



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

REGLAMENTO DE TORNEOS

SUPER SERIE

CATEGORIAS

**DAMAS Y CABALLEROS MENORES
Y DAMAS Y CABALLEROS MAXIS.**

Actualizado – Julio 2024

Capítulo 1 – GENERALIDADES Y CATEGORÍAS

1.1. Este Reglamento tiene vigencia a partir del mes de agosto de 2024.

1.2. Los Torneos Súper Serie se regirán por el Reglamento de Competencias Individuales del Campeonato Metropolitano Individual, y por el presente Reglamento.

1.3. Las categorías que se disputarán son las siguientes:

1.3.1. Mixtos Sub-9

1.3.2. Mixtos Sub-11

1.3.3. Caballeros Sub-15

1.3.4. Caballeros Sub-17

1.3.5. Caballeros Sub-19

1.3.6. Caballeros Sub-23

1.3.7 Damas Sub-13

1.3.8. Damas Sub-15

1.3.9 Damas Sub-17

1.3.10. Damas Sub-19

1.3.11. Damas Sub-23

1.3.12. Caballeros Maxi-24

1.3.13. Caballeros Maxi-30

1.3.14. Caballeros Maxi-40

1.3.15. Caballeros Maxi-45

1.3.16. Caballeros Maxi-50

1.3.17. Caballeros Maxi-55

1.3.18. Caballeros Maxi-60

1.3.19. Caballeros Maxi-65

1.3.20. Caballeros Maxi-70

1.3.21. Damas Maxi-24

1.3.22. Damas Maxi-50

2 – SISTEMA DE COMPETENCIA

2.1. Sistema de Competencia:

2.1.1. Todos los partidos serán disputados al mejor de 5 (cinco) sets.

2.1.2. Para que se realice una categoría deberá haber un mínimo de 3 jugadores inscriptos.

- 2.1.3. Si en una categoría hubiere entre 3 y 5 jugadores inscriptos, estos jugarán por el sistema “todos contra todos”.
- 2.1.4. Si en una categoría hubiere 6 o más jugadores inscriptos, se formarán zonas de 3 con restos de 4.
- 2.1.4.1. El 1ro y 2do de cada zona clasificará a la llave A.
- 2.1.4.2. El 3ro y 4to de cada zona jugarán la llave B.
- 2.1.5. En todas las categorías se disputará la Llave B habiendo un mínimo de 6 jugadores.
- 2.1.6. En todos los casos, las Llaves serán disputadas bajo el sistema Simple Eliminación.
- 2.1.7. El director del Circuito podrá determinar la eliminación de la llave B cuando razones organizativas y deportivas lo amerite. En ese caso, dicha decisión deberá comunicarse en forma previa al inicio del torneo.

2.2. Orden de Juego en las Zonas:

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

2.3. Criterio de preclasificación:

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

2.3.2. En el caso de 2 o más jugadores con el mismo rating se preclasificará primero al jugador que haya alcanzado la mejor posición en el último torneo disputado Todo Competidor. Si hubieran competido en divisiones diferentes, se priorizará al jugador que haya disputado la división superior. En caso de persistir la igualdad, por los torneos anteriores.

2.4. Sorteo:

2.4.1. El armado de las zonas será de acuerdo con el siguiente método:

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

2.4.1.2. En lo siguiente se utilizará el sistema de “serpenteo” o “serpenteo modificado”, con exclusión de club mientras sea posible, para completar todas las posiciones de la zona.

2.4.1.3. Luego de colocar todas las posiciones 1 de las zonas, el siguiente jugador en orden de rating será colocado en la posición 2 de la última zona sembrada; y se continuará, de manera ascendente, colocando jugadores en la posición 2 de cada zona hasta llegar a la última zona.

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

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

2.5. Exclusión:

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

2.5.2. Se aplicará la exclusión de club cuando un jugador deba ser colocado en una zona donde haya otro compañero de la misma institución afiliada, con el fin de equiparar la misma cantidad de jugadores de un mismo club en las zonas que existan.

2.5.3. El jugador que debe ser excluido en una zona avanzará siguiendo el sentido del serpenteo tantas posiciones hasta encontrar una zona donde no haya un compañero de su institución. El siguiente jugador que deba ser colocado en la zona pasará a ocupar el lugar que debió ocupar el jugador que fue excluido.

2.5.4. El único caso en que el orden de serpenteo se alterará será cuando un jugador deba ser colocado en la última posición de una zona y pueda ser excluido; en ese caso este jugador retrocederá en contra del sentido del serpenteo tantas posiciones hasta encontrar una zona donde no haya un compañero de su institución, y cambiará su posición con el jugador que se encuentre en esa posición.

2.6. Sorteo de la “Llave Final”:

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

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

2.6.3. Jugadores clasificados en el primer lugar en las zonas:

2.6.3.1. El 1º del grupo A se ubicará en el primer lugar de la mitad superior y el 1º de la zona B en el último lugar de la mitad inferior (excepto en el caso de jugadores sembrados directamente en la llave, en cuyo caso se procederá al corrimiento de posiciones).

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

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

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

2.6.3.5. Si hubieran más de 16 zonas se sortearán también en los lugares correspondientes del cuadro, siempre tomándolos en grupos de potencias de 2 sucesivas.

2.6.4. Jugadores clasificados en el segundo lugar en las zonas:

2.6.4.1. Se sortearán los jugadores clasificados en el segundo lugar de su zona en cualquier lugar de la llave.

2.6.4.2. En este paso se aplicará el criterio de exclusión por zona (los jugadores que compitieron en una misma zona se sortean en mitades opuestas del cuadro).

CAPITULO 3 - PUNTAJES

3.1. Todas las categorías otorgan puntos para la Carrera de Campeones de la categoría correspondiente, según se detalla en el **Reglamento de Competencias**.

3.2. El evento también otorga puntos para el Ranking Todo Competidor de FeTeMBA. El factor por utilizarse será de 1.5/1.0 (para partidos ganados y perdidos) para las categorías de Damas y Caballeros Maxis y de 1.0/1.0 (para partidos ganados y perdidos) para las categorías de Damas y Caballeros Menores.

3.3. Son aplicables para este tipo de evento las disposiciones de la **Normativa del Sistema de Puntajes**.

CAPITULO 4 - PREMIOS:

4.1. Se entregarán medallas en todas las categorías a:

4.1.1. Los 4 (cuatro) primeros puestos de la llave A.

4.1.2. Los 2 (dos) primeros puestos de la llave B.

CAPITULO 5 – OTRAS DISPOSICIONES

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

FIN DEL REGLAMENTO