación de jugadores del mismo origen al menos en primera ronda. Hasta donde sea posible.**
- viii. Sin calificación. Los lugares son otorgados de acuerdo a la tabla.
- ix. Dobles 32 parejas.
  - a. Sistema de competencia será eliminación directa, al mejor de 3 sets con Tie-Break en los 2 primeros y sin ventajas, 3er set será Match Tie-Break
  - b. No hay calificación en dobles
  - c. No hay separación de jugadores del mismo origen

#### Requerimientos

- Cada sede debe contar con canchas suficientes para la fluidez del torneo.
- El árbitro general debe tener certificación N2 como mínimo (toda excepción bajo aprobación de FMT)
- 1 Arbitro Móvil por cada 3 canchas.

## 4. Campeonato de México. (CAMMÉX)

Sus características principales son:

- a) Categorías: 10, 12, 14, 16, y 18 años y menores.
- b) Ramas: Femenil y Varonil
- c) Modalidad: Singles y dobles.
- d) En este campeonato se exigirá obligatoriamente en las categorías de 10, 12, 14 y 16 años la participación de todos los jugadores que hayan estado **representando oficialmente** a México internacionalmente. Sólo causas de fuerza mayor o torneos de rango ITF, ATP y WTA podrán ser aceptadas como razón para no estar presente.
- e) **Tamaño del cuadro de singles para todas las categorías:**  
 Entrarán directos los 15 primeros jugadores en el ranking de cada categoría mas 1 un WC, de no otorgarse WC se recorrerá la lista al jugador 16, limitando la entrada hasta el No. 30 del ranking.
- f) **Las Listas de este torneo permitirán la entrada hasta el lugar 30**, En caso de que cualquiera de las listas cierre en número non, se permitirá la entrada de un jugador con un ranking mayor al No. 30 por categoría y rama, con el objetivo de completar a número de jugadores pares y todos los jugadores puedan tener pareja de dobles.
- g) Todos los jugadores deberán competir en la categoría cronológica correspondiente.
- h) La disponibilidad de lugares no significa que podrán entrar los jugadores con ranking mayor al 30.

- i) **Todos los jugadores aceptados para el cuadro principal de singles deben de jugar obligatoriamente el dobles.** Los jugadores que no fuesen aceptados recibirán el reembolso de sus inscripciones tan pronto termine el torneo a través de sus Asociación. No hay torneo de calificación.
- j) Tamaño del cuadro de juego de dobles: 8 parejas, con los mismos participantes del evento de singles.
- k) **Wild cards: Hay 1 lugar disponible sólo para jugadores de las categorías de 12, 14, 16, y 18 años. De no otorgarse WC ese lugar se recorrerá al siguiente jugador inscrito de la lista de aceptación con ranking no mayor al 30 de cada categoría.**
- l) **Sistema de competencia del singles;** Se jugará en dos fases, la primer fase será de round robin con separación de jugadores del mismo estado en todas las categorías solo en la fase de RR, y se conformará de 4 grupos compuestos de 4 jugadores cada uno. Para la segunda fase será eliminatoria directa, el cual lo integrarán los jugadores numero 1 y 2 de cada grupo de round robin.
- m) **En las categorías de 12, 14, 16, y 18 años** en los singles se jugará a 2 de 3 sets, con ventajas, y con TB en 6 juegos iguales. En los dobles se jugará a 2 sets con TB en 6 juegos iguales, sin ventajas, y MTB en lugar de 3er set.
- n) **En la categoría de 10 años:** sistema de competencia en reglamento de 10 años.
- o) **Siembra para los singles:** Primer fase (round robin), se colocará un jugador por grupo de acuerdo a lo siguiente: El jugador No. 1 será cabeza del grupo 1, el jugador No. 2 será cabeza del grupo No. 2, El jugador No. 3 será cabeza del grupo No. 3, y el jugador No. 4 será cabeza del grupo No. 4. Los siguientes 4 jugadores (del No. 5 al No. 8), se sortearán en un solo bloque, primer sorteado al grupo 1, segundo sorteado al grupo 2 y hasta completar los 4 grupos. El resto de los jugadores se sorteará en un solo bloque llenando cada grupo en orden del 1 al 4.
  - i. Para la segunda fase de eliminatoria directa, se determinará quiénes son los mejores jugadores de cada uno de los 4 grupos de la primera fase conforme al procedimiento para desempatar en un round robin.
  - ii. De los 4 jugadores que terminaron como número 1 de su respectivo grupo, se sembrarán del numero 1 al 4 de acuerdo a su ranking nacional y se sorteará a los jugadores que hayan terminado como número 2 de cada grupo para que queden en diferente mitad del cuadro de la que haya quedado el jugador número 1 de su grupo de origen. A los jugadores que hayan quedado en numero 2 de su grupo no se les tomará en cuenta para la siembra, aunque su ranking fuera superior a algún jugador de los que pasaron como número uno.
- p) En todas las categorías se podrá adecuar estos procedimientos para conformarlos a un número menor de jugadores inscritos.
- q) **Sistema de competencia de dobles: 2 grupos de 4 parejas cada uno, calificando la pareja 1 y 2 de cada grupo a semifinales cruzadas Grupo "A" vs "B".**
- r) **Siembra para los dobles:** La pareja numero 1 será cabeza del grupo 1 y la pareja número 2 será cabeza del grupo N. 2, las siguientes 2 parejas (No. 3 y No. 4) se sortearan una por grupo, el resto se sortearán en los lugares disponibles.

## s) Requerimientos.

- i. Cada sede debe contar con canchas suficientes para la fluidez del torneo.
- ii. El árbitro general debe tener certificación N2 como mínimo (toda excepción bajo aprobación de FMT)
- iii. 1 Arbitro Móvil cada 2 canchas.

**5. Copas Promotores**

Todo promotor estará obligado a solicitar el aval correspondiente, tanto de la Asociación Estatal como de Federación Mexicana de Tenis, cuando promuevan y organicen un torneo; obligándose, de igual forma, a que los participantes en el mismo estén afiliados a Federación.

En el caso de que no cumplan con lo antes establecido, se les sancionará conforme lo establecen los estatutos de la FMT, al reglamento, y a lo que dictamine el cuerpo legal de la FMT.

**6. Requerimientos de torneos G1**

- a) Requerimientos mínimos de organización para los torneos nacionales G1 cada asociación organizadora de un Torneos Nacional G1 debe garantizar los estándares de organización para que cada año sucesivo se tengan mejores campeonatos nacionales G1 y de mayor calidad, conforme a la ficha de requerimientos FMT que recibe cada presidente de asociación organizadora y que deberá ser firmada antes del inicio del evento.
- b) Para efecto de lo anterior, el Coordinador nacional del CCM junto con los supervisores asignados a los NG1, llenará un reporte de evaluación que califica los diferentes aspectos que se mencionan líneas abajo.
- c) Se entregara un Check list a los directores de los torneos NG1 previo al inicio del evento para que pueda servirles como lista crítica a seguir.
- d) Los campeonatos nacionales NG1 se clasifican en las siguientes categorías y otorgan puntuación de acuerdo a su nivel:
  - i. NG1 grado “A”
  - ii. NG1 grado “B”
- e) Al finalizar el año en curso se evalúan los campeonatos nacionales para acomodarlos conforme la categorización anterior. El propósito de esta evaluación es para beneficiar a los jugadores y profesionalizar los máximos eventos juveniles del país.
- f) **Habrán 6 Nacionales Grado “A” y 4 torneos nacionales G1 Grado “B” para el año 2014.**
- g) Cualquier NG1 que fuera aceptado por primera vez a formar parte del CCM iniciará con la puntuación de “B”
  - i. Los Torneos G1 que se lleven a cabo en época escolar, no tendrán consolación y la calificación se ajustara a los días que el comité organizador disponga para una mayor fluidez del torneo.

## h) Arbitraje

Cada nacional G1 deberá de contar con:

- i. 1 supervisor aprobado por la FMT,

- ii. 1 árbitro general certificado N2 Como mínimo ó aprobado por la FMT
- iii. 1 árbitro de sede certificado N1 como mínimo por cada club sede en que se juegue el torneo, que tendrá que ser diferente al árbitro general.
- iv. 1 árbitro móvil por cada 2 canchas de partido.
- v. Cada partido final del cuadro principal de singles debe contar con Juez de silla.
- vi. Cada partido final de dobles debe contar con juez de silla.
- vii. Horarios limite de partidos, Los horarios oficiales para este evento son:
  - **08:00 horas como primer horario** para iniciar los partidos del día.
  - **21:00 horas como último horario** para entrar un partido.
  - **20:00 Horas como último horario** para entrar un partido en la categoría de 10 años

Estos horarios podrán modificarse por causas de fuerza mayor justificables y deberán de ser aprobados por el árbitro general y el supervisor del torneo. En este último caso, ambos tendrán la obligación de presentar un informe con la explicación pertinente. los partidos podrán jugarse bajo techo o con alumbrado artificial sin que estos dos motivos afecten adversamente a la organización o calificación de la sede.

#### i) Canchas

- i. En el caso de jugarse una categoría y una sola rama (VAR o FEM) cada sede debe contar con un mínimo de 4 canchas por cada draw de 32, 3 de competencia y 1 de práctica.
- ii. Las canchas para practicar deberán de estar a disposición de los jugadores al menos 24 horas antes de iniciar los partidos. Las canchas de práctica serán preferentemente de la misma superficie que las del torneo, aunque esto no es obligatorio. No es preciso que las instalaciones de práctica se hallen en el mismo club, pero en ese caso se ofrecerá transporte. Los jugadores contarán con la oportunidad de reservar canchas de práctica, y el árbitro general y el supervisor deberán cerciorarse de que las disposiciones que se tomen para su asignación sean satisfactorias. El mínimo de tiempo será de 30 minutos 4 jugadores por cancha, (los entrenadores no cuentan para ocupar estos 4 espacios, solo en caso de disponibilidad podrán ocupar uno de estos espacios)
- iii. Las canchas deben contar con las medidas oficiales y serán checadas antes de otorgar la sede.
- iv. Todas las canchas de juego tendrán una superficie idéntica para una categoría y rama. No obstante en la eventualidad de condiciones climatológicas adversas o de fuerza mayor, el juego podrá desarrollarse en otra superficie distinta.
- v. La calidad de la superficie de las canchas (la humedad en las canchas de arcilla y la pintura en las canchas duras), las líneas, la malla metálica, paredes perimetrales, mallas rompe vientos, redes, cintillos, rodillos para secarlas, sombrillas y sillas para los jugadores, marcadores en cancha, palos de singles, etc. deberán de estar en buenas condiciones.
- vi. La cancha principal tendrá aforo para espectadores (tribunas o sillas). En las otras canchas se procurará facilitar la visibilidad y lugares para espectadores.

- vii. Ningún torneo podrá cobrar por el uso de las canchas durante el evento con excepción del alumbrado que se use para practicar.

#### Área Técnica

- i. Todos los árbitros, supervisor FMT, personal auxiliar, y miembros involucrados de la Asociación sede deberán de portar un gafete o similar que los identifique. Uniformes para el personal de arbitraje y auxiliar (opcional)
- ii. Se calificará la eficiencia en elaborar cuadros de juego, y los errores que hubiese en ellos; la calidad del trabajo de los árbitros en cuanto a su eficiencia en aplicar el código de conducta, resolución de conflictos, y elaboración de reportes.
- iii. Es necesario que cada árbitro de sede publique diariamente en el área de la mesa de control un resumen de las violaciones al código de conducta.
- iv. Por otra parte, cada Asociación será calificada por el cuidado que tenga de elaborar y de enviar a tiempo a la FMT todos los reportes de violaciones al código de conducta de los jugadores y acompañantes. No enviar ningún reporte será considerado una falla importante.
- v. Eficiencia y puntualidad con que se desarrolle el proceso para firmar singles, dobles, Lucky Losers, y alternos. Así como facilidad para afiliarse a la FMT.
- vi. Servicio de Internet inalámbrico gratuito dentro de las instalaciones de los clubes y hoteles (WiFi).
- vii. Paquetes de información, playeras conmemorativas, mapa con la identificación de clubes y hoteles.
- viii. Pláticas para jugadores, profesores de tenis, y/o padres de familia.
- ix. Resultados actualizados a la vista en todos los hoteles sede.
- x. Comunicación, La Asociación sede deberá de proporcionar servicio efectivo y gratuito de comunicación durante toda la duración del torneo para:
  - Supervisor FMT
  - Árbitro general
  - Árbitros de sede
  - Director del torneo

#### j) Alimentos

En cada uno de los clubes sede o instalaciones deportivas donde se desarrolle el torneo deberá de haber servicio de restaurante o cafetería en servicio todos los días del torneo desde una hora antes del inicio del primer partido y hasta un antes de lanzar la última ronda del día. Este servicio deberá de proporcionar alimentos fruta, ensaladas, platos completos (no comida chatarra), agua, y bebidas hidratantes durante la duración del evento, a precios razonables.

#### k) Alojamiento para jugadores

Es deber de las Asociaciones sedes otorgar **alojamiento para las categorías de 10, 12, 14 y 16 años y menores**; debiendo pagar cada jugador la cuota que las Asociaciones sede propongan y que la FMT apruebe por este concepto. La Asociación Estatal cuyos jugadores necesiten alojamiento deberá enviar las solicitudes y pagos correspondientes a más tardar en la fecha límite que marca la convocatoria para tal

efecto, en caso contrario sus jugadores no contarán con alojamiento. El alojamiento podrá ser en casa de familias locales o en algún hotel o departamento amueblado en decorosas condiciones. Se calificará también la calidad y cantidad de los hoteles, sus tarifas (precios accesibles para todos los bolsillos), y cercanía a los clubes.

l) Hoteles

Se ofrecerá variedad de oferta, la calidad, y cercanía de los hoteles sede, y las tarifas que los mismos ofrezcan.

m) Transportación

Para los torneos NG1 será OPCIONAL. Para la Olimpiada Nacional y CAMMÉX seguirá siendo obligatoria. Este servicio debe de ser entre los clubes y el o los hoteles sede.

n) Actualización de Información

Todas las Asociaciones sedes de un nacional G1 deberán de contar con una página Web para estar diariamente publicando y actualizando los resultados del día. Igualmente, se calificará que los árbitros de los clubes sede tengan a la vista sus resultados y horarios actualizados. También será tomado en cuenta la participación de los medios de comunicación.

o) Servicio Médico

- i. Es obligatorio contar con atención médica dentro de las instalaciones de los clubes durante la celebración de los todos los partidos. Este servicio deberá de estar disponible desde una (1) hora antes del inicio del primer partido y hasta que termine el último encuentro de cada jornada.
- ii. En caso de tener clubes alternos será necesario tener servicio medico también en ellos.
- iii. Este servicio debe contar con un espacio especial con sala o carpa acondicionada correctamente para el tratamiento de lesiones,
- iv. Esta sala / carpa deberá contar con privacidad ya que algunas tratamientos son en espalda, glúteos, piernas y no pueden estar al descubierto. La sala / carpa medica tiene que contar con hielo, el tratamiento con hielo es básico en algunas lesiones

p) Hidratación para jugadores.

Todos los torneos G1 deberán de proporcionar gratuitamente agua para los jugadores para cada uno de sus partidos. Este servicio se podrá facilitar a través de botellas de agua, garrafones en canchas, Bebidas Isotónicas NO son obligatorias ni podrán substituir la obligación de proporcionar agua.

q) Servicio de Encordado<sup>15</sup>

Es obligatorio ofrecer este servicio bajo las siguientes normas

- i. El encordador estará dentro de las instalaciones del club
- ii. Costo razonable y La tarifa oficial deberán ser publicarse
- iii. Será la misma tarifa en todos los clubes del evento

- iv. El encordador dará servicio desde una hora antes de iniciar los encuentros
- v. 24 hrs antes de iniciar y durante todo el evento

#### r) Pelotas

Las pelotas oficiales deberán ser las adecuadas a la altura y superficie del evento y deberán ser proporcionadas sin costo.

- i. Singles Calificación y Principal, Todos los partidos con pelotas nuevas
- ii. Dobles Principal, Todos los partidos con pelotas nuevas
- iii. Dobles Calificación, Pelotas en buen estado (final nuevas)
- iv. Consolación, Todos los partidos con pelotas nuevas.
- v. En los eventos en que se juegue con formato de round robin, se podrán proporcionar bolas en buen estado.
- vi. La pelota oficial deberá estar avalada por la FMT.
- vii. La sede debe ofrecer pelotas para su venta a precios razonables.
- viii. No hay ninguna obligación de proporcionar pelotas nuevas o usadas para entrenamiento.

#### s) Premios

Se premiará con trofeos a los campeones y finalistas de cuadro principal de singles y dobles.

Es obligatorio para todos los jugadores en beneficio del circuito y el suyo propio estar presentes en la ceremonia de premiación (siempre y cuando esta sea dentro de un tiempo razonable después de terminar el partido del jugador en cuestión). El jugador que no cumpla será castigado de acuerdo a la tabla de sanciones y podrá perder, si es que lo hay, el premio que corresponda en ese torneo.

#### t) Ceremonia de apertura

Inauguración: No es obligatoria, sin embargo, quien así lo desee la puede realizar.

Premiación formal: No es obligatoria. Al término del último partido del torneo de la categoría y rama correspondiente, la Asociación sede podrá realizar un acto de premiación formal (con autoridades, patrocinadores, directivos, Etc.); siempre y cuando NO hagan esperar a los jugadores y a sus acompañantes más allá de un tiempo razonable. Sin embargo, el mínimo requerimiento es que deberá de estar presente alguna autoridad oficial representativa del evento para premiar, aunque la premiación sea muy sencilla.

#### Trato a jugadores CUADRO PRINCIPAL Y CALIFICACIÓN

Los jugadores del torneo de calificación deberán de recibir el mismo trato, mismos regalos, mismas oportunidades, que los jugadores del cuadro principal; ya que el torneo de calificación es un torneo nacional por sí solo.

#### u) Mercadotecnia

La Asociación sede debe cumplir lineamientos incluidos en el manual de Mercadotecnia de la FMT, éste último se hará llegar cuando menos un mese antes del inicio del torneo a la Asociación organizadora por la FMT. Asimismo, la FMT se compromete a entregar con suficiente tiempo de anticipación, y en cantidad necesaria, a la Asociación organizadora todo el material de promoción (mantas, Etc.)

## v) Generales

- i. Inscripciones de dobles: Los jugadores deberán de jugar en la misma categoría en que están jugando el singles. Excepto en el caso de que en una categoría que tiene modalidad de singles y dobles, y la de dobles en esa categoría no tiene el mínimo de jugadores (4 parejas), podrá ser enviada a la categoría inmediata superior, a criterio del árbitro general, y la puntuación que se les otorgara será la de la categoría cronológica propia.
- ii. El número de jugadores del torneo de calificación para cualquier torneo será abierto mientras la convocatoria no especifique lo contrario

## 7. Sistema de Competencia en torneos G1

## a) Categorías 12 a 21 años

- i. Calificación y cuadro principal de singles: a 2 de 3 sets, con ventajas, con tie-break en 6 juegos iguales en todos los sets.
- ii. Consolación de Singles: a 2 sets, sin ventajas, con Match tie-break en lugar de 3er set.

Calificación y cuadro principal de dobles: a 2 sets, sin ventajas, con Match tie-break en lugar de 3er set.

## b) Cuadro principal de singles, 32 jugadores

- i. 22 directos en orden de ranking nacional,
- ii. 8 calificadores
- iii. 2 Wild Cards
- iv. Singles principal: eliminatoria sencilla con consolación que solo incluirá a los jugadores que pierdan en primera ronda.
- v. No se jugará por 3º y 4º lugar.

## f) Dobles del cuadro principal, 16 parejas ó equipos

- 14 parejas bajo el orden de aceptación
- 2 parejas provenientes de la calificación

## g) Singles Calificación: 64 jugadores, con 8 lugares al draw principal.

- i. 62 jugadores en orden de ranking nacional
- ii. 2 Wild Cards

## h) Dobles del cuadro de calificación: 32 parejas; entrada directa por suma de rankings nacionales; en caso de empate de 2 o más parejas sin ranking, para decidir qué pareja tiene acceso, se decidirá por sorteo.

Habrá 2 lugares con acceso al cuadro principal de dobles.

## NACIONALES GRADO 2, 3 Y 4

Cada Asociación tiene derecho a organizar al año:

- 1 - G2
- 1 - G3
- 8 - G4
- 8 - G5

### NORMAS GENERALES PARA NACIONALES G2, G3, G4 y G5.

La duración máxima de estos torneos será al domingo de cada semana si se empieza en lunes, en caso de no poder terminar dentro de la semana del torneo los puntos serán repartidos hasta la ronda que cada jugador haya llegado. Para cualquier extensión o modificación, solicitar al CN quien decidirá si aplica o no la extensión o modificación.

- Las Asociaciones podrán organizar nacionales grado 2, 3, y 4 en casi cualquier fecha del año. Sin embargo, la puntuación obtenida en los nacionales grado 2, 3 y 4 que sean realizados antes de los primeros 2 nacionales G1, será integrada al ranking hasta después de finalizar estos eventos.
- No podrán programarse NG2 ni NG3 simultáneos a un NG1 en ninguna época del año, sin importar en qué parte del país se jueguen.
- Tampoco podrán programarse dos NG2 simultáneos en la misma Sección o en Estados limítrofes.
- Categorías: 10, 12, 14, 16, 21 años y menores.
- Ramas : Femenil y varonil
- Modalidad: Singles y dobles, categorías de 12 a 21 años:
- El cuadro principal de singles se jugará a 2 de 3 sets regulares con tie-break en 6 iguales, la Asociaciones tendrán la opción de jugarlo “sin ventajas” marcándolo en la convocatoria.
- La calificación de los singles, a 2 de 3 sets sin ventajas y un MTB en lugar de un 3er set.
- En los NG2, NG3, y NG4, en las categorías de 12 a 21 los dobles se juegan a 2 sets con TB en 6 juegos iguales, sin ventajas, y MTB en lugar de 3er set.
- Tamaño del cuadro de singles: 64 jugadores.
- Calificación de singles: Abierta y sin puntos (califican 8)
- Tamaño del cuadro de dobles: 32 parejas.
- Calificación de dobles: no hay calificación de dobles en estos eventos.
- Sistema de competencia: Tanto en singles de cuadro principal así como en las calificaciones se jugará a eliminatoria sencilla.
- En los NG5 la competencia es promocional y no habrá pago por aval y fondo de proyectos especiales a la Federación Mexicana de Tenis, teniendo como regla tener un árbitro general certificado y todos los jugadores afiliados.

## **ANEXO D**

### **JUGADORES**

#### **1. Representatividad Estatal.**

##### **Olimpiada**

- i. Los jugadores que deseen competir por una Asociación diferente a la de residencia para la Olimpiada Nacional, tendrá que solicitar por escrito al Instituto del Deporte de la Asociación por la que estaba afiliado una carta de BAJA EXTRAORDINARIA. Esta carta de baja extraordinaria tienen que presentarla al Instituto del Deporte de la nueva Asociación a la que se desea afiliarse para representarla.
- ii. El 30 de enero de cada año, será la fecha límite para que los jugadores que vayan a competir en la Olimpiada Nacional por otro Estado, definan, o presenten documentos que avalen que están en trámites, para cambiar de Asociación, Estado u Organización que desean representar, a través de su Instituto del Deporte de la nueva Asociación a la que desea afiliarse para representarla.
- iii. Quien opte por afiliarse por otra Asociación o Estado, deberá pagar la nueva afiliación al 100%, sin considerárseles la vigencia de su anterior credencial.
- iv. A la Asociación a la que pertenece el jugador al día 30 de enero, será por la única Asociación, Estado u Organización por la que el jugador podrá competir en la próxima Olimpiada Nacional.
- v. Casos no contemplados como el de jugadores que viven en el extranjero o que se afiliaran posterior al 30 de enero (por primera vez a la FMT), por ejemplo, serán evaluados por el CIJ y Director Nacional de Tenis de la FMT para evaluar sus peticiones.

#### **2. Jugadores en Representación Nacional o en Concentración**

- i. Los jugadores que hayan ascendido de categoría, por méritos propios, tendrán preferencia de elección, sobre los primeros jugadores del ranking nacional de su categoría cronológica.
- ii. Los jugadores juveniles mexicanos que no puedan jugar torneos nacionales G1 por estar representando al país en una competencia de carácter internacional, en un evento selectivo ó en una concentración de Copa Davis o Fed Cup su ranking nacional se protegerá de la siguiente manera:
  - a. Al jugador No. 1 del equipo representativo, se le otorgarán puntos equivalentes como si hubiera ganado un G1 en singles y dobles.
  - b. Al jugador No. 2: Puntos de finalista de Singles y dobles de un G1.
  - c. A los jugadores No. 3 y No. 4: Puntos de semifinalista de singles y dobles de un G1.
  - d. Esto sucesivamente, según fuera la ocasión y el número de jugadores requeridos en el equipo o en la concentración.

- e. En todos los casos los puntos serían otorgados en la categoría en que el jugador se encuentre compitiendo en México en el circuito nacional.
- f. Esta regla sólo aplica cuando la FMT escoge a los jugadores para una representación internacional;
- g. No aplica cuando el jugador, por su propia iniciativa decide participar de manera personal en torneos ITF, COTECC, ATP, WTA, Etc.
- h. La regla anterior será aplicable por cada semana que el jugador se encuentre representando al país o una concentración del equipo nacional y que hubiese, simultáneamente, un nacional G1 en México.
- i. De no haber nacional G1 programado simultáneamente en México, al evento especial, entonces no se asignarán puntos equivalentes o de compensación.

### **3. Inscripciones a Torneos Internacionales**

- i. Las inscripciones de torneos Internacionales por selección nacional, se harán a través de esta Federación, de acuerdo a la reglamentación de la Federación Internacional de Tenis.
- ii. Todos los interesados en participar en los torneos de la ITF, deberán realizar, directamente su inscripción en el web site de ITF con su IPIN.

### **4. Cancelaciones**

- i. Cada jugador se responsabiliza de hacer las cancelaciones pertinentes, enviando en tiempo el withdrawal form de ITF antes del cierre, esta fecha esta marcada en el Fact Sheet del torneo, de lo contrario la ITF sancionará al jugador con 7, 14 y 21 días en los torneos consecuentes donde el jugador pueda estar inscrito, dejándolo fuera de la competencia, lo cual repercutirá en su ranking mundial. Si la ofensa se repite, la ITF se verá obligada a dejar al competidor fuera de todo torneo Internacional Juvenil.
- ii. En caso de lesión, el jugador deberá enviar su Medical Certificate vía fax y una copia del certificado o justificante médico.
- iii. La Federación Mexicana de Tenis, proporcionará los números telefónicos, fax y/o e-mail de cada torneo para cualquier cancelación a todo tenista que lo solicite. Se recomienda guardar los escritos de “cancelación” (confirmación de números de fax, impresión de los e-mails, etc.), para cualquier aclaración ante la ITF.

### **5. Ascenso de Categoría**

- i. Al término del último torneo G1 (Masters de Campeones) del 2014 Todos los jugadores de cada rama y categoría de 10 a 16 años, podrán competir oficialmente en alguna categoría superior a la cronológica dentro del circuito nacional de tenis FMT y obtener puntos de ranking nacional de la categoría a la que ascendieron.

- ii. El procedimiento a seguir para solicitar el ascenso de categoría es dirigirse a la Dirección Nacional de Tenis (DNT) mediante una carta firmada por los padres y por su respectiva Asociación.
- iii. Los jugadores que se hayan obtenido la autorización para subir de categoría, NO podrán regresar a jugar en su categoría cronológica durante todo el año en curso.
- iv. Al terminar el último torneo G1 (Masters de Campeones), automáticamente se ascenderá de categoría a los 4 primeros jugadores del ranking nacional (sin violar la disposición anterior). Los jugadores que deseen permanecer en su categoría cronológica, deberán de enviar, con tiempo, una carta a la FMT solicitando que NO se haga el cambio.
- v. Las únicas cuatro excepciones a las reglas anteriores son:
  - a. Para competir en torneos de corte internacional.
  - b. Para representar a México internacionalmente.
  - c. Para representar a su Asociación en la Olimpiada Nacional.
  - d. En el Campeonato de México.

## 6. Casos de Ascenso de Categoría.

- i. Cuando una categoría de singles o dobles se haya declarado desierta y el árbitro general haya decidido subir a los jugadores a la categoría superior, los jugadores obtendrán los puntos correspondientes a su categoría cronológica.
- ii. No hay ascenso de categoría para jugadores menores de 8 o de 10 años.
- iii. Los jugadores que opten por participar sin aprobación en una categoría superior NO obtendrán puntos de ranking nacional.
- iv. En todas las circunstancias anteriores, los jugadores deberán de avisar por escrito a la secretaria coordinadora del circuito. Podrán jugar una vez que hayan obtenido su contestación, también por escrito

## 7. Ranking Protegido

Los jugadores que sufran una lesión o enfermedad seria que les imposibilite jugar por más de 3 meses, su ranking será protegido hasta por 6 meses o 6 torneos jugados. Este Tiempo será contando al inicio de la lesión o enfermedad, que al volver a competir se le reconocerá su ranking al día de la lesión (solo para entrada al torneo).

- a) Los Comprobantes médicos será presentados en original y copia directamente a FMT.

## 8. Equivalencia de Ranking

En cada publicación del ranking nacional aparecerán incluidos los jugadores que tengan ranking ITF en el lugar que les corresponde de acuerdo a la presente relación.

### a) Jugadores de 18 años y menores

Si el jugador(a) tiene ranking ITF en la categoría de 18 años, su ranking nacional será equivalente en la categoría de 18 a 21 años.

|       |                          |                           |
|-------|--------------------------|---------------------------|
| i.    | RNK ITF del 1 al 150 =   | a No. 1 del RNK nacional. |
| ii.   | RNK ITF del 151 al 250 = | a No. 2 del RNK nacional  |
| iii.  | RNK ITF del 251 al 325 = | a No. 3 del RNK nacional  |
| iv.   | RNK ITF del 326 al 375 = | a No. 4 del RNK nacional  |
| v.    | RNK ITF del 376 al 400 = | a No. 5 del RNK nacional  |
| vi.   | RNK ITF del 401 al 425 = | a No. 6 del RNK nacional  |
| vii.  | RNK ITF del 426 al 450 = | a No. 7 del RNK nacional  |
| viii. | RNK ITF del 451 al 475 = | a No. 8 del RNK nacional  |
| ix.   | RNK ITF del 476 al 500 = | a No. 9 del RNK nacional  |
| x.    | RNK ITF del 501 al 525 = | a No. 10 del RNK nacional |
| xi.   | RNK ITF del 526 al 550 = | a No. 11 del RNK nacional |
| xii.  | RNK ITF del 551 al 575 = | a No. 12 del RNK nacional |
| xiii. | RNK ITF del 576 al 600 = | a No. 13 del RNK nacional |
| xiv.  | RNK ITF del 601 al 625 = | a No. 14 del RNK nacional |
| xv.   | RNK ITF del 626 al 650 = | a No. 15 del RNK nacional |
| xvi.  | RNK ITF del 651 al 700 = | a No. 16 del RNK nacional |

### b) No aplica equivalencia para jugadores 700 o más del Ranking ITF Junior y se analizará jugadores con Ranking Profesional.

- i. Ejemplo No. 1: un jugador con RNK ITF de 237 (que tiene una equivalencia de RNK nacional de No. 3) desplazará de la siembra al jugador que tenga la posición No. 3 con RNK nacional. el ranking ITF prevalecerá sobre el ranking nacional.
- ii. Ejemplo No. 2: Dos jugadores con RNK ITF, uno con 460 y otro con 470, a ambos les correspondería RNK nacional de No. 8; y para propósitos de siembra, el jugador con 460 irá delante del jugador con 470.

### c) Equivalencia para jugadores menores de 16 años

- i. Para jugadores mexicanos de la categoría de 16 años, que tengan RNK ITF en la categoría de 18 años, se utilizará la misma tabla anterior sólo que la equivalencia en el RNK nacional será cuatro lugares arriba que los que indica la tabla para jugadores de la categoría de 18 años;
- ii. Ejemplo No. 4: Alguien con RNK ITF de 385 tendría un RNK nacional en la categoría de 18 a 21 años de No. 5; en -16 años su ranking nacional sería de No. 1.

### d) Equivalencia para jugadores menores de 14 años

- i. Para jugadores mexicanos de la categoría de 14 años, que tengan RNK ITF en la categoría de 18 años, se utilizará la misma tabla anterior sólo que la equivalencia en el RNK nacional será ocho lugares arriba que los que indica la tabla para jugadores de la categoría de 18 años;

- ii. Ejemplo No. 5: Alguien con RNK ITF de 465 tendría un RNK nacional en la categoría de -18 a -21 años de No. 8; en -14 años su ranking nacional sería de No. 1.
- iii. Cuando un jugador tuviera equivalencia de ranking ITF y ranking nacional, se le tomará en cuenta para cualquier propósito, el ranking que sea superior.
- iv. Equivalencias de puntos ATP, WTA, Etc. a puntos nacionales la hará el Director Nacional de Tenis y/o el Coordinador del Circuito CCM.

## 9. Separación de Jugadores del Mismo Origen

- i. En los Torneos G1, G2, y Seccional será obligatorio la separación de jugadores del mismo Estado
- ii. Regional, Estatal, G3, G4 y G5 no habrá separación de jugadores.
- iii. Categoría de 10 Años, En todos los Torneos del CCM será obligatoria la separación de jugadores del mismo origen, solo en la fase de Round Robin, en la fase de eliminatoria directa, será tal cual sea sorteado. Esto porque ya en la fase de RR fueron separados.
- iv. En los casos que aplique, el árbitro general de un torneo del circuito CCM de la FMT deberá de utilizar el procedimiento manual descrito líneas abajo para evitar enfrentamientos entre jugadores del mismo club ó Asociación.
  - i. En la primera ronda de cualquier torneo de eliminatoria, siempre y cuando matemáticamente esto sea posible  
ejemplo, 10 jugadores de DF y 6 de EDO, en un Draw de 16 jugadores, no hay manera posible de evitar encuentros entre jugadores de la misma Asociación en la primera vuelta.
  - ii. El procedimiento oficial MANUAL es el siguiente: Después de haber colocado en el draw a los jugadores sembrados y a los “byes” (cuando los hubiera), se procede a llenar los lugares disponibles de la parte superior a la parte inferior de la Draw de acuerdo a el orden del sorteo, cuando al hacer esto les llegara a tocar a 2 jugadores de la misma procedencia en la misma llave de juego (primer partido), al jugador que se estaba colocando se le pasará automáticamente a la siguiente línea disponible desocupada, una vez colocado el jugador de acuerdo a lo descrito, se reanudará el vaciado de nombres comenzando a partir del lugar que debía de haber ocupado el jugador al que movimos una o varias líneas hacia abajo.
  - iii. Si al llegar al final del cuadro de juego con el último jugador para colocar, y resulta que se da el caso de enfrentamiento entre 2 personas de la misma procedencia, entonces a este último jugador se le cambiará de lugar con el primer jugador NO sembrado de la parte superior de la gráfica de juego, si al hacer el movimiento anterior, no se resuelve el problema de enfrentar en primera ronda a 2 jugadores del mismo origen, entonces se le dejará al último jugador del sorteo, en la parte inferior de la gráfica de juego, tal y como originalmente le correspondió.

- iv. Este procedimiento NO aplica para partidos de segunda ronda, aunque la primera ronda se hubiera tenido un “bye”.
- v. En la categoría de 10 años la 2da fase de eliminación NO aplica separación de nueva cuenta..

## **10. Retirada de Jugadores**

Cualquier jugador que se retira en el singles por cualquier razón después de haberse efectuado el sorteo y antes de que inicien los partidos, su lugar será ocupado por un Lucky Loser.

## **11. Inclusión de Jugadores.**

Si por algún error se omite a un jugador (con y sin siembra) y es detectado antes del inicio de los partidos se aplicara la siguiente regla:

- a) Draw completo, En el caso de que el jugador omitido debiera estar sembrado, el jugador que sale de la siembra (último jugador sembrado), deberá ocupar el lugar del último jugador que entró directo, y este jugador que sale, deberá jugar un partido de ronda anterior con el jugador que entró penúltimo al torneo. De esta forma los dos últimos jugadores en la lista de aceptación (por orden de mérito - ranking nacional) se juegan el lugar.
- b) Para un Draw de 32 e incompleto: Si el jugador omitido debería estar en la siembra 1 ó 2, tomará el lugar del sembrado 2, el 2 pasará al lugar del sembrado 4, y el 4 pasará a la posición que ocupa el 8, el 8 ocupará uno de los byes que por sorteo el árbitro determine.  
Si el jugador omitido debería estar en la siembra 3 ó 4, este tomara el lugar del 4, el 4 pasará al lugar del 8 y el 8 pasarán a ocupar uno de los byes que por sorteo él árbitro determine.  
Si el jugador omitido debiera estar en la siembra del 5 al 8, este ocupará el lugar que tiene el sembrado 8, y el 8 ocupará uno de los Byes por sorteo el árbitro determine.
- c) Si el jugador que debe de entrar NO tiene siembra, si hay lugares disponibles (Bye) ocupara uno de estos por sorteo, con Draw completo se sacará una llave con una ronda hacia atrás al último jugador en haber entrado directo por ranking. Independientemente de quien de estos dos jugadores perdiera ese encuentro, ambos tendrán derecho a entrar al torneo de dobles y de consolación.

## ANEXO E

### REGLAMENTO PARA CATEGORIA DE 10 AÑOS

#### Reglas para la categoría de 10 años

Estas reglas aplicaran en todos los torneos del CCM-FMT para niños menores de 10 años.

- a) En la categoría de menores de 10 años sólo podrán competir, oficialmente, niños de 9 (nacidos en 2005) y de 10 (nacidos en 2004) años.
- b) Los niños de 8 años ( nacidos en 2006), podrán jugar en 10 años, pero:
  - i. No obtendrán puntos
  - ii. Sólo lo podrán jugar en Estatal, Regional, Seccional, NG2, NG3, y NG4. No podrán hacerlo en NG1.
  - iii. Nadie de 7 años (nacidos en 2007 o posterior) podrá jugar en -10 años!
- c) Ningún jugador menor de 10 años podrá subir de categoría (en ningún torneo del circuito); si no hubiera suficiente quórum la categoría se declarará desierta (en singles y/o dobles).
- d) La excepción al punto anterior será SÓLO para los 4 mejores jugadores del ranking nacional de 10 años, quienes, mediante una solicitud por escrito dirigida al Director Nacional de Tenis de la FMT, podrán subir de manera definitiva todo el año a la categoría de 12 años si fuesen autorizados.
- e) Al terminar el último G1 de 2014, todos los jugadores de último año de 10 (nacidos en 2003) podrán competir en la categoría de 12, con derecho a obtener puntos, solicitando por escrito al Director Nacional de Tenis de la FMT.
- f) No hay Wild Cards para ningún torneo de 10 años.
- g) La pelota oficial será la **HEAD VERDE** (25% más lenta que la bola amarilla tradicional).
- h) Todos los partidos de esta categoría para cuadro principal, calificación, singles y dobles se jugarán a: 2 sets cortos a 4 juegos, sin ventajas, con TB a 7 puntos en 4 juegos iguales y Match Tie-Break a 10 puntos en lugar de 3er set. No se jugará por 3º y 4º lugar
- i) Categoría de 10 Años, En todos los Torneos del CCM será obligatoria la separación de jugadores del mismo origen en singles, solo en la fase de Round Robin, en la fase de eliminatoria directa será tal cual sea sorteado. Esto porque ya en la fase de RR fueron separados

#### Torneo de calificación:

- a) Singles,  
32 jugadores de acuerdo al ranking nacional,  
8 Calificadores accederán al Draw principal.  
Si sólo hubiera 8 o menos jugadores en la lista definitiva de la calificación, no se jugará calificación, y todos los jugadores pasarán directos al cuadro principal (sin puntos adicionales, en caso de ser la calificación para un NG1)

- b) Sólo en los NG1 habrá puntuación para los jugadores que participen en el evento de calificación de singles o de dobles.
- c) Sistema de competencia de singles calificación:  
Se jugará con formato round robin en grupos de 3 o 4 jugadores que conformarán un máximo de 8 grupos. Si fuese necesario, para determinar a los jugadores que accederán al cuadro principal, se recurrirá a porcentajes ganadores. Ver sistema de porcentaje
  - i. Pasarán al cuadro principal los 2 mejores de cada Grupo y los mejores 3ros si fuese necesario, para determinar a los jugadores que accederán al cuadro principal, se recurrirá a porcentajes ganadores
  - ii. Los jugadores se agruparán para la fase de round robin de acuerdo a la tabla que para ese propósito se marca en la tabla de este reglamento.
- d) Dobles calificación:  
16 parejas; entrada directa por suma de rankings nacionales para los 32 jugadores que hubiesen sido aceptados en la calificación.  
**Ambos Jugadores deberán firmar juntos y vestir colores similares en los partidos, La firma es personal, padres o entrenadores NO podrán firmar por su jugador, el jugador que al cierre de inscripciones de un torneo, se haya inscrito con dos parejas será excluido del cuadro y sancionado de acuerdo al código de conducta.**
- e) Sistema de competencia del dobles de la calificación:  
A eliminatoria sencilla. El torneo dará acceso a 2 lugares al cuadro principal de dobles.
- f) Para el cuadro principal:
  - i. Singles: 32 jugadores de acuerdo a lo siguiente;  
24 Directos por su ranking  
8 Calificadores.  
Dobles: 14 parejas directas y 2 provenientes de la calificación.
  - ii. Sistema de competencia de los singles de cuadro principal: Se jugará en dos fases. La primera fase será de round robin, y se conformará de un máximo de 8 grupos compuestos de 3 ó 4 jugadores cada uno. La segunda fase se jugará a eliminatoria sencilla.
  - iii. Los jugadores se agruparán para la fase de round robin de acuerdo al número de jugadores marcado en la tabla de este reglamento.
  - iv. Los 2 mejores jugadores de cada grupo de round robin accederán a la fase final, no habrá torneo de consolación de singles en la segunda fase.
  - v. No habrá fase final de eliminatoria sencilla si sólo hubiera 1 solo grupo de 5 ó menos jugadores. El torneo termina con el RR.
  - vi. Procedimiento para los singles: Primer fase (round robin), se colocarán los jugadores por grupo de acuerdo a lo siguiente: El jugador sembrado No. 1 será cabeza del grupo 1, el jugador sembrado No. 2 será cabeza del grupo No. 2, el jugador sembrado No. 3 será cabeza del grupo No. 3, y así

- sucesivamente hasta el jugador No. 8 que será cabeza del grupo No. 8 (o podría haber menos grupos si hubiera menos jugadores inscritos de acuerdo al número de grupos); los siguientes 8 jugadores (del No. 9 al No. 16), se sortearán, primero en salir sorteado ira al grupo 8, segundo sorteado al grupo 7, tercero en salir sorteado al grupo 6, y así sucesivamente,
- vii. En cada grupo de round robin deberá de haber 2 jugadores sembrados si los jugadores con ranking son suficientes para ello, en caso de no completar por ranking 2 sembrados para cada grupo, los grupos con mayor siembra quedaran solo con un sembrado.
  - viii. Los casos que haya grupos de 3 y 4 jugadores, los jugadores con mayor siembra quedaran en los grupos de 3.
  - ix. Para la segunda fase (eliminatória sencilla), Sólo los No. 1 y No. 2 de cada grupo del round robin pasarán a la fase final de eliminatória sencilla, sean estos 2, 3, 4...8 grupos. Si hay 5 grupos pasarán sólo 10 jugadores, si son 3 grupos pasarán sólo 6 jugadores, Etc.
  - x. Para la fase final a eliminatória sencilla se sembrara y sorteará de la siguiente forma. Se ordenan los 8 que terminaron en primer lugar de acuerdo a su ranking.  
 Draw de 16, siembra del 1 al 4.  
 Línea 1 sembrado 1, línea 16 sembrado 2.  
 3 y 4 primero en salir sorteado línea 5, segundo en salir línea 12.  
 Del 5 al 8 se sortean en un solo grupo de la siguiente manera  
 Primero en salir sorteado línea 4, segundo sorteado línea 8, tercer sorteado línea 9, cuarto línea 13.  
 Los 8 jugadores numero 2 de cada grupo se sortean juntos ocupando los lugares disponibles en orden descendente del cuadro, los jugadores numero 2 deben quedar en la mitad opuesta del cuadro al jugador número 1 de su grupo de RR. Ejemplo, 1er sorteado toca línea 2, pero su compañero de grupo está en la parte alta del draw, ocupara el primer lugar disponible de la parte baja del cuadro, línea 10
  - xi. A los jugadores que hayan quedado en No. 2 de su grupo no se les tomará en cuenta para la siembra **(aunque su ranking fuera superior a algún jugador de los que pasaron como No. 1).**
  - xii. Los dobles se jugarán a eliminatória sencilla 16 parejas. sin separación de jugadores del mismo origen. Ya que algunas parejas se forman con niños de diferentes estados.
  - xiii. **Ambos Jugadores deberán firmar juntos y vestir colores similares en los partidos, La firma es personal, padres o entrenadores NO podrán firmar por su jugador, el jugador que al cierre de inscripciones de un torneo, se haya inscrito con dos parejas será excluido del cuadro y sancionado de acuerdo al código de conducta.**

- g) Criterios de desempate, Round robin.  
Este sistema se utilizará para desempatar jugadores.

En cualquier round robin la posición final se determinará primero:

- a. Empate entre 2 jugadores, el resultado del enfrentamiento entre ellos determinará la posición.
- b. Empate entre 3 ó más jugadores, se usará el sistema de porcentajes en el orden siguiente
  - i. Sets ganados entre total de sets jugados. x 100.  
Ejemplo, 6 Sets Ganados y 11 Jugados  
 $6/11 = 0.5454$ ,  $0.5454 \times 100 = 54.54\%$   
La posición la dará el porcentaje de sets de cada jugador.

Si persiste el empate se tomara el siguiente sistema, sólo para los jugadores que hayan salido empatados en porcentaje de sets.

- ii. juegos ganados entre total de juegos jugados x 100  
Ejemplo, 28 Juegos Ganados y 60 juegos jugados  
 $28/60 = 0.4666$  x 100 = 46.66 %  
La posición la dará el porcentaje de juegos de cada jugador.
- iii. En caso de existir un default éste se contará para efecto de partidos ganados o perdidos y se contará para el cálculo del porcentaje de sets, pero no de juegos. Para desempatar por sets, en los casos que en lugar del 3er set se juegue un Match Tie-Break (a 10 puntos), contará como un set.
- iv. En desempate por juegos, el Tie-Break (a 7 puntos) ó Match Tie-Break (a 10 puntos), se contará como un set 5-4 cuando se haya jugado a mini-sets y 7-6 cuando se hubiera jugado a sets a 6 juegos.
- v. **En caso de retiro o default (descalificación) iniciado un partido, el resultado se contará para efecto de partidos, sets y de juegos ya que el partido entró a cancha. (Si hay un retiro este se completara el score para caso de desempate de juegos ejemplo, Si un jugador se retira estando el score 6-1 1-1 y se necesita ir a desempate de juegos se completara el score 6-1 6-1)**
- vi. Cuando se recurra a un desempate por porcentaje entre 3 ó más jugadores, el orden en que queden de acuerdo a los porcentaje se respetará para determinar prioridades, y no se empleará el criterio de quién ganó entre sí (exclusivamente entre ese grupo de jugadores).

h) . Esquema de formación de grupos será en base de 4 jugadores.  
Categoría de 10 años del Circuito Infantil Juvenil; Estatal, Regional, Seccional y Nacionales Grado 1, 2, 3 y 4.  
En caso de haber grupos de 3 y de 4 jugadores, los jugadores con mejor siembra deberán de quedar en los grupos de 3.

| Número de jugadores | Grupos        |               |
|---------------------|---------------|---------------|
| 4                   | 1 Grupo de 4  |               |
| 5                   | 1 Grupo de 5  |               |
| 6                   | 2 Grupos de 3 |               |
| 7                   | 1 Grupo de 3  | 1 Grupo de 4  |
| 8                   | 2 Grupos de 4 |               |
| 9                   | 3 Grupos de 3 |               |
| 10                  | 2 Grupos de 3 | 1 Grupo de 4  |
| 11                  | 1 Grupo de 3  | 2 Grupos de 4 |
| 12                  | 3 Grupos de 4 |               |
| 13                  | 3 Grupos de 3 | 1 Grupo de 4  |
| 14                  | 2 Grupos de 3 | 2 Grupos de 4 |
| 15                  | 3 Grupos de 4 | 1 Grupos de 3 |
| 16                  | 4 Grupos de 4 |               |
| 17                  | 3 Grupos de 3 | 2 Grupos de 4 |
| 18                  | 3 Grupos de 4 | 2 Grupos de 3 |
| 19                  | 4 Grupos de 4 | 1 Grupo de 3  |
| 20                  | 5 Grupos de 4 |               |
| 21                  | 3 Grupos de 4 | 3 Grupos de 3 |
| 22                  | 4 Grupos de 4 | 2 Grupos de 3 |
| 23                  | 5 Grupos de 4 | 1 Grupo de 3  |
| 24                  | 6 Grupos de 4 |               |
| 25                  | 4 Grupos de 4 | 3 Grupos de 3 |
| 26                  | 5 Grupos de 4 | 2 Grupos de 3 |
| 27                  | 6 Grupos de 4 | 1 Grupo de 3  |
| 28                  | 7 Grupos de 4 |               |
| 29                  | 3 Grupos de 3 | 5 Grupos de 4 |
| 30                  | 2 Grupos de 3 | 6 Grupos de 4 |
| 31                  | 1 Grupos de 3 | 7 Grupos de 4 |
| 32                  | 8 Grupos de 4 |               |

## **Reglas Liga de Minitenis:**

- i. Podrán competir todos los niños menores de 8 años. Todos los jugadores deberán estar afiliados a FMT.
- ii. Los puntos nacionales serán solamente para competencia estatal, no pudiendo jugadores de un estado sumar puntos en la liga de otros estados.
- iii. Estas ligas se compondrán de mínimo 6 jugadores en sistema de Round Robin, jugando 1 partido por semana, los días que en la convocatoria se estipule.
- iv. Estas ligas contarán con puntos válidos para el ranking nacional del CCM

### **1. Tamaño de la cancha**

La liga de minitenis jugarán en una cancha con las siguientes dimensiones (18 m largo x 6.50 ancho).

- i. En caso de contar con redes especiales se adecuarán en el rectángulo posterior de la cancha, la red entre la marca central de la cancha y la línea de servicio.
- ii. La red medirá 80 cm. al centro.
- iii. La pelota oficial será la Wilson COLOR NARANJA (40% más lenta que la bola amarilla normal).
- iv. La FMT aportará en forma anual una cantidad de pelotas a la asociación organizadora de la liga estatal de minitenis.

### **2. Sistema de competencia.**

- i. Singles round robin, a 2 mini sets a 4 juegos, sin ventajas, y con tie-break a 7 puntos en 4 juegos iguales. 3er ser MTB.
- ii. La liga será a nivel estatal, no importando cuantos clubes participen, incluso cada club podrá tener su propia liga, con inscripción abierta a cualquier niño afiliado y deberá hacer convocatoria oficial en su asociación local.
- iii. Estas ligas premiarán a los primeros 3 lugares de cada rama.
- iv. El club organizador deberá proporcionar entrenadores para guiar a los niños.
- v. Los jugadores tendrán que estar afiliados a FMT (Afiliación Jr. Para menores de 10 años), recomendación FMT \$150.00
- vi. Inscripción: no más de \$150.00 por jugador. (recomendación FMT)
- vii. De acuerdo a la política de bienestar de la ITF, se descalificará
- viii. Estará permitida la estancia de los padres. pero terminantemente prohibido gritos ó palabras ofensivas. Los adultos deberán de comportarse como meros espectadores exclusivamente. Están terminantemente prohibidas todas las manifestaciones notorias de júbilo o de desaprobación. Cualquier postura en contra de esta política se excluirá al jugador de la liga.
- ix. Los jugadores tendrán ranking estatal con puntos nacionales.

## **ANEXO F**

### **OLIMPIADA NACIONAL**

#### **1. Olimpiada Nacional.**

Evento de Tenis; Este torneo es un evento de CONADE, es puntuable para el Ranking Nacional con nivel de un G1 “B”.

- i. Rama Varonil y femenil.
- ii. Modalidad: Singles, dobles y dobles mixto.
- iii. Categorías de 12, 14 y 16 años.
- iv. Tamaño de cuadro singles: 64 jugadores.
- v. Tamaño de cuadro dobles: 32 parejas
- vi. Tamaño de cuadro de mixto: 64 parejas.
- vii. Sistema de competencia:  
Eliminatoria sencilla. Todos los partidos de singles, dobles y dobles mixto se jugarán a dos de 3 sets con tie-break y sin ventaja en los 2 primeros, el tercer set será MATCH TIE-BREAK (a 10 puntos).

El jugador deberá representar al Estado al cual está afiliado ó haya solicitado representar al momento del cierre de solicitud.

- a) Los Jugadores que por razones de entrenamiento se encuentren afiliados en un estado diferente al que radican, podrán decidir por medio de un escrito de los padres a que estado representaran, si representaran al estado que radica ó al que esta afiliados si fuera este diferente. Teniendo como limite el cierre de inscripciones de la competencia a la que se pretenda entrar. El jugador no podrá representar a estado diferente en el mismo año.

Los equipos estarán formados por los mejores 2 jugadores de cada Asociación escogidos de acuerdo al proceso abajo señalado.

En la modalidad de dobles mixto participara solo 1 pareja por Asociación, la pareja tendrá que firmar en capitán al final de la junta técnica.

Alternativas para integrar el equipo Estatal:

Para seleccionar a los jugadores que representarán a la Asociación en este evento existen las siguientes opciones:

- i. De acuerdo al ranking nacional inicial del 2014.
- ii. Torneo(s) selectivo(s) que establezca la Asociación estatal.
- iii. Puede ser sólo el torneo Estatal, el Regional, el Seccional ó una combinación de cualquiera de los tres.
- iv. **Cualquiera de las opciones escogidas deberá ser informada públicamente a los clubes miembros de su asociación, DNT y CN CCM-FMT a más tardar al 10 de enero de 2014.**
- v. Para casos especiales (jugadores que se encuentren entrenando o compitiendo en el extranjero o saliendo de una lesión) las Asociaciones deberán de solicitar autorización por escrito al Director Nacional de Tenis de la FMT para tener su aprobación y poder incluirlos en el equipo estatal.
- vi. Una vez ya designada la selección y cerrada la fecha de cancelaciones, no habrá manera de substituir a ningún jugador.
- vii. Podrán fungir como Capitanes los entrenadores que cumplan con las reglas establecidas por la CONADE y la FMT para este fin y en la convocatoria vendrán las fechas de registro.

## **2. Elaborando el Draw.**

- i. Jugadores de la misma Asociación tienen que ser sorteados en diferente mitad del draw en orden descendente a partir del primer lugar disponible (pero sin ocupar los lugares de los sembrados).
- ii. 2 jugadores con siembra de la misma Asociación, se asignara el lugar conforme al sorteo de siembras, solo sí por sorteo quedara en la misma mitad automáticamente pasara al lugar de siembra disponible en la mitad opuesta del Draw.
- iii. En los sorteos de dobles se utilizará un procedimiento normal ya que no existe riesgo alguno de enfrentarse contra jugadores del mismo Estado.

# ANEXO G

## SISTEMA DE COMPETENCIA Y PUNTUACION DE TORNEOS

### 1. Sistemas de competencia

En todos los torneos del CCM se podrán adoptar estos sistemas oficialmente.

Previamente publicados en la convocatoria.

Los cambios por clima extremo tendrán que ser autorizados por el CN.

- i. Sets Regulares, a seis (6) juegos con ó sin ventaja y Tie-Break (a 7 puntos con dos de diferencia) en 6 – 6.
- ii. Mini sets, a cuatro (4) juegos con ó sin ventaja y Tie-Break ( a 7 puntos con dos de diferencia) en 4 – 4.
- iii. Match Tie-Break, a 10 puntos con 2 de diferencia, en algunos torneos por las necesidades del torneo este sistema se adopta substituyendo al 3er set.

### 2. Puntuación.

- i. Los puntos obtenidos en el Circuito CCM serán actualizados al finalizar el torneo con el nuevo software de FMT, tomando los 6 mejores resultados anuales.
- ii. Estos puntos tendrán un año de vigencia y serán la suma de los puntos obtenidos en singles y en dobles.
- iii. El ranking emitido por FMT es continuo porque los puntos que un jugador obtiene en una semana serán vigentes durante todo un año  
ejemplo, Si un jugador ganó 30 puntos en la semana 32 del año 2012 al terminar la semana 32 del año 2013 esos puntos le serán eliminados o reemplazados por los que haya ganado la semana (excepto cuando cambie a la categoría superior).
- iv. **Para efectos del ranking, los puntos de cada categoría serán diferentes, ganando mayor puntuación los de la categoría de 21 y disminuyendo en 16, 14, 12 y 10 años, y al cambiar de categoría lo harán con el 50% de los puntos generados en la categoría anterior.** de esta manera, cada año, cuando los jugadores tengan que subir de categoría cronológica no tendrán ningún problema para integrarse con los jugadores de la categoría superior.
- i. No se otorgarán puntos a un jugador hasta que él / ella ha jugado y ganado una ronda. Avance a través de un bye en el primer partido no será equivalente a ganar una ronda. Avance en virtud de un Walkover / Default, será el equivalente a ganar una ronda.

- ii. Un torneo abandonado, Cualquier jugador que se retira de un torneo, ya sea en Singles o dobles sin presentar de un certificado médico válido (del médico del torneo), perderá todos los puntos.
- v. Todos los torneos deberán tener la puntuación a otorgar en la parte baja del Draw.

### 3. Criterios de desempate, Round robin.

Este sistema se utilizará para desempatar jugadores.

En cualquier round robin la posición final se determinará primero:

- a. Empate entre 2 jugadores, el resultado del enfrentamiento entre ellos determinará la posición.
- b. Empate entre 3 ó más jugadores, se usará el sistema de porcentajes en el orden siguiente
  - i. Sets ganados entre total de sets jugados. x 100.  
Ejemplo, 6 Sets Ganados y 11 Jugados  
 $6/11 = 0.5454$ ,  $0.5454 \times 100 = 54.54\%$   
La posición la dará el porcentaje de sets de cada jugador.

Si persiste el empate se tomara el siguiente sistema, sólo para los jugadores que hayan salido empatados en porcentaje de sets.

- ii. juegos ganados entre total de juegos jugados x 100  
Ejemplo, 28 Juegos Ganados y 60 juegos jugados  
 $28/60 = 0.4666$  x 100 = 46.66 %  
La posición la dará el porcentaje de juegos de cada jugador.
- a) En caso de existir un default éste se contará para efecto de partidos ganados o perdidos y se contará para el cálculo del porcentaje de sets, pero no de juegos. Para desempatar por sets, en los casos que en lugar del 3er set se juegue un Match Tie-Break (a 10 puntos), contará como un set.
  - b) En desempate por juegos, el Tie-Break (a 7 puntos) ó Match Tie-Break (a 10 puntos), se contará como un set 5-4 cuando se haya jugado a mini-sets y 7-6 cuando se hubiera jugado a sets a 6 juegos.
  - c) **En caso de retiro o default (descalificación) iniciado un partido, el resultado se contará para efecto de partidos, sets y de juegos ya que el partido entró a cancha. (Si hay un retiro este se completara el score para caso de desempate de juegos ejemplo, Si un jugador se retira estando el score 6-1 1-1 y se necesita ir a desempate de juegos se completara el score 6-1 6-1)**
  - d) Cuando se recurra a un desempate por porcentaje entre 3 ó más jugadores, el orden en que queden de acuerdo a los porcentaje se respetará para determinar

prioridades, y no se empleará el criterio de quién ganó entre sí (exclusivamente entre ese grupo de jugadores).

e) Round Robin, Equipos:

- i) Empate entre 2, el resultado de la Serie entre ellos determinará la posición,
- ii) Empate es entre 3 ó más equipos o los equipos empatados son de grupos diferentes se usará en el orden siguiente
- iii) La diferencia de partidos ganados con partidos perdidos.
- iv) Porcentajes de sets ganados (del total jugado en todas las series por todos los jugadores), Si el empate persistiera se utilizaría el criterio de porcentajes de juegos ganados (en todas las series por todos los jugadores).

4. Aclaraciones del Round Robin.

En las categorías de 12 a 21 años, con 6 ó menos participantes, jugarán bajo el sistema de round robin, y los grupos se harán de la siguiente manera:

- i. 6 jugadores: 2 grupos de 3 round robin que se jugará a 2 de 3 sets, sin ventajas, y con TB en 6 juegos iguales. El primer lugar de cada grupo califica a la final. Para siembra se coloca un sembrado por grupo.
- ii. 5 jugadores: 1 grupo de round robin que se jugará 2 sets, sin ventajas, con TB en 6 juegos iguales, y en caso de empate, un MTB.
- iii. 4 jugadores: 1 grupo de round robin que se jugará a 2 de 3 sets, sin ventajas, y con TB en 6 juegos iguales.

En el caso de que sean exactamente 6 jugadores se colocarán como cabezas de serie a los sembrados 1 y 2 en cada grupo, el resto de los jugadores serán colocados por sorteo llenando el grupo uno y siguiendo con el 2,

Los ganadores de ambos grupos se enfrentarán en el partido final, obteniendo los puntos correspondientes a campeón y finalista, los segundos lugares de cada grupo obtendrán puntos de semifinal y los terceros lugares, puntos de cuartos de final. el jugador que pierda sus 2 primeros partidos por default no obtendrá puntos.

En el caso de 4 ó 5 jugadores, se colocarán de acuerdo a su ranking en orden descendente (del 1 al 4 ó 5) y se configurará el orden de programación de los partidos del cuadro de manera que los jugadores 1 y 2 se enfrenten como partido final. El primero y segundo lugar obtendrá puntos de campeón y finalista, 3º y 4º lugar puntos de semifinal, y el 5º lugar puntos de cuartos de final. El jugador que pierda el 50 % ó más de sus partidos por default no obtendrá puntos.

En todos los casos mencionados Para obtener los puntos asignados a una ronda en particular en los cuadros de juego, se debe de haber jugado el partido o bien, ganado por default; de lo contrario, Estar adelantado por bye no significa que ya se ganó la ronda anterior, hay que ganar un partido, cuando menos, para obtener los puntos correspondientes a la ronda adelantada por el bye, de lo contrario, sin se pierde ese primer partido.