

ASPECTOS TÉCNICOS

ELEGIBILIDAD

Podrán participar en el Circuito niños y jóvenes de ambos sexos que:

- Sean mexicanos por nacimiento o naturalización.
- Sean extranjeros que radiquen en México bajo cualquier calidad migratoria en los términos del Código Civil. Sin embargo, nunca podrán representar a México en competencias internacionales.
- Estén afiliados, y en caso de ser requeridos por alguna autoridad del Circuito, presenten su credencial de Afiliación "FMT" vigente en los torneos, de lo contrario no serán incluidos en el cuadro del torneo. Si por error administrativo se acepta a un jugador no afiliado en el cuadro, éste se hará acreedor a la pena indicada en la tabla de sanciones y perderá sus puntos sin derecho a apelación. El último momento para afiliarse será el día anterior al inicio del cuadro principal de singles. El jugador que se descubra su falta de afiliación ya iniciados los encuentros será retirado inmediatamente del evento en singles y dobles (aunque se afilie en ese momento), podrá conservar los premios que haya ganado, pero no evitará la pérdida de los puntos ni la sanción.
- Se sometan a los controles Antidoping determinados por el CIJ.

EDADES DE LOS PARTICIPANTES

Fechas de nacimiento

Cat. 10 años y menores	nacidos en 2000 y 2001.
Cat. 12 años y menores	nacidos en 1998 ó posteriormente
Cat. 14 años y menores	nacidos en 1996 ó posteriormente
Cat. 16 años y menores	nacidos en 1994 ó posteriormente
Cat. 18 años y menores	nacidos en 1992 ó posteriormente
Cat. 21 años y menores	nacidos en 1989 ó posteriormente

Documentos de acreditación: ACTA DE NACIMIENTO Y/O CURP ante su Asociación Estatal.

Cualquier solicitud al CIJ para corroborar la edad de los participantes del circuito deberá hacerse por escrito. En caso de que proceda, será el CIJ quien solicite la información a la Asociación correspondiente. El jugador que presente documentos apócrifos con objeto de jugar en una categoría que no le corresponde será sancionado con un mínimo de 1 año de suspensión, guardándose la Federación el derecho de proceder legalmente.

REPRESENTATIVIDAD ESTATAL

Un jugador se considerará representante del Estado al cual esté afiliado al cierre de inscripciones del torneo a participar, salvo en el caso de la Olimpiada Nacional, cuyo proceso está definido en el inciso correspondiente a la Olimpiada, y los torneos Estatal, Regional y Seccional, en los cuales el jugador se considerara representante del Estado al cual haya estado afiliado mientras jugó el primero de estos torneos.

INSCRIPCIONES Y ACEPTACIÓN DE PARTICIPANTES

Todas las inscripciones deberán hacerse a través de la Asociación Estatal a donde pertenezca el jugador y ésta deberá dirigirlos a la Asociación sede organizadora, incluyendo copia del depósito y enviando copia de la relación de inscripciones a la FMT y, en el caso de los torneos Seccionales, también a la Vicepresidencia de Sección.

Un jugador no tendrá ningún derecho en ningún torneo, ni podrá hacer reclamación alguna sobre el mismo si no está inscrito en él.

No se permitirá la participación y/o inscripción de un jugador en dos torneos simultáneos (incluyendo torneos profesionales).

DOBLES

Los jugadores que al revisar las listas de inscritos de cualquier torneo se hayan inscrito con dos parejas serán acreedores a un castigo de acuerdo a la tabla de sanciones

Los jugadores solo podrán inscribirse en la misma categoría en que se inscribieron en sencillos (aunque fuesen hermanos). La única excepción a esta regla sería en caso de que el arbitro general autorizara subir a los jugadores en caso de declarar desierta la categoría en dobles.

CIERRE

No se aceptarán inscripciones después de la fecha límite marcada en la convocatoria.

REEMBOLSOS

Los pagos de inscripción de los jugadores que debido a su ranking no sean aceptados ni en el cuadro principal ni en el de calificación deberán ser reembolsados por la Asociación organizadora del evento a más tardar dos semanas después del termino del evento y habiendo recibido una petición por escrito de la Asociación correspondiente. El reembolso se hará de A asociación a Asociación. La Asociación que no avise oportunamente de cambios en la

programación de los cuadros de juego de alguno de sus torneos y provoque que alguien pierda por default por culpa de la organización (o falta de ella!) deberá reembolsar la inscripción a quien resulte afectado.

COORDINADOR NACIONAL DEL CIRCUITO INFANTIL -JUVENIL

El comité Infantil-Juvenil (**CIJ**) de la Federación Mexicana de Tenis (**FMT**) ha creado la figura de un coordinador nacional para coadyuvar al mejor desarrollo del circuito de desarrollo infantil-juvenil.

Entre las funciones principales del coordinador nacional (**CN**) están:

- Recomendar a la dirección técnica jugadores que pudieran conformar los equipos representativos de la FMT.
- Coordinar el adecuado funcionamiento y la calidad del circuito, principalmente los torneos nacionales Grado 1 (**G1**).
- Conjunto con el CIJ aplicar el reglamento Infantil -Juvenil en los casos previstos y no previstos.
- Cuidar la aplicación del reglamento del circuito infantil -juvenil, procurar, actualizar, y adecuar su mejora continua.
- Recomendar al Consejo de la FMT, la asignación de las ciudades sedes de los eventos G1, previo análisis de las solicitudes y evaluaciones de las mismas.
- Informar y recomendar al Consejo Directivo de la FMT y al CIJ acerca de asuntos relacionados con el Circuito, cuando fuera necesario.

TORNEOS DEL CIRCUITO FMT DE 10 A 21 AÑOS

En el circuito nacional de desarrollo infantil -juvenil están incluidos los siguientes torneos:

- **TORNEOS I.T.F.**
- **NACIONALES GRADO 1**
- **NACIONALES GRADO 2**
- **NACIONALES GRADO 3**
- **NACIONALES GRADO 4**
- **ESTATAL**
- **REGIONAL**
- **SECCIONAL**
- **OLIMPIADA NACIONAL DE TENIS**
- **CAMPEONATO NACIONAL POR EQUIPOS**
- **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 (-10, -12, y -14 años).
- Los torneos I.T.F. (-14 y -18 años).
- El CamMéx (-10 hasta -18 años).
- Circuitos de promotores independientes (dependerá de cada caso).

TORNEOS I.T.F.:

Son torneos internacionales con sede en la república mexicana.

Hay un total de 7 torneos en el país. En estos torneos se pueden obtener puntos para el ranking mundial.

Estos torneos son exclusivamente para las categorías de 18 años; algunos también tendrán la categoría de 14 años.

Su organización es independiente a la FMT, y se rigen por sus propias reglas.

NACIONAL GRADO 1:

Son los torneos nacionales con mayor grado de puntuación.

Hay un total de 10 torneos grado 1 en toda la república.

NACIONAL GRADO 2

Son los torneos que le siguen en grado de puntuación a los nacionales grado 1.

Cada Asociación de tenis podrá organizar un torneo grado 2 por año.

NACIONAL GRADO 3

Después de los torneos grado 1 y 2, son los torneos que siguen a nivel de puntuación nacional.

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

NACIONAL GRADO 4

Son los torneos de menor puntuación nacional.

Cada Asociación de tenis podrá organizar ocho torneos grado 4 por año.

TORNEO ESTATAL

Habrá un torneo por Asociación al año.

Su puntuación nacional es equivalente a la de un torneo nacional grado 3.

TORNEO REGIONAL

Habrá un torneo por Región geográfica al año.

Su puntuación nacional es equivalente a la de un torneo nacional grado 2.

TORNEO SECCIONAL

Habrá un torneo por Sección geográfica al año.

Su puntuación nacional es superior a la de un torneo nacional grado 2.

OLIMPIADA NACIONAL INFANTIL DE TENIS

Habrá un torneo al año, que se irá turnando de Estado en Estado.

Su puntuación nacional es igual a la de un torneo Seccional .

Este torneo comprende las categorías de menores de 10, de 12, y de 14 años.

CAMPEONATO NACIONAL POR EQUIPOS

Habrá un torneo al año.

Su puntuación nacional es igual a la de un torneo nacional grado 1.

CAMPEONATO DE MÉXICO (CAMMÉX)

Habrá un torneo al año.

Su puntuación nacional es superior a la de un torneo nacional grado 1.

Este torneo comprende las categorías de menores de 10, de 12, de 14, de 16, y de 18 años.

INFORMACIÓN DE LA CATEGORÍAS DE 18 Y 21 AÑOS

- La categoría de 21 y menores incluye a la categoría de 18 y menores.
- Aunque la categoría de menores de 18 años jugará incluida, la mayor parte del tiempo, dentro de la categoría de menores de 21 años, 18 años tendrá su ranking nacional independiente del de 21 años. Además, en los torneos ITF, y en el CamMéx existirá la categoría de -18 años independiente de la categoría de -21 años.

REGISTRO DE FIRMA PARA LOS TORNEOS DEL CIRCUITO NACIONAL

En los torneos nacionales G1 y CamMéx, todos los jugadores de **cuadro principal** y de **calificación** tienen la obligación de firmar su registro -- incluyendo a los jugadores que hubiesen recibido un wild card. Este requisito es **obligatorio**. La firma deberá hacerse personalmente en el lugar, fecha y hora que indique la convocatoria.

Los jugadores que deseen probar suerte como alternantes por no haberse inscrito a tiempo, para el torneo de calificación, tendrán que pagar en el momento que firmen la lista de registro; si no consiguen entrar a jugar el dinero de la inscripción les será devuelto inmediatamente.

Para el cuadro principal y en los casos que aplique, entrarán primero todos los lucky losers que hubiesen firmado en tiempo y forma, y hasta el último los alternantes, independientemente de su ranking nacional.

Los cuadros de juego del torneo principal de singles en los Nacionales G1 se elaborarán y publicarán hasta después de haber cerrado el registro de firma de los jugadores directos y wild cards.

CONVOCATORIAS

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 **TODAS** estas sean revisadas y aprobadas, previas a su circulación.

Las convocatorias deberán de estar en la FMT cuando menos 2 semanas previas al cierre de inscripciones, en caso de nacionales G2, G3, G4 ; 3 semanas para Estatal, Regional, y Seccional; 45 días para los nacionales G1, Nacional por equipos, y CamMéx; y 60 días para las Olimpiadas Nacionales.

Ningún torneo será autorizado para puntuación nacional, si su convocatoria no ha sido revisada y autorizada por la F.M.T.

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.

Algunos de los puntos principales que las convocatorias deberían contener son los siguientes:

Nombre oficial del torneo o campeonato

Fecha a celebrarse

Ciudad y clubes sede

Superficie de las canchas

Jugadores que podrán participar (en el caso de Estatales, Regionales, Olimpiadas, Etc.)

Categorías

Modalidades (sencillos, dobles, mixtos)

Sistema de competencia (eliminatória sencilla, consolación, sin ventajas, Etc.)

Puntuación a otorgarse

Costo de inscripción

Fecha límite de cierre de las inscripciones para sencillos y para dobles.

Ranking con el que se trabajará el torneo para inscripciones y siembra.

Fecha del sorteo y firma para el cuadro de calificación.

Fecha del sorteo y firma para el cuadro principal.

Pelota oficial

Política de default

Política de casos no previstos.

Árbitro General (deberá ser diferente del Supervisor)

Árbitros de sede.

Supervisor FMT (para nacionales G1).

Fecha y horario ceremonia de inauguración (en nacionales G1 y Olimpiadas).

Servicio médico

Facilidades de alojamiento y costo

Transportación

Obligatorio afiliación a la FMT

Obligación de cumplir reglas y códigos de conducta de la FMT

ELABORACIÓN DE CUADROS DE JUEGO

MÍNIMO DE PARTICIPANTES.

- El número mínimo de jugadores será de 4 en sencillos y en la modalidad de dobles de 4 parejas; los cuadros que no cuenten con este mínimo serán declarados desiertos y los jugadores afectados serán enviados automáticamente a la categoría inmediata superior.
- A los jugadores se les podrá subir un máximo de 1 categoría. Por ejemplo: Un jugador de 12 años podrá ser subido a 14 años pero no podrá ser subido a la de 16 años
- 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.
- De haber varios casos similares, el orden de ascenso es de la categoría más joven hacia la categoría mayor en orden progresivo de 10 a 21 años.
- Tratándose de la categoría de 21 años y menores a los jugadores afectados únicamente se les devolverá su inscripción.
- Cuando suceda que una categoría para la modalidad de dobles no tiene el mínimo de jugadores (4 parejas), estas se enviarán a la categoría inmediata superior, **siempre y cuando el árbitro general lo autorice**, teniendo cuidado en que la programación de horarios no originará conflictos para la organización sede; y 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 sencillos.
- El mínimo de jugadores para elaborar un cuadro de eliminación sencilla es de 7. Con 6 ó menos jugadores se deberá jugar bajo el sistema de round robin. Con 6 jugadores se jugará en 2 grupos de 3; con 5 ó 4 jugadores se jugará en un solo grupo; con 3 ó menos jugadores, la categoría se declarará desierta.

TIPO DE COMPETIDORES EN EL CUADRO

DIRECTOS

Jugadores aceptados directamente en el cuadro principal en virtud de su ranking nacional.

CALIFICADORES

Jugadores incluidos en el cuadro principal como resultado de éxito en la competencia de calificación.

LUCKY LOSERS

Siempre y cuando hubieran firmado en tiempo y forma en la hoja que para este propósito tendrán los árbitros de sede, los jugadores que perdieron en la última ronda de calificación ó en su caso rondas anteriores de calificación pasarán a ocupar los espacios que se originen en la 1ra. ronda del cuadro principal, Si fueran requeridos más lucky losers, se recurrirá a aquellos jugadores que hubiesen perdido en rondas anteriores de la calificación. El orden de aceptación estará basado en el ranking utilizado para el torneo (Sistema de Mérito). El lucky loser no puede ocupar una casilla marcada con bye.

Los lucky losers pueden serlo para el torneo de sencillos o para el torneo de dobles.

Nota importante: los "byes" no son opción para incluir a jugadores lucky loser o alternos. Si un lucky loser entra en sustitución de algún jugador, puede tocarle jugar contra cualquier jugador sea este sembrado o no.

Por definición no podrá haber lucky losers si no hubo torneo de calificación.

ALTERNOS

Para el torneo de calificación (sólo aplica para categorías de -12 a -21 años):

- Jugadores que lleguen **a la firma de calificación bajo su propio riesgo** para ver si hay una posible vacante en la lista de aceptaciones a la calificación. El ranking de estos jugadores será tomado en cuenta para la elaboración de la siembra.
- Cuando existan casos en los que hubiera jugadores alternos, entrarán primero los todos los jugadores que se hubieran inscrito correctamente y a tiempo (independientemente de su ranking o carencia de este), y hasta el último los jugadores alternos. El alterno tiene que pagar en el momento a la hora de que firma la lista de registro, si no llega a entrar a jugar el dinero le será devuelto inmediatamente.

EXCEPCIONES ESPECIALES

Son jugadores que se encuentran en la lista de calificación pero que están jugando semifinales o finales de un torneo el mismo día que inicia la calificación del siguiente torneo al cual estaban debidamente inscritos.

Los lugares disponibles serán otorgados al siguiente orden: sencillos con mejor ranking, dobles con mejor ranking.

Para tener derecho a ocupar un lugar como excepción especial el competidor deberá estar jugando un torneo de igual o mayor importancia de acuerdo al siguiente orden:

Torneos Profesionales (WTA/ATP)

Torneos I.T.F.

NACIONALES GRADO 1 y Olimpiada

NACIONALES GRADO 2 ,Seccional, y Regional.

NACIONALES GRADO 3 y Estatal.

NACIONALES GRADO 4

Nota: En caso de no haber jugadores que cumplan los requisitos para la asignación de excepción especial, estos lugares serán dados a la calificación.

WILD CARDS (WC)

Jugadores aceptados en el cuadro principal por invitación, pueden ser sembrados de acuerdo a su ranking nacional o internacional.

Se tomarán en consideración únicamente las solicitudes de wild cards dirigidas por escrito al CIJ a través de la Asociación estatal de tenis correspondiente, acompañadas de la documentación que justifique la solicitud.

Se deberán recibir en la FMT las solicitudes al menos el mismo día del cierre de inscripciones que aparezca en la convocatoria.

A continuación se definen las prioridades para asignar los wild cards en los Torneos del circuito.

SISTEMA DE APLICACIÓN DE WC'S PARA LOS NACIONALES.

Entendiendo que el (WC) es una mención especial que se entrega en función de un estímulo, proyección, o situación muy específica. Por ello estos serán los criterios a seguir:

1. Los WC's pueden ser otorgados únicamente por el CIJ, entidad que opera el manejo del circuito.
2. El CIJ se reserva el derecho de asignar o no los WC.
3. Los WC's para **cuadro principal** de un nacional G1 deben ser para jugadores que han tenido un ranking mejor al 30 de la categoría a la cual está solicitando.
4. O bien, ser un jugador con potencialidad manifiesta, un muy buen ranking ITF o equivalente, para que a su vez sea remitido al CIJ por la DNT o el Coordinador Nacional, en cuyo caso habrá que argumentar las razones técnicas para su petición.

JUGADORES QUE SUBEN DE CATEGORÍA POR NIVEL DE JUEGO

Sólo los primeros 4 jugadores de cada rama y categoría podrán competir en alguna categoría superior a la cronológica dentro del circuito nacional de tenis FMT.

Los jugadores que se encuentren en los 4 primeros lugares del ranking nacional podrán solicitar su ascenso al Comité Infantil Juvenil (CIJ) y a la Dirección Técnica (DT) mediante una carta firmada por los padres o por su respectiva Asociación Estatal.

El CIJ y la DT tienen la facultad de aprobar o de no autorizar el ascenso del jugador, aunque exista la carta petición de por medio.

Además de los anteriores 4 jugadores por rama y categoría, también podrán ser considerados para este ascenso algún jugador que tuviera los méritos suficientes para ello, aunque su ranking nacional no estuviera dentro de los 4 primeros de su categoría cronológica. Un ejemplo de esto último sería el caso de alguien que estuviera residiendo en el extranjero y que tuviera un muy buen récord o un ranking importante.

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.

Las únicas excepciones a lo anterior son:

- 1. Para competir en torneos de corte internacional.**
- 2. Para representar a México internacionalmente.**
- 3. Para representar a su Asociación en la Olimpiada Nacional Infantil Juvenil.**

RANKING PROTEGIDO

En el caso de los jugadores que se encuentren entre los 20 primeros y **sea comprobada** una lesión, tendrá un ranking protegido por dos torneos nacionales, que al volver a competir se le reconocerá su último ranking anterior.

JUGADORES SEMBRADOS

Jugadores sembrados o cabezas de serie son aquellos que se les asigna una posición preferencial en el cuadro de acuerdo al ranking.

Número de jugadores sembrados:

- El **mínimo** de jugadores sembrados, a partir de 3 jugadores en cualquier tipo de torneo, siempre deberá de ser 2.
- Se sembrará a 1 jugador por cada 4 participantes que haya en el cuadro de juego.
- En relación con el punto anterior, el árbitro del torneo deberá de sembrar a un jugador adicional con 2 ó 3 jugadores extra. Ej.: Si tiene

16 jugadores deberá de sembrar a 4; si tiene 17 jugadores deberá de sembrar a 4; pero si tiene 18, 19, ó 20 jugadores deberá de sembrar a 5 jugadores.

- El mismo procedimiento se aplicará cuando se trate de cuadros de sencillos o de dobles.

ELEGIBILIDAD PARA CUADRO Y SIEMBRA DE DOBLES.

- El ranking de la pareja se calculará sumando los rankings individuales de cada jugador (no los puntos).
- 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 que se utilizará para desempatar consistirá en dar preferencia a la pareja en la que se encuentre el jugador con mejor ranking. En el ejemplo anterior, la pareja conformada por el jugador N° 3 ganaría el desempate para la siembra.

ELABORACIÓN DEL CUADRO DE CALIFICACIÓN.

El cuadro de calificación se elabora de manera diferente a como se hace el cuadro principal, sea este de sencillos o de dobles.

- El cuadro de calificación deberá hacerse por bloques o llaves, con un bloque para cada lugar asignado al cuadro principal. Por ejemplo, si se necesitan 6 calificadores, el cuadro de calificación constará de 6 bloques o llaves, y de cada uno de ellos saldrá un calificador. Habrá 2 sembrados por cada bloque independientemente del número de jugadores en ese bloque.
- En cada bloque deberá haber dos jugadores sembrados. De todos los sembrados, el primero se colocará en la primera línea del primer bloque. El segundo sembrado se colocará al inicio del segundo bloque y así hasta que cada bloque tenga un sembrado en su primera línea. El resto de sembrados se sortearán como un solo grupo y el primero en salir sorteado se colocará en la última línea del primer bloque, el segundo en salir se colocará en la última línea del segundo bloque y así sucesivamente, hasta que todos los bloques tengan los dos sembrados.
- En el caso de que el número de calificadores no alcance para tener dos sembrados por bloque, es decir que haya más jugadores que bloques pero que los jugadores no sean suficientes para sembrar dos en cada bloque, se coloca al primer sembrado de cada bloque y luego, los jugadores restantes, se van colocando llenando los bloques en orden inverso, por ejemplo, si hay seis bloques y nueve jugadores se coloca a los jugadores 1 al 6 en sus bloques y luego el 7 se coloca contra el 6, el 8 contra el 5, el 9 contra el 4, etc.

ELABORACION DEL CUADRO PRINCIPAL

La elaboración de los cuadros principales de singles se hará públicamente en la fecha indicada en la convocatoria, podrá asistir cualquier persona que lo desee, teniendo voz únicamente el representante nominado por cada Asociación Estatal.

Si existen "bys", serán ocupados por los jugadores sembrados, por orden descendente. Si el número de "bys" excediera el de sembrados, los restantes se sortearán de acuerdo al sorteo publicado en Internet.

Todos los jugadores no sembrados serán sorteados por igual, llenándose los lugares disponibles en el cuadro siguiendo en orden de arriba hacia abajo.

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.

DA = Entrada Directa
Q = Calificadores
WC = Wild Cards
LL = Lucky Losers
SE = Excepción especial
ALT = Alternantes

Las abreviaciones son en nomenclatura inglesa dado que así se anota en todos los cuadros de juego a nivel internacional.

En las plazas donde se cuente con equipo de cómputo y personal calificado, el sorteo se podrá realizar a través de este sistema, informándolo el comité organizador en la convocatoria respectiva.

En caso de detectar un error en la siembra o retirada de un jugador después de haber sido realizado el sorteo, pero antes del comienzo de los partidos se aplicará el "Procedimiento de retirada de jugadores sembrados después del Sorteo".

<p style="text-align: center;">COLOCACIÓN DE SEMBRADOS EN EL CUADRO PRINCIPAL DE ELIMINATORIA SENCILLA.</p>
--

Colocar el sembrado 1 en la línea 1

Colocar el sembrado 2 en la línea:

Cuadro de:	16	32	64
Línea:	16	32	64

Colocar el sembrado 3 y 4:

Cuadro de:	16	32	64
Primer sorteado:	5	9	17
Segundo sorteado:	12	24	48

Colocar los sembrados del 5-8, sorteados como grupo completo:

Cuadro de:	32	64
Primer sorteado	8	16
Segundo sorteado:	16	32
Tercer sorteado:	17	33
Cuarto sorteado:	25	49

Colocar los sembrados del 9-16, sorteados como grupo completo:

Cuadro de:	64
Primer sorteado:	8
Segundo sorteado:	9
Tercer sorteado:	24
Cuarto sorteado:	25
Quinto sorteado:	40
Sexto sorteado:	41
Séptimo sorteado:	56
Octavo sorteado:	57

- Para el Campeonato de México y Olimpiadas de tenis se especifica su sistema de siembra en el inciso correspondiente.
- En las plazas donde se cuente con equipo de cómputo y personal calificado, el sorteo se podrá realizar a través de este sistema, informándolo el comité organizador en la convocatoria respectiva.
- En caso de detectar un error en la siembra o retirada de un jugador después de haber sido realizado el sorteo, pero antes del comienzo de los partidos se aplicará el "Procedimientos de retirada e inclusión de jugadores sembrados (o no) después del Sorteo".

FECHA Y PUBLICACION DEL SORTEO

Todos los sorteos de Nacionales grado 1, 2, 3 y 4 así como las tablas de 8, 16, 32 y 64 estarán publicados en la página web de la FMT, se deberá utilizar el o la del mes en curso, los listados deben ser por orden de ranking del 1 en adelante y los que empatan se harán exclusivamente como aparecen en la base de datos del .

El sorteo se celebrará públicamente, podrá asistir cualquier persona que lo desee, teniendo voz únicamente el representante nominado por cada Asociación Estatal.

Nota: Los Torneos Seccionales y las NACIONALES GRADO 2 obligatoriamente tendrán que enviar sus listados para revisión como sucede en los NACIONALES GRADO 1.

PROCEDIMIENTOS DE RETIRADA E INCLUSIÓN DE JUGADORES DESPUÉS DEL SORTEO

ERRORES DESCUBIERTOS ANTES DEL INICIO DE LOS PARTIDOS.

Si después los organizadores cometen un error a la hora de elaborar los cuadros de juego y éste se descubre antes del inicio de los partidos de la primera ronda los organizadores deberán corregir los cuadros utilizando el método correspondiente.

PROCEDIMIENTO DE RETIRADA DE SEMBRADOS DESPUÉS DEL SORTEO

Si un jugador sembrado cancela en el sencillos o en el dobles después de haberse efectuado el sorteo o después de haber hecho el cuadro, pero antes del inicio de los partidos, se aplica lo siguiente para ajustar la siembra. Todos los demás lugares quedan iguales:

- **Cuadro de 16**. - Si la cancelación es del sembrado 1 ó 2: El sembrado 3 tomará el lugar del jugador ausente, y el siguiente jugador a ser sembrado tomará el lugar del sembrado 3. Si la cancelación es del sembrado 3 ó 4, el siguiente jugador a ser sembrado tomará el lugar que hubiera dejado ausente el sembrado 3 ó 4. El siguiente jugador elegible al cuadro principal tomará el lugar de este jugador.

- **Cuadro de 32**. - Si la cancelación es del sembrado 1 ó 2, el sembrado 3 tomará el lugar del jugador ausente, el sembrado 5 tomará el lugar del sembrado 3, y el siguiente jugador a ser sembrado tomará el lugar del sembrado 5. El siguiente jugador elegible al cuadro principal tomará el lugar de este jugador.
Si la cancelación es del sembrado 3 ó 4, el sembrado 5 tomará el lugar del sembrado 3 ó 4 (dependiendo quién sea el jugador ausente), y el siguiente jugador a ser sembrado tomará el lugar que dejó ausente el sembrado 5. El siguiente jugador elegible al cuadro principal tomará el lugar de este jugador.

Si la cancelación es del sembrado 5-8, el siguiente jugador a ser sembrado tomará el lugar de este sembrado. El siguiente jugador elegible al cuadro principal tomará el lugar de este jugador.

- **Cuadro de 64**.- Si la cancelación es del sembrado 1 ó 2, el sembrado 3 tomará el lugar del jugador ausente, el sembrado 5 tomará el lugar del sembrado 3, el sembrado 9 tomará el lugar del sembrado 5 y el siguiente jugador a ser sembrado tomará el lugar del sembrado 9. El siguiente jugador elegible al cuadro principal tomará el lugar de este jugador.

Si la cancelación es del sembrado 3 ó 4, el sembrado 5 tomará el lugar del sembrado 3 ó 4 (dependiendo quién sea el jugador ausente), el sembrado 9 tomará el lugar del sembrado 5 y el siguiente jugador a ser sembrado tomará el lugar del sembrado 9. El siguiente jugador elegible al cuadro principal tomará el lugar de este jugador.

Si la cancelación es del sembrado 5-8, el sembrado 9 tomará el lugar de este sembrado y el siguiente jugador a ser sembrado tomará el lugar del sembrado 9. El siguiente jugador elegible al cuadro principal tomará el lugar de este jugador.

Si la cancelación es del sembrado 9-16, el siguiente jugador a ser sembrado tomará el lugar de este sembrado. El siguiente jugador elegible al cuadro principal tomará el lugar de este jugador.

PROCEDIMIENTO DE INCLUSIÓN DE SEMBRADOS DESPUÉS DEL SORTEO

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

- **Cuadro completo**: En el caso de que el jugador omitido debiera estar sembrado, el jugador que sale de la siembra (último jugador sembrado), deberá pasar a 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, el jugador que tiene muy buen ranking no queda en peligro de salir del torneo, y los dos últimos jugadores en la lista de aceptación (por orden de mérito—ranking nacional) se juegan el lugar por el cupo.
- **Para un cuadro de 32 y cuadro incompleto**: Si el jugador omitido debería estar en la siembra 1 ó 2, el sembrado 2 pasará al lugar del sembrado 4, y el que estaba en la siembra 4 pasará a la posición que

ocupa el sembrado 8, el jugador que estaba en la siembra 8 ocupará uno de los byes que por sorteo el árbitro determine.

Si el jugador omitido debería estar en la siembra 3 ó 4, el jugador sembrado 4 pasará al lugar del jugador sembrado 8, y el jugador que estaba en la siembra 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 jugador sembrado 8, y este ocupará uno de los byes por sorteo el arbitro determine.

- **Para un cuadro de 64 y cuadro incompleto:** Si el jugador omitido debería estar en la siembra 1 ó 2, el sembrado 2 pasará al lugar del sembrado 4, y el que estaba en la siembra 4 pasará a la posición que ocupa el sembrado 8, el jugador que estaba en la siembra 8 ocupará el lugar del jugador sembrado 16, y el que estaba en este lugar pasará a uno de los byes que por sorteo el árbitro determine.

Si el jugador omitido debería estar en la siembra 3 ó 4, el jugador sembrado 4 pasará al lugar del jugador sembrado 8, y el jugador que estaba en la siembra 8 ocupará el lugar del jugador sembrado 16, y el que estaba en este lugar pasará a uno de los byes que por sorteo el árbitro determine.

Si el jugador omitido debiera estar en la siembra del 5 al 8, este ocupará el lugar que tiene el jugador sembrado 8, el jugador que estaba en la siembra 8 ocupará el lugar del jugador sembrado 16, y el jugador que estaba en este lugar pasará a uno de los byes que por sorteo el árbitro determine.

Si el jugador omitido debería estar sembrado del 9 al 16 este ocupará el lugar del sembrado 16, y el que estaba en esta posición pasará a uno de los byes que por sorteo él arbitro determine.

PROCEDIMIENTO DE INCLUSIÓN DE JUGADORES OMITIDOS POR ERROR DESPUÉS DEL SORTEO Y DESPUÉS DE LA CALIFICACIÓN

- **Cuadro incompleto:** El jugador omitido se colocará en uno de los byes que por sorteo él arbitro determine. En caso de que este jugador omitido debiese haber estado sembrado se procederá con el procedimiento de "inclusión de sembrados omitidos después del sorteo" y para el jugador que sale de la siembra se aplicará el concepto anterior.
- **Cuadro completo:** El jugador omitido se colocará contra el jugador que tuviese el bye más débil. Si esta solución no es posible, entonces, el jugador omitido jugará contra la última aceptación directa en una

ronda previa. En caso de que este jugador omitido debiera haber estado sembrado se procederá con el procedimiento de "inclusión de sembrados omitidos después del sorteo" y para el jugador que sale de la siembra se aplicará el concepto anterior.

PROCEDIMIENTO PARA DESEMPATAR EN UN ROUND ROBIN ENTRE JUGADORES:

Este sistema se utilizará cuando haya necesidad de desempatar jugadores. En cualquier round robin la posición final se determinará primero:

1.-) De acuerdo a los partidos ganados.

2.-) Si el empate es entre **SÓLO 2 jugadores**, el resultado del enfrentamiento entre ellos determinará la posición.

3.-) Si el empate es entre **MÁS de 2 jugadores** se usará el criterio de porcentajes de sets ganados del total jugado.

- Quien gane en 2 sets es mejor que quien gane en 3 sets.
6/4, 6/4 es mejor que 6/4,4/6,6/4.
- Quien pierda en 3 sets es mejor que quien pierda en 2 sets.
4/6,6/4,4/6 es mejor que 4/6,4/6.

4.-) En caso de persistir el empate se usará el criterio de porcentaje de efectividad dividiendo juegos ganados ÷ juegos jugados, y el resultado se multiplica x 100.

a) Si un jugador gana 6/4,6/4 es igual a:
Juegos ganados = 12 (6+6)
Juegos jugados = 20 (6+4+6+4)
 $12 \div 20 = 0.6 \times 100 = 60.0 \%$ de efectividad.

b) Si un jugador gana 6/2,5/7,6/1 es igual a:
Juegos ganados = 17 (6+5+6)
Juegos jugados = 27 (6+2+5+7+6+1)
 $17 \div 27 = 0.629 \times 100 = 62.9 \%$ de efectividad.

En el ejemplo anterior el jugador b) (62.9 %) tiene mejor porcentaje de efectividad que el jugador a)(60.0 %).

Otro ejemplo se puede observar en la tabla siguiente:

Se nota que los jugadores 2, 3, y 4 están empatados en segundo lugar por el número de partidos ganados. Entonces, aplicando el criterio de porcentajes dividimos el total de juegos ganados entre el total de juegos jugados, lo multiplicamos por 100, y así encontramos el porcentaje de juegos ganados de los 3, con el cual se desempata. En este caso el jugador 3 tiene un mayor porcentaje, 53.66%, y es el que obtiene el segundo lugar.

En el caso de los jugadores 1 y 6, como el desempate es entre 2 jugadores, no se toma en cuenta el porcentaje, sino el resultado entre ambos, quedando en quinto lugar, a pesar de tener más bajo porcentaje, el jugador 6.

En el caso de existir un default éste se contará para efecto de partidos ganados o perdidos, pero en caso de empate no se contará para el cálculo del porcentaje.

En caso de abandono iniciado un partido, el resultado se contará para efecto de partidos ganados o perdidos y los juegos jugados se contabilizarán para el cálculo del porcentaje.

Cuando hubiera que recurrir a un desempate por porcentaje entre 3 ó más jugadores, el orden en que queden --de acuerdo a los porcentajes-- se respetará para determinar prioridades, y no se empleará el criterio de quién ganó entre sí (exclusivamente entre ese grupo de jugadores).

No.	Nombre	1	2	3	4	5	6	Sets ganados	Juegos ganados	Juegos jugados	%	Posición final
1	Pérez		4/6	4/6	4/6	6/2	4/6	1	22	48	45.83	6
2	Romo	6/4		G/ def	7/9	4/6	6/4	3	23	46	50.00	4
3	Gómez	6/4	P/ def		6/4	3/6	7/5	3	22	41	53.66	2
4	López	6/4	9/7	4/6		2/6	6/1	3	27	51	52.94	3
5	Ramos	2/6	6/4	6/3	6/2		6/4	4	26	45	57.77	1
6	Flores	6/4	4/6	4/6	1/6	4/6		1	19	47	40.42	5

ENTRE EQUIPOS:

En cualquier round robin la posición final se determinará de acuerdo a las series ganadas. Sin embargo, en el caso de que haya que desempatar equipos el criterio será el siguiente: si es entre dos, el resultado del enfrentamiento entre ellos determinará la posición, pero si el empate es entre mas de dos equipos o los equipos empatados son de grupos diferentes se usará en

primera instancia el criterio de porcentajes de sets ganados (del total jugado en todas las series por todos los jugadores), obtenido con el mismo sistema que en el ejemplo arriba descrito. Si el empate persistiera se utilizaría el criterio de porcentajes de juegos ganados (en todas las series por todos los jugadores).

En el caso de existir un default éste se contará para efecto de partidos ganados o perdidos, también para efecto de sets ganados (como dos sets ganados), pero no se contará para el cálculo del porcentaje de juegos ganados.

PROGRAMACIÓN DE PARTIDOS

ORDEN DE LOS PARTIDOS.

Los partidos de sencillos deberán de programarse, siempre, antes de los partidos de dobles (cuando el jugador esté involucrado en ambos eventos). La excepción a esta regla será cuando de antemano, en la convocatoria, se hubiese especificado lo contrario.

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

DESCANSO ENTRE PARTIDOS:

- 1 hora entre juego de sencillos y sencillos.
- $\frac{1}{2}$ hora entre sencillos y dobles.
- 15 minutos entre dobles y dobles.
- 15 minutos entre dobles y sencillos (cuando la convocatoria lo marque así)

El Supervisor o el árbitro general del torneo tienen la facultad de modificar estos tiempos de recuperación, si en su opinión, los jugadores merecen un tiempo razonable mayor.

CLIMA EXTREMO O CASOS DE FUERZA MAYOR.

En caso de clima extremo o de fuerza mayor el supervisor y/o el árbitro general del torneo podrá modificar el formato de competencia para intentar rescatar o salvar el torneo.

Las modificaciones pueden ser:

- Jugar sin ventajas

- Suprimir tercer set por un súper tie-breaker a 10 puntos.
- Suprimir sets normales por minisets a 4 juegos.
- Jugar a dos de tres tie-breakers.
- Suprimir el evento de mixtos o de dobles.

MÁXIMO DE ENCUENTROS POR DÍA.

El límite de partidos autorizados para jugarse por día es:

- 2 partidos de singles a 2 de 3 sets, con ventajas, y con tie-breaker en todos los sets, más 1 partido de dobles a 2 de 3 sets, con ventajas, y con tie-breaker en todos los sets.
- 3 partidos de dobles a 2 de 3 sets, con ventajas, y con tie-breaker en todos los sets.

Para fines prácticos y matemáticos, lo anterior puede ser contemplado como un total de 9 sets normales con ventajas. Un partido de 2 minisets, sin ventajas, y con súper tie-breaker en lugar de 3er set equivale a 1 de los 9 sets normales con ventajas. El mismo criterio se aplica en los casos que se jugara a 1 set a 8 juegos.

MINISSETS, SETS CORTOS, SHORT SETS, ETC.

La Federación Internacional de Tenis (I.T.F.) aprueba oficialmente que se puedan jugar partidos reglamentarios bajo el sistema de sets cortos. Los sets cortos se juegan igual que los sets normales de 6 juegos con la diferencia de que estos últimos se juegan a 4 juegos.

Un set corto puede ser ganado con marcador de 4-0, 4-1, 4-2, 5-3 (en caso de haber empatado a 3 juegos iguales), y 5-4 (si empataran a 4 juegos iguales, en cuyo caso se disputa un tie-breaker).

Igual que en tenis convencional, los sets cortos se pueden jugar a 2 de 3 sets, a 3 de 5 sets, ó a 2 sets ganadores con súper tie-breaker en lugar del tercer set.

Una manera práctica y simple de jugar los sets cortos sin revolve con el marcador es imaginar que el set corto a 4 juegos se juega exactamente igual que un set normal a 6 juegos, pero iniciando con el marcador en 2 juegos iguales.

SÚPER TIE-BREAKER

El súper tie-breaker se juega exactamente igual que el tie-breaker normal (mismo orden de servicio, mismos cambios de lado cada 6 puntos jugados, diferencia mínima de 2 puntos para poder ganar el S.T.B., etc.), siendo la única diferencia que para ganar este último se necesitan 10 puntos en lugar de 7 para adjudicárselo.

CONDUCTA

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

CÓDIGO DE CONDUCTA

Sus reglas afectan la manera en que se compite en cada evento. Todos los códigos cumplen el mismo objetivo: mantener de forma razonable y educada los niveles de conducta de los jugadores y sus acompañantes.

DEFINICIONES

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.

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 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 (generalmente 5 minutos).
- c).- No jugar después del tiempo transcurrido por tratamiento médico o al finalizar dicho tratamiento en un cambio de lado.

En todos los otros casos cuando un jugador excede los 20 o 90 segundos, 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. Los jugadores prohibirán a sus entrenadores y acompañantes (1) de usar obscenidad audible dentro de los límites del lugar del torneo, (2) de hacer gestos o ademanes obscenos de cualquier tipo dentro del lugar del torneo, (3) de abusar verbalmente a cualquier oficial, oponente, espectador o a cualquier persona dentro de los límites del lugar del torneo (4) de abusar físicamente a cualquier oficial, oponente, espectador o a cualquier persona dentro de los límites del lugar del torneo y (5) de 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.

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 pasando por alto las consecuencias.

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 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**.

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.- 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 mas 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:

- Escupir en dirección al jugador, arbitro o espectador.
- Interrumpir el juego voluntariamente (no jugar al ritmo del jugador que sirve, para distraerlo).
- Gesticular obscenidades con la boca.
- Señalar en forma violenta, agresiva o de mofa al término de cada punto en dirección del contrario, árbitros o público en general.
- 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).

ESQUEMA DE PUNTOS DE PENALIZACIÓN

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

1. PRIMERA VIOLACIÓN: Amonestación verbal y escrita
2. SEGUNDA VIOLACIÓN Punto de penalización (se le suma a favor del contrincante)
3. TERCERA VIOLACIÓN Y SUBSECUENTES Un juego de penalización en favor 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.

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 atestigüe 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 sencillos por lesión o enfermedad y continuar en el de dobles; lo contrario no es aceptado.

El abandonar el terreno de juego NO constituye, por sí solo, motivo suficiente para descalificar automáticamente a un jugador

JUGADORES QUE SE RETIRAN

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 CIJ 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 CIJ 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), independientemente de los establecidos en la tabla de sanciones.

TORNEOS EMPALMADOS

Un jugador no podrá participar en dos torneos al mismo tiempo. Para que no se consideren torneos empalmados, y no exista sanción, la fecha de terminación de un torneo deberá estar separada al menos por un día del inicio del otro torneo. Por ejemplo, se aceptará que un torneo acabe en miércoles, y el inicio del otro torneo en el que el jugador esté inscrito -sea para la calificación o para el cuadro principal— empiece el jueves. Es responsabilidad de los jugadores asegurarse que los cuadros de los torneos en que se inscribe no estén empalmados ya que cualquier empalme, aunque sea de 1 día, será considerado como violación a la regla y causará la sanción correspondiente. El tener "bye" en la primera vuelta del segundo de los torneos no es excusa aceptable.

SANCIONES POR RETIRARSE DE UN TORNEO SIN JUSTIFICANTE

Al jugador que falte a cualquiera de sus partidos de dobles o de consolación injustificadamente, no se le contarán **ninguno** de los puntos obtenidos en ese torneo, y además se le restarán puntos de su ranking nacional.

Quien no se presente a jugar sus partidos de sencillos a cualquier torneo en el que estuviese inscrito, se le sancionará con substracción de puntos, que ya tuviese, de su ranking nacional; y si es jugador sembrado, la substracción de puntos será aun mayor.

Solamente un justificante médico, el aval por escrito de su Asociación, motivos de luto comprobables, o causas de fuerza muy mayor podrán justificar la no aplicación de esta sanción.

INFORMES O 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 escribir y enviar un informe a la FMT a más tardar una semana después de haber finalizado el evento, de todas las anomalías que hubo en el torneo que trabajó.

Cada reporte deberá estar firmado por el árbitro que aplicó la sanción, el árbitro de sede, y el árbitro general.

Su informe debe de incluir :

- Todas las amonestaciones que recibieron cada uno de los jugadores amonestados (aunque esta sólo haya sido la primera amonestación).
- Recomendación de suspensión por motivos propios del jugador o de su entrenador, acompañantes, o familiares.
- Jugadores que se retiran, justificadamente o no.
- Jugadores que por motivos del reglamento se subieron de categoría.
- Todo comportamiento carente de ética deportiva.

SEGUIMIENTO DEL REPORTE.

Habrá una junta del Comité de Infantiles y Juveniles ó del Comité de Honor y Justicia de la FMT en la cual se analizarán los reportes de los Árbitros ó Supervisores. En caso de que en dicha junta a algún jugador se le imponga una sanción adicional a la deducción de los puntos del ranking, tal como una amonestación ó suspensión del circuito nacional ó internacional, la Asociación a la que pertenece será notificada, y se le enviará un aviso escrito para el jugador. La Asociación será la responsable de notificar inmediatamente al jugador y enviar vía fax ó correo -e a la FMT una copia del acuse de recibo del jugador. En dicho aviso se hará de conocimiento del jugador la falta ó faltas que incurrió de acuerdo al reporte del árbitro y se le darán 15 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 ó el Comité de Honor y Justicia se reunirá para evaluar 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.

VESTIMENTA Y EQUIPO

ROPA PARA EL CALENTAMIENTO.

Los jugadores podrán llevar atuendo de calentamiento (pants y chamarra y/o sudadera) mientras se dediquen a tal clase de ejercicios, y a lo largo del juego, siempre que el mismo satisfaga las disposiciones reglamentarias y a condición de que los jugadores obtengan la aprobación del árbitro del juego antes del inicio del partido.

SÍMBOLOS DE IDENTIFICACION

No se permitirá a los jugadores mostrar identificación alguna en sus prendas de vestir o equipo durante su estancia en la cancha para el juego o en ninguna conferencia de prensa o ceremonial de torneo, a excepción de las siguientes:

CAMISA, SUÉTER O CHAMARRA

Con mangas: por cada manga, un (1) símbolo de identificación comercial (no de marca de fabricación), ninguno de los cuales tendrá una superficie que exceda de dos (2) pulgadas cuadradas (13 centímetros cuadrados), más un (1) logotipo normal de marca de fabricación en cada manga, ninguno de los cuales exceda en superficie de dos (2) pulgadas cuadradas (13 centímetros cuadrados). Delantero: Dos (2) logotipos normales de marca de fabricación, ninguno de los cuales excederá en su superficie de dos (2) pulgadas cuadradas (13 centímetros cuadrados).

FALDA O SHORT DE TENIS

Dos (2) logotipos normales de marcas de fabricación cuyas superficies no excedan de (2) pulgadas cuadradas (13 centímetros cuadrados).

CONJUNTOS

Dos (2) símbolos de identificación comercial (no de marca de fabricación), más de dos (2) logotipos normales de marca de fabricación, ninguno de los cuales excederá en su superficie de dos (2) pulgadas cuadradas (13 centímetros cuadrados).

CALCETINES / TENIS

Un (1) logotipo normal de marca de fabricación en cada calcetín y cada zapato. La superficie de los logotipos de (de los) calcetín (es) de cada pie no excederá de dos (2) pulgadas cuadradas (13 centímetros cuadrados).

RAQUETA

Logotipos normales de fabricante, logotipo de marca de fabricación en las cuerdas.

GORRA, BANDA PARA CABELLO, O MUÑEQUERA

Un (1) logotipo normal en que no intervenga escritura, correspondiente a marca de fabricación, cuya superficie no exceda de dos (2) pulgadas cuadradas (13 centímetros cuadrados).

MALETAS, PORTARRAQUETAS, TOALLAS Y OTROS ELEMENTOS DEL EQUIPO.

Logotipos normales de fabricantes de equipo de tenis en cada uno de los elementos, más dos (2) símbolos de identificación comercial por separado en una (1) bolsa, ninguno de los cuales excederá en su superficie de cuatro (4) pulgadas cuadradas (16 centímetros cuadrados).

DEFINICION DE FABRICANTE

Con respecto a esta norma, el fabricante se refiere al que manufactura el material o equipo en cuestión.

GENERALIDADES

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.

LESIONES

En caso de cualquier jugador sufra una lesión accidental durante el partido, contrastado contra la inhabilitación para continuar jugando por la pérdida natural de condición física, podrá solicitar o recibir del árbitro una suspensión de juego de tres minutos para ser tratado por el médico o fisioterapeuta del torneo, por cada lesión accidental que sufra durante el partido.

Los tres minutos no se iniciarán hasta que el fisioterapeuta inicie el tratamiento de la lesión (cada nueva lesión ocurrida durante el juego deberá ser tratada bajo un tiempo fuera por lesión distinta).

El único autorizado para asistir al jugador lesionado es el médico o fisioterapeuta del torneo, en caso de no existir, entonces será el árbitro o la persona quien él designe.

LESIONES TRATABLES Y NO TRATABLES
--

TRATABLES

- Lesiones neuromusculares: estiramientos musculares, torceduras, roturas de cartílagos, fracturas, daños a estructuras inertes, espasmos producidos por lesión.
- Lesiones neuroesqueléticas: lesiones de discos, pellizcamientos de nervios, falta de sensibilidad.
- Lesiones de piel, cortadas, abrasiones, ampollas (con o sin hemorragia), piquetes de insecto, daño facial, lesiones de la cabeza, pérdida de conciencia.
- Calambres.

Una condición preexistente o enfermedad deberá tratarse bajo la regla de tiempo fuera por lesión.

Una lesión no necesita ser visible para el juez de silla.

Un tiempo fuera por lesión podrá solicitarse en cualquier momento del partido.

La misma lesión podrá ser tratada por el médico del torneo una sola vez, más dos veces durante el cambio de lado pudiendo ser consecutivos.

El jugador podrá recibir tratamiento médico de acuerdo a reglamento por cada lesión diferente, considerándose los calambres una sola lesión.

Un jugador no podrá recibir tratamiento en la cancha si éste requiere inyecciones u oxígeno. La excepción es inyecciones de insulina para diabéticos.

En lesiones preexistentes (luxaciones, fracturas, enfermedades gastrointestinales, etc.) el doctor oficial del evento será el que determine si el jugador está en condiciones de jugar.

CONDICIONES TRATABLES EN UN CAMBIO DE LADO

Todas las lesiones descritas arriba como lesiones tratables, incluyendo espasmos producidos por lesiones, condiciones preexistentes y ajuste de medios de soporte (cinta adhesiva, mangas elásticas, vendajes, etc.) podrán ser tratables en los cambios de lado y únicamente durante el tiempo de descanso de los jugadores los dos podrán ser tratados dos veces pudiendo ser consecutivas.

RANKINGS Y SISTEMA DE PUNTUACIÓN

ENTRADA A PRIMEROS NACIONALES G1

La base para definir la entrada directa de los jugadores a los primeros dos torneos nacionales G1 será con base al ranking continuo emitido el 19 de marzo. Este ranking contendrá los puntos del año anterior, más los que hubiesen acumulado en los torneos Estatal, Regional, y Seccional del año en curso. Los puntos obtenidos en cualquier otro torneo de carácter nacional (grados 2, 3, y 4) que se hubiese jugado del 01 de enero hasta el nacional de semana santa, NO contarán para acceder a los 2 primeros nacionales G1 del año, pero SÍ contarán para TODOS los demás torneos del año.

RANKING.

Se formará con la suma de los puntos de singles al 100% y 50% dobles del jugador, y para su cálculo se tomarán en cuenta exclusivamente los 6 mejores torneos del circuito infantil-juvenil, en el entendido que cada vez que un jugador participe en un evento éste sólo le será tomado en cuenta:

- Si aún no se le han contabilizado seis torneos o,
- Si la puntuación alcanzada en el torneo es más alta que la de alguno de los otros 6 torneos que tenía contabilizados. Cada jugador ocupará una sola casilla en este ranking, en dicha casilla le serán incluidos todos los puntos que gane en cualquier categoría hasta los límites que marca este reglamento.

La calificación para los Campeonatos Nacionales grado 1 será puntuable.

CARACTERÍSTICAS DEL RANKING CONTINUO

Es continuo porque los puntos que un jugador obtiene en una semana serán vigentes durante todo un año; caducando después de ese período y son continuamente reemplazados o eliminados de su ranking, según el caso. El proceso consiste en que al concluir cada semana, los puntos adquiridos en la

misma semana del año anterior son eliminados del ranking y los adquiridos en esa semana en el presente año toman su lugar.

Por ejemplo- Si un jugador ganó 30 puntos en la semana 32 del año 2009 al terminar la semana 32 del año 2010 dichos puntos le serán eliminados o reemplazados por los que haya ganado la semana 32 del 2010.

ASIGNA DIFERENTE VALOR A LOS PUNTOS DE CADA CATEGORÍA.

Para efectos del ranking, los puntos de cada categoría serán diferentes, ganando mayor puntuación los de la categoría de 21 años, disminuyendo para los de la categoría de 16 años, disminuyendo aún más para los de 14 años, y así sucesivamente hasta la categoría de 10 años. 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.

OBTENCIÓN DE PUNTOS

- Para ganar los puntos correspondientes a una ronda determinada de cualquier torneo tiene que haberse jugado el partido. El jugador que pierda en su primer partido, aunque estuviese adelantado por un bye, obtendrá sólo un punto (siempre y cuando se haya jugado el partido, de lo contrario no obtendrá nada). Si un jugador recibe uno o mas byes consecutivos y pierde su primer partido jugado le será otorgado sólo un punto.
- En el caso de jugadores que pasen a la siguiente ronda por default se les otorgarán los puntos correspondientes a la ronda en la que perdió.
- **Las puntuaciones de dobles son el 50% de las de singles, y se sumarán al 100 % (íntegramente) a la puntuación de singles.**
- En caso de utilizar el sistema de round robin el campeón y el finalista tendrán la puntuación equivalente en sistema de un cuadro de eliminatoria sencilla; El 3º. y 4o. lugares (ambos) tendrán la puntuación de semifinales; y del 5o. al 8o. lugar, tendrán los puntos otorgados a los jugadores de cuartos de final.
- En todos los casos mencionados si un jugador no gana un solo partido recibirá solo 1 punto. La excepción a esta regla es el CamMéx, en donde la participación es por invitación a los mejores jugadores del país.

RECLAMACIONES DE ERRORES EN EL RANKING

- Deberán hacerse dentro de los 30 días posteriores a la publicación del ranking en el que se publicó el error por primera vez. Pasada esta fecha, no procederá ninguna reclamación aunque la razón les asista.

- Igualmente, en los torneos en que por reglamento se deben de publicar las listas de aceptación, una vez que el límite para ajustes o reclamos haya expirado, no procederá ningún cambio aunque la razón les asista.

PUBLICACIÓN E INTEGRACIÓN.

El listado de rankings nacionales se publicará con frecuencia quincenal a partir de la primera fecha de emisión marcada en este reglamento , 19 de Marzo de 2010.

En ocasiones los puntos de los jugadores no aparecen a tiempo en el ranking que les correspondería debido a que los árbitros generales o Asociaciones no envían los resultados a la FMT inmediatamente después de concluido el torneo.

RANKING POR CATEGORÍA:

La lista del ranking nacional infantil-juvenil mexicano se publicará en las categorías de jugadores menores de 21, 18, 16, 14, 12 y 10 años. La categoría superior incluye a todos los jugadores que en teoría por su edad podrían participar en ella. El mejor clasificado en cada categoría será el que independientemente de que acostumbre o no jugar en la categoría, cuente con edad para participar en ella y sea el mejor colocado en el ranking.

CARACTERÍSTICAS DE LOS TORNEOS

TORNEO ESTATAL

- Se jugará un solo torneo Estatal al año por Asociación. Este se deberá llevar a cabo a más tardar en el mes de enero de cada año.
- Categorías: 10, 12, 14, 16, 21 años y menores.
- Ramas: Femenil y varonil
- Modalidad: Sencillos y dobles.

Cats. de 12 a 21 años:

- El cuadro principal de sencillos se jugará a 2 de 3 sets normales, con tie-breaker en 6 iguales, y las Asociaciones tendrán la opción de jugarlo "sin ventajas".
- La calificación de los sencillos, los dobles de principal, y la calificación de dobles se jugarán a 2 minisets, sin ventajas, y con súper -TB en lugar de 3er set. No se jugará por 3º. Y 4º lugar ni en los sencillos ni en los dobles.
- Tamaño del cuadro de sencillos: 64 jugadores.
- Calificación de sencillos : Abierta y sin puntos (califican 8)
- Tamaño del cuadro de dobles: 32 parejas.
- Calificación de dobles : Abierta y sin puntos (califican 4 parejas).

- **Sistema de competencia:** Tanto en sencillos de cuadro principal así como en las calificaciones de sencillos y de dobles, todo se jugará a eliminatoria sencilla.
- En todas las categorías se podrá adecuar estos procedimientos para conformarlos a un número menor de jugadores inscritos.

Cats. de 10 años:

- Todos los partidos de sencillos o de dobles de esta categoría se jugarán a 2 minisets a 4 juegos, sin ventajas, y con súper TB en lugar de 3er set. No se jugará por 3º y 4º lugar ni en sencillos ni en dobles.
- Tamaño del cuadro de sencillos: 40 jugadores.
- Calificación de sencillos: No hay.
- Tamaño del cuadro de dobles: 20 parejas.
- Calificación de dobles: No hay.
- **Sistema de competencia para los sencillos: Round robin en la primer de dos fases**, con un máximo de 8 grupos de 3, 4, ó 5 jugadores en cada uno, y **eliminatoria sencilla en una segunda fase**. Todos los jugadores de la primera fase jugarán la segunda fase.
- **Siembra para los sencillos:** 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 así sucesivamente hasta el jugador No. 8 que será cabeza del grupo No. 8; los siguientes 8 jugadores (del No. 9 al No. 16), se sortearán cuidando que queden en grupos diferentes.

Para la segunda fase (eliminatoria sencilla), se determinará quiénes son los mejores jugadores de cada uno de los 8 grupos de la primer fase conforme al procedimiento para desempatar en un round robin.

De los 8 jugadores que terminaron como No. 1 de su respectivo grupo, se sembrarán del No. 1 al No. 8, de acuerdo a su ranking nacional. Se sorteará a los jugadores que hayan terminado como No. 2 de cada grupo para que queden en diferente mitad del cuadro de la que haya quedado el jugador No. 1 de su grupo de origen. 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).

Este mismo procedimiento (segunda fase) se aplica para los jugadores No. 3, No. 4, y No. 5.

Los cuadros de sencillos de la segunda fase se conformarán de la siguiente manera: Un cuadro de juego estará compuesto solo con los jugadores No. 1 y No. 2 de los round robin. El otro cuadro de juego

estará compuesto de los jugadores No. 3, No. 4 y No.5 de los round robin.

- **Los dobles se jugarán a eliminatoria sencilla.**
- En todas las categorías se podrán adecuar estos procedimientos para conformarlos a un número menor de jugadores inscritos, esto quedará a criterio del árbitro general.

La puntuación que otorgará para el ranking nacional será la especificada en el anexo correspondiente.

TORNEO REGIONAL

- 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 el 28 de febrero de 2010.
- Será sede uno de las Asociaciones de la región correspondiente que por sus instalaciones disponibles y capacidad de organización pueda 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.
- Categorías: 10, 12, 14, 16, 21 años y menores.
- Ramas: Femenil y varonil
- Modalidad: Sencillos y dobles.

Cats. de 12 a 21 años:

- El cuadro principal de sencillos se jugará a 2 de 3 sets normales, con tie-breaker en 6 iguales, y las Asociaciones tendrán la opción de jugarlo "sin ventajas".
- La calificación de los sencillos, los dobles de principal, y la calificación de dobles se jugarán a 2 minisets, sin ventajas, y con súper -TB en lugar de 3er set. No se jugará por 3º. Y 4º lugar ni en los sencillos ni en los dobles.
- Tamaño del cuadro de sencillos: 64 jugadores.
- Calificación de sencillos : Abierta y sin puntos (califican 8)
- Tamaño del cuadro de dobles: 32 parejas.
- Calificación de dobles : Abierta y sin puntos (califican 4 parejas) .
- **Sistema de competencia:** Tanto en sencillos de cuadro principal así como en las calificaciones de sencillos y de dobles, todo se jugará a eliminatoria sencilla.
- En todas las categorías se podrá adecuar estos procedimientos para conformarlos a un número menor de jugadores inscritos

Cats. de 10 años:

- Todos los partidos de sencillos o de dobles de esta categoría se jugarán a 2 minisets a 4 juegos, sin ventajas, y con súper TB en lugar de 3er set. No se jugará por 3º y 4º lugar ni en sencillos ni en dobles.
- Tamaño del cuadro de sencillos: 40 jugadores.
- Calificación de sencillos: No hay.
- Tamaño del cuadro de dobles: 20 parejas.
- Calificación de dobles: No hay.
- **Sistema de competencia para los sencillos : Round robin en la primer de dos fases**, con un máximo de 8 grupos de 3, 4, ó 5 jugadores en cada uno, y **eliminatória sencilla en una segunda fase**. Todos los jugadores de la primera fase jugarán la segunda fase.
- **Siembra para los sencillos:** 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 así sucesivamente hasta el jugador No. 8 que será cabeza del grupo No. 8; los siguientes 8 jugadores (del No. 9 al No. 16), se sortearán cuidando que queden en grupos diferentes.

Para la segunda fase (eliminatória sencilla), se determinará quiénes son los mejores jugadores de cada uno de los 8 grupos de la primer fase conforme al procedimiento para desempatar en un round robin.

De los 8 jugadores que terminaron como No. 1 de su respectivo grupo, se sembrarán del No. 1 al No. 8, de acuerdo a su ranking nacional. Se sorteará a los jugadores que hayan terminado como No. 2 de cada grupo para que queden en diferente mitad del cuadro de la que haya quedado el jugador No. 1 de su grupo de origen. 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).

Este mismo procedimiento (segunda fase) se aplica para los jugadores No. 3, No. 4, y No. 5.

Los cuadros de sencillos de la segunda fase se conformarán de la siguiente manera: Un cuadro de juego estará compuesto solo con los jugadores No. 1 y No. 2 de los round robin. El otro cuadro de juego estará compuesto de los jugadores No. 3, No. 4 y No. 5 de los round robin.

- **Los dobles se jugarán a eliminatória sencilla.**
- En todas las categorías se podrán adecuar estos procedimientos para conformarlos a un número menor de jugadores inscritos, esto quedará a criterio del árbitro general.

- La puntuación que otorgará para el ranking nacional será la especificada en el anexo correspondiente.

TORNEO SECCIONAL

- 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 el 16 de marzo de 2010.
- Será sede uno de las Asociaciones de la sección correspondiente que por sus instalaciones disponibles y capacidad de organización pueda 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.
- 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)

1) Sonora y Baja California. Sinaloa y Baja California Sur.	30 lugares para el Seccional 30 lugares para el Seccional
2) Nuevo León, Tamaulipas, y Coahuila. La Laguna, Durango, y Chihuahua.	30 lugares para el Seccional 30 lugares para el Seccional
3) Estado de México. Querétaro, S.L.P., y Michoacán	34 lugares para el Seccional 26 lugares para el Seccional
4) Distrito Federal. Hidalgo, Tlaxcala, Puebla, Guerrero, y Morelos.	36 lugares para el Seccional 24 lugares para el Seccional
5) Veracruz y Tabasco. Oaxaca y Chiapas. Yucatán, Campeche, y Quintana Roo.	32 lugares para el Seccional 10 lugares para el Seccional 18 lugares para el Seccional
6) Jalisco, Nayarit, y Colima. Guanajuato, Aguascalientes, y Zacatecas.	36 lugares para el Seccional 24 lugares para el Seccional.

- Categorías: 10, 12, 14, 16, 21 años y menores.
- Ramas: Femenil y varonil
- Modalidad: Sencillos y dobles.

Cats. de 12 a 21 años:

- El cuadro principal de sencillos se jugará a 2 de 3 sets normales, con tie-breaker en 6 iguales, y las Asociaciones tendrán la opción de jugarlo "sin ventajas".
- La calificación de los sencillos, los dobles de principal, y la calificación de dobles se jugarán a 2 minisets, sin ventajas, y con súper-TB en lugar de 3er set. No se jugará por 3º. Y 4º lugar ni en los sencillos ni en los dobles.
- Tamaño del cuadro de sencillos: 64 jugadores.
- Calificación de sencillos : Abierta y sin puntos (califican 8)
- Tamaño del cuadro de dobles: 32 parejas.
- Calificación de dobles : Abierta y sin puntos (califican 4 parejas) .
- **Sistema de competencia:** Tanto en sencillos de cuadro principal así como en las calificaciones de sencillos y de dobles, todo se jugará a eliminatoria sencilla.
- En todas las categorías se podrá adecuar estos procedimientos para conformarlos a un número menor de jugadores inscritos

Cats. de 10 años:

- Todos los partidos de sencillos o de dobles de esta categoría se jugarán a 2 minisets a 4 juegos, sin ventajas, y con súper TB en lugar de 3er set. No se jugará por 3º y 4º lugar ni en sencillos ni en dobles.
- Tamaño del cuadro de sencillos: 40 jugadores.
- Calificación de sencillos: No hay.
- Tamaño del cuadro de dobles: 20 parejas.
- Calificación de dobles: No hay.
- **Sistema de competencia para los sencillos: Round robin en la primer de dos fases**, con un máximo de 8 grupos de 3, 4, ó 5 jugadores en cada uno, y **eliminatoria sencilla en una segunda fase**. Todos los jugadores de la primera fase jugarán la segunda fase.
- **Siembra para los sencillos:** 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 así sucesivamente hasta el jugador No. 8 que será cabeza del grupo No. 8; los siguientes 8 jugadores (del No. 9 al No. 16), se sortearán cuidando que queden en grupos diferentes.

Para la segunda fase (eliminatória sencilla), se determinará quiénes son los mejores jugadores de cada uno de los 8 grupos de la primer fase conforme al procedimiento para desempatar en un round robin.

De los 8 jugadores que terminaron como No. 1 de su respectivo grupo, se sembrarán del No. 1 al No. 8, de acuerdo a su ranking nacional. Se sorteará a los jugadores que hayan terminado como No. 2 de cada grupo para que queden en diferente mitad del cuadro de la que haya quedado el jugador No. 1 de su grupo de origen. 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).

Este mismo procedimiento (segunda fase) se aplica para los jugadores No. 3, No. 4, y No. 5.

Los cuadros de sencillos de la segunda fase se conformarán de la siguiente manera: Un cuadro de juego estará compuesto solo con los jugadores No. 1 y No. 2 de los round robin. El otro cuadro de juego estará compuesto de los jugadores No. 3, No. 4 y No. 5 de los round robin.

- **Los dobles se jugarán a eliminatória sencilla.**
- En todas las categorías se podrán adecuar estos procedimientos para conformarlos a un número menor de jugadores inscritos, esto quedará a criterio del árbitro general.

La puntuación que otorgará para el ranking nacional será la especificada en el anexo correspondiente.

NACIONALES GRADO 1

Habrá un total de 10 torneos nacionales G1 en 2010.

Sus características principales son:

- Categorías: 10, 12, 14, 16, y 21 años y menores.
- Ramas: Femenil y varonil
- Modalidad: Sencillos, y dobles (consolación de sencillos para Ca ts. de 12 a 21 años).

CATS. DE 12 A 21 AÑOS:

Cuadro principal:

- **Tamaño del cuadro de sencillos:** 32 jugadores; de los cuales 20 jugadores entrarán directos por su ranking nacional, 8 jugadores accederán a través de la calificación, y 4 jugadores podrán ser wild card. De no asignarse los WC's, estos lugares se recorrerán para los siguientes jugadores de la lista de aceptación por orden de mérito.
- **Sistema de competencia del sencillos de cuadro principal:** A eliminatória sencilla con consolación que incluirá a los jugadores que

pierdan en cuartos de final. Los partidos se jugarán a 2 de 3 sets, con TB en 6 juegos iguales, y con ventajas. No se jugará por 3º y 4º lugar.

- **Sistema de competencia de la consolación de sencillos:** A eliminatoria sencilla. Los partidos se jugarán a 2 sets a 6 juegos, sin ventajas, y con súper TB en lugar de 3er set. El campeón de la consolación obtendrá puntuación de 5º lugar nacional.
- **Tamaño del dobles del cuadro principal:** 16 parejas, sin calificación, y con opción a aceptar alternantes. Una pareja compuesta por 2 jugadores alternos no podrá desplazar a una pareja compuesta por 2 jugadores de cuadro principal de sencillos. Una pareja compuesta por un jugador alterno y un jugador de cuadro principal sí podrá desplazar a otra pareja de igual composición. No se jugará por 3º y 4º lugar.
- **Sistema de competencia del dobles de cuadro principal:** A eliminatoria sencilla. Los partidos se jugarán a 2 sets a 6 juegos, sin ventajas, y con súper TB en lugar de 3er set.

Cuadros de calificación:

- El torneo de calificación es un torneo nacional en sí, con puntuación para el ranking nacional.
- **Tamaño del cuadro de sencillos de la calificación:** 64 jugadores; de los cuales 60 jugadores entrarán directos por su ranking nacional y 4 jugadores podrán ser wild card. De no asignarse los WC's, estos lugares se recorrerán para los siguientes jugadores de la lista de aceptación por orden de mérito.
- **Sistema de competencia de sencillos de la calificación:** A eliminatoria sencilla. Los partidos se jugarán a 2 de 3 sets, con TB en 6 juegos iguales, y con ventajas. El torneo terminará cuando queden sólo los 8 jugadores (cuartos de final) que accederán al cuadro principal.
- **Tamaño del dobles del cuadro de calificación:** 32 parejas; entrada directa por suma de rankings nacionales; en caso de empate con 4 jugadores sin ranking, para decidir qué pareja tiene preferencia de acceso, se decidirá por sorteo.
- **Sistema de competencia del dobles de la calificación:** A eliminatoria sencilla. Los partidos se jugarán a 2 sets a 6 juegos, sin ventajas, y con súper TB en lugar de 3er set. **El torneo se jugará hasta la final.** En este torneo de dobles obtendrán puntos de ranking nacional, más no acceso al cuadro principal de dobles.

En todas las categorías se podrá adecuar estos procedimientos para conformarlos a un número menor de jugadores inscritos

CAT. DE 10 AÑOS:

Todos los partidos de esta categoría, sea cuadro principal, calificación, sencillos, o dobles se jugarán a:

- 2 sets cortos a 4 juegos, sin ventajas, con TB a 7 puntos en 4 juegos iguales, y con un súper TB a 10 puntos en lugar de 3er set. No se jugará por 3º y 4º lugar ni en sencillos ni en dobles.

Cuadro principal:

- **Tamaño del cuadro de sencillos:** cupo máximo 32 jugadores de acuerdo al ranking nacional, de los cuales 24 jugadores entrarán directos por su ranking, y 8 jugadores accederán a través de la calificación. No hay wild cards para esta categoría.
- **Sistema de competencia del sencillos de cuadro principal :** Se jugará en dos fases. La primer fase será de round robin, y se conformará de un máximo de 8 grupos compuestos de 3 ó 4 jugadores cada uno. Para la segunda fase se empleará un torneo con 2 cuadros de eliminatoria sencilla; el primer cuadro lo integrarán los jugadores No. 1 y No. 2 de cada grupo de round robin, el segundo cuadro será integrado por los demás jugadores.
- **Siembra para los sencillos:** 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 así sucesivamente hasta el jugador No. 8 que será cabeza del grupo No. 8; los siguientes 8 jugadores (del No. 9 al No. 16), se sortearán cuidando que queden en grupos diferentes.
Para la segunda fase (eliminatoria sencilla), se determinará quiénes son los mejores jugadores de cada uno de los 8 grupos de la primer fase conforme al procedimiento para desempatar en un round robin.
De los 8 jugadores que terminaron como No. 1 de su respectivo grupo, se sembrarán del No. 1 al No. 8, de acuerdo a su ranking nacional. Se sorteará a los jugadores que hayan terminado como No. 2 de cada grupo para que queden en diferente mitad del cuadro de la que haya quedado el jugador No. 1 de su grupo de origen. 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).
Este mismo procedimiento (segunda fase) se aplica para los jugadores No. 3 y No. 4.
- **Los dobles se jugarán a doble eliminatoria.** No hay calificación para el torneo de dobles; sólo los jugadores de cuadro principal podrán jugar dobles.

Cuadro de calificación:

- El torneo de calificación es un torneo nacional en sí, con puntuación para el ranking nacional.
- **Tamaño del cuadro de sencillos de la calificación:** Limitado a 40 jugadores de acuerdo al ranking nacional; de los cuales 8 jugadores accederán al cuadro principal según sus resultados en el torneo de calificación. En caso de que hubiese jugadores empata dos o sin ranking nacional se sortearán los lugares disponibles entre los jugadores que hubiesen firmado su registro.
- **Sistema de competencia de sencillos de la calificación:** Se jugará con formato round robin en grupos de 3, 4, ó 5 jugadores que conformarán un máximo de 8 grupos. Si fuese necesario, para determinar a los 8 jugadores que accederán al cuadro principal, se recurrirá a porcentajes ganadores. Pasarán todos los número 1 de cada grupo, más los mejores número 2, 3, ó 4 hasta completar los 8 jugadores.
- **Tamaño del dobles del cuadro de calificación:** 20 parejas; entrada directa por suma de rankings nacionales para los 40 jugadores que hubiesen sido aceptados en la calificación.
- **Sistema de competencia del dobles de la calificación:** A eliminatoria sencilla. El torneo terminará cuando queden sólo los 4 parejas (semifinales). En este torneo de dobles obtendrán puntos de ranking nacional, más no acceso al cuadro principal de dobles.

En todas las categorías se podrá adecuar estos procedimientos para conformarlos a un número menor de jugadores inscritos

NACIONALES GRADO 2, 3 Y 4

Cada Asociación tiene derecho a organizar al año:

- 1 nacional G2
- 1 nacional G3 y,
- 8 nacionales G4.

<h3>NORMAS GENERALES PARA NACIONALES G2, G3, y G4.</h3>
--

- La duración máxima de estos torneos será de 4 días para cuadros de 32 ó menos jugadores, y de 5 días para cuadros de 64 jugadores. Para cualquier extensión o modificación, favor de solicitar permiso con tiempo al CIJ, 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. El CIJ, en ocasiones, protegerá la participación de

jugadores a los nacionales G1, al no autorizar la realización simultánea de otros nacionales G2, G3, ó G4.

- Categorías: 10, 12, 14, 16, 21 años y menores.
- Ramas: Femenil y varonil
- Modalidad: Sencillos y dobles.

Cats. de 12 a 21 años:

- El cuadro principal de sencillos se jugará a 2 de 3 sets normales, con tie-breaker en 6 iguales, y las Asociaciones tendrán la opción de jugarlo "sin ventajas".
- La calificación de los sencillos, los dobles de principal, y la calificación de dobles se jugarán a 2 minisets, sin ventajas, y con súper -TB en lugar de 3er set. No se jugará por 3º. Y 4º lugar ni en los sencillos ni en los dobles.
- Tamaño del cuadro de sencillos: 64 jugadores.
- Calificación de sencillos : Abierta y sin puntos (califican 8)
- Tamaño del cuadro de dobles: 32 parejas.
- Calificación de dobles : Abierta y sin puntos (califican 4 parejas) .
- **Sistema de competencia:** Tanto en sencillos de cuadro principal así como en las calificaciones de sencillos y de dobles, todo se jugará a eliminatoria sencilla.
- En todas las categorías se podrá adecuar estos procedimientos para conformarlos a un número menor de jugadores inscritos.

Cats. de 10 años:

- Todos los partidos de sencillos o de dobles de esta categoría se jugarán a 2 minisets a 4 juegos, sin ventajas, y con súper TB en lugar de 3er set. No se jugará por 3º y 4º lugar ni en sencillos ni en dobles.
- Tamaño del cuadro de sencillos: 40 jugadores.
- Calificación de sencillos: No hay.
- Tamaño del cuadro de dobles: 20 parejas.
- Calificación de dobles: No hay.
- **Sistema de competencia para los sencillos : Round robin en la primer de dos fases**, con un máximo de 8 grupos de 3, 4, ó 5 jugadores en cada uno, y **eliminatoria sencilla en una segunda fase**. Todos los jugadores de la primera fase jugarán la segunda fase.
- **Siembra para los sencillos:** 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 así sucesivamente hasta el jugador No. 8 que será cabeza del grupo No. 8; los siguientes 8 jugadores (del No. 9 al No. 16), se sortearán cuidando que queden en grupos diferentes.

Para la segunda fase (eliminatória sencilla), se determinará quiénes son los mejores jugadores de cada uno de los 8 grupos de la primer fase conforme al procedimiento para desempatar en un round robin.

De los 8 jugadores que terminaron como No. 1 de su respectivo grupo, se sembrarán del No. 1 al No. 8, de acuerdo a su ranking nacional. Se sorteará a los jugadores que hayan terminado como No. 2 de cada grupo para que queden en diferente mitad del cuadro de la que haya quedado el jugador No. 1 de su grupo de origen. 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).

Este mismo procedimiento (segunda fase) se aplica para los jugadores No. 3, No. 4, y No. 5.

Los cuadros de sencillos de la segunda fase se conformarán de la siguiente manera: Un cuadro de juego estará compuesto solo con los jugadores No. 1 y No. 2 de los round robin. El otro cuadro de juego estará compuesto de los jugadores No. 3, No. 4 y No. 5 de los round robin.

- **Los dobles se jugarán a eliminatória sencilla.**
- En todas las categorías se podrán adecuar estos procedimientos para conformarlos a un número menor de jugadores inscritos, esto quedará a criterio del árbitro general.

La puntuación que otorgará para el ranking nacional será la especificada en el anexo correspondiente.

OLIMPIADA NACIONAL INFANTIL - JUVENIL

Las características de la Olimpiada Nacional son las siguientes:

- Tamaño de cuadro sencillos: 64 jugadores.
- Tamaño de cuadro dobles y mixtos: 32 parejas.
- Modalidad: Sencillos, dobles, y mixtos.
- Sistema de competencia: Eliminatória sencilla.
- Ramas: Femenil y varonil.
- Categorías: 10, 12, y 14 años y menores

En la Olimpiada Nacional Infantil y Juvenil un jugador deberá representar al Estado al cual haya estado afiliado al momento de su Torneo Estatal, Regional y Seccional de acuerdo a lo estipulado en el apartado de Representatividad Estatal, de este mismo Reglamento.

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

competirán en cuadros de eliminatoria directa, pero acumulando puntos para su Asociación y para su ranking de acuerdo a los lugares avanzados.

A los jugadores de la misma Asociación no les podrá tocar por el mismo lado del cuadro. Cuando a un jugador al ser sorteado le toque en la misma mitad que su compañero de la misma Asociación, este automáticamente será trasladado a la otra mitad del cuadro llenándolo en orden descendente a partir del primer lugar disponible (pero sin ocupar los lugares de los sembrados). En el caso de 2 jugadores sembrados de la misma Asociación que les toque por la misma mitad del cuadro, el jugador de más bajo ranking será colocado en la otra mitad del cuadro de acuerdo al procedimiento habitual del sorteo.

En la modalidad de mixtos se permitirá la participación de las 2 parejas de la Asociación, utilizando el mismo formato de competencia que en singles que indica que a jugadores del mismo Estado no le podrá tocar del mismo lado del cuadro.

La categoría de 10 años jugará a 2 minisets a 4 juegos, sin ventajas, y con un súper TB en lugar de 3er set. Esto aplica a sencillos, dobles y mixtos.

Alternativas para integrar el equipo Estatal: para determinar la representación de cada Asociación deberá hacerse de acuerdo al ranking nacional final del año anterior o torneo(s) selectivo(s) que establezca la Asociación estatal correspondiente. Cualquiera de las opciones escogidas deberá ser informada a los jugadores la primera quincena del mes de enero.

Podrán fungir como Capitanes los entrenadores que tengan los cursos de la ITF mínimo el nivel 1, SICCED nivel 3, o nivel que la FMT considere adecuado.

CAMPEONATO NACIONAL POR EQUIPOS

El torneo se jugará en las categorías de 10, 12, 14, 16 y 21 años varonil y femenil. Se aceptarán a los mejores 32 equipos (parejas) de cada categoría y rama de acuerdo a lo siguiente:

- En el nacional por equipos el cuadro principal será de 32 equipos, y calificarán 8 parejas.
- No se jugará por 3° y 4° lugar.
- La participación será abierta. El equipo estará formado por 2 jugadores; las parejas podrán ser formadas a voluntad de los mismos jugadores sin importar su ranking ni su Asociación; y para ello podrán

combinar jugadores de 2 categorías inmediatas hasta el número de parejas permitido en el reglamento.

- Se podrán inscribir el número de parejas que sea posible de acuerdo al orden de mérito calculado de la siguiente forma: mejor suma de ranking de ambos jugadores.
- Los equipos se formarán con 2 jugadores.
- Si un jugador se retira después del cierre de inscripciones, se podrá sustituir por otro jugador que no esté previamente inscrito en otro equipo. La fecha límite para realizar este cambio será hasta antes de la publicación de las listas definitivas. Cuando esto suceda, se hará un ajuste a la posición de la pareja con la suma de ranking del nuevo jugador.

- **Sistema de competencia:**

El formato de competencia será eliminación sencilla, con consolación hasta cuartos de final inclusive, considerando 1 sembrado por cada 4 parejas.

Cada serie será a ganar 2 de 3 puntos jugando 2 sencillos y 1 dobles.

No es obligatorio jugar los dobles cuando ya esté decidida la serie.

El orden de los encuentros será: sencillos 2, sencillos 1, y dobles. Las series se podrán jugar en una o dos canchas,

CATEGORÍAS DE 12 A 21 AÑOS.

Todos los partidos de cuadro principal, de consolación, y de calificación (sencillos y dobles) se jugarán a 2 sets a 6 juegos, sin ventajas, y con súper TB en lugar del 3er set.

CATEGORÍA DE 10 AÑOS.

Jugará a 2 minisets a 4 juegos, sin ventajas, y con un súper TB en lugar de 3er set. No se jugará por 3º y 4º lugar.

Si en alguna categoría hubiese inscritos menos de 9 equipos, se procederá a jugar a round robin.

- **Alineación:**

Se determinará al momento de inscribirse, por ranking nacional, quién será el jugador 1 y quién será el jugador 2 del equipo. Podrá haber excepciones a esta regla si se somete una solicitud que apoye con motivos justificables el no respetar el orden del ranking nacional. Una vez que se determine quien jugará de No. 1 y quien de No. 2, las posiciones no podrán cambiarse en ningún momento durante todo el torneo.

- **Inscripción:**

La inscripción de cada equipo cuando sean del mismo Estado será de Asociación foránea a la Asociación sede, con copia a la FMT. En el caso

de equipos combinados la inscripción será responsabilidad de ambas Asociaciones foráneas: Cada una por separado enviará la ficha de inscripción con el nombre y categoría de ambos jugadores, así como una copia del depósito del jugador de su Estado a la Asociación sede y a la FMT. Solamente se aceptarán inscripciones de las que se hayan recibido la información y el pago completo de ambos jugadores.

- **Default:**

Si algún jugador se enferma, se lastima, llega tarde, o si alguna causa de fuerza mayor le impide jugar algún partido de la serie (sencillos o dobles), el equipo perderá esa serie por default. Si el equipo pasara a el torneo de consolación, podría continuar jugando si la situación que los llevó al default se hubiese solucionado.

- **Puntuación:** La puntuación se obtendrá por equipo, no por jugador, de acuerdo a la ronda alcanzada.

Para tener puntos de una ronda tendrá que haberse jugado el partido, quien pierda primer partido en la ronda que sea se le otorgara sólo 1 punto.

CAMPEONATO DE MÉXICO (Camméx)

Sus características principales son:

- Categorías: 10, 12, 14, 16, y 18 años y menores.
- Ramas: Femenil y varonil
- Modalidad: Sencillos, y dobles.
- **Tamaño del cuadro de singles para las categorías de 10, 12 y 14:** Entrarán los 14-16 mejores jugadores, limitando la entrada hasta el No. 25 del ranking; sin embargo, se permitirá la entrada de un jugador con un ranking mayor al No. 25, por categoría y rama, si el número de jugadores inscritos de esa categoría y rama es non (con el objetivo de que todos los jugadores puedan jugar dobles). Todas las Asociaciones pueden inscribir a jugadores con ranking mayor al No. 25. **Todos los jugadores aceptados para el cuadro principal de sencillos 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.
- **Tamaño del cuadro de singles para las categorías de 16 y 18 años:** Entrarán los 14-16 mejores jugadores, limitando la entrada hasta el No. 35 del ranking; sin embargo, se permitirá la entrada de un jugador con un ranking mayor al No. 35, por categoría y rama, si el número de jugadores inscritos de esa categoría y rama es non (con el objetivo de que todos los jugadores puedan jugar dobles). Todas las Asociaciones

pueden inscribir a jugadores con ranking mayor al No. 35. **Todos los jugadores aceptados para el cuadro principal de sencillos 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.

- **Tamaño del cuadro de juego de dobles:** 8 parejas, con los mismos participantes del evento de sencillos. Excepcionalmente, podría aceptarse un jugador alerno para completar una pareja de dobles en el caso de que hubiese algún jugador lesionado, por ejemplo.
- **Wild cards:** 2 lugares sólo para jugadores de las categorías de 14, 16, y 18 años. De no otorgarse WC's esos lugares se recorrerán a los siguientes jugadores inscritos de la lista de aceptación.
- **Sistema de competencia del sencillos:** Se jugará en dos fases. La primer fase será de round robin, y se conformará de 4 grupos compuestos de 4 jugadores cada uno. Para la segunda fase se empleará un torneo con 2 cuadros de eliminatoria sencilla; el primer cuadro lo integrarán los jugadores No. 1 y No. 2 de cada grupo de round robin, el segundo cuadro será integrado por los jugadores No. 3 y No. 4.
- **En las categorías de 12, 14, 16, y 18 años** en los sencillos 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 súper TB en lugar de 3er set.
- **En la categoría de 10 años** en los sencillos y en los dobles se jugarán a 2 minisets a 4 juegos, con TB en 4 juegos iguales, sin ventajas, y súper TB en lugar de 3er set.
- **Siembra para los sencillos:** 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 a l No. 8), se sortearán cuidando que queden en grupos diferentes. Para la segunda fase (eliminatoria sencilla), se determinará quiénes son los mejores jugadores de cada uno de los 4 grupos de la primer fase conforme al procedimiento para desempatar en un round robin. De los 4 jugadores que terminaron como No. 1 de su respectivo grupo, se sembrarán del No. 1 al No. 4, de acuerdo a su ranking nacional. Se sorteará a los jugadores que hayan terminado como No. 2 de cada grupo para que queden en diferente mitad del cuadro de la que haya quedado el jugador No. 1 de su grupo de origen. 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).

Este mismo procedimiento (segunda fase) se aplica para los jugadores No. 3 y No. 4.

- En todas las categorías se podrá adecuar estos procedimientos para conformarlos a un número menor de jugadores inscritos.
- **Sistema de competencia de dobles:** Es el mismo utilizado para los sencillos, con 2 grupos de 4 parejas cada uno, del cual saldrán las parejas vencedoras para enfrentarse por el campeonato.
- **Siembra para los dobles:** La pareja No. 1 será cabeza del grupo 1 y la pareja No. 2 será cabeza del grupo No. 2; los siguientes 2 parejas (No. 3 y No. 4), se sortearán cuidando que queden en grupos diferentes. A continuación se sortearán los demás lugares disponibles.

La puntuación que se otorgará para el ranking será la estipulada en el anexo.

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.

ACLARACIONES PARA EL SISTEMA DE ROUND ROBIN.

En las categorías con 6 ó menos participantes, jugarán el sistema de round robin los grupos se harán de la siguiente manera:

- 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.
- 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 súper TB.
- 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 en forma alternada por sorteo, ejemplo: el primer jugador sorteado estará en el grupo uno, el segundo en el grupo dos y así sucesivamente. Los ganadores de ambos grupos se enfrentarán en un partido final por el primero y segundo lugar, 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 obtendrán puntos de campeón y finalista, 3° y 4° lugar puntos de semifinal, y el 5° 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 si un jugador no gana un solo partido recibirá sólo 1 punto. 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, sólo se obtendrá 1 punto, independientemente de cuántos puntos diga que se otorgan en esa ronda. 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, también cuenta sólo como 1 punto.

CALIFICACIÓN PARA LOS TORNEOS NACIONALES G1

De acuerdo a los 20 parámetros que aparecen a continuación se calificará a los torneos nacionales G1 durante el presente año para que cada año sucesivo se tengan mejores campeonatos nacionales G1 y de mayor calidad. Estos campeonatos nacionales a partir de 2011 se clasificarán en:

- **G1 grado "A"**, Otorgarán la puntuación más alta.
- **G1 grado "B"**, Otorgarán la misma puntuación que este año.
- **G1 grado "C"**, Otorgarán la menor puntuación de los nacionales G1

Al finalizar el año en curso se evaluará a 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.

Los 4 torneos G1 con más fallas, automáticamente, se clasificarán como **G1 grado "C" para 2011**. Para acceder a G1 grado "A" es requisito indispensable cumplir cabalmente con TODOS los 20 puntos numerados a continuación.

1.- ÁRBITROS

Cada nacional G1 deberá de contar con:

- 1 supervisor aprobado por la FMT,
- 1 árbitro general aprobado por la FMT

- 1 árbitro de sede calificado por cada club sede en que se juegue el torneo.
- Suficientes árbitros móviles o de silla de un nivel mínimo de competencia y experiencia.
- Para todas las finales de sencillos y de dobles de cuadro principal deberá de haber un árbitro de silla, competente, proporcionado gratuitamente por la sede.
- 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.

2. - IDENTIFICACIÓN

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 es recomendable, más no obligatorio.

3. - REGISTRO DE FIRMA

Se calificará la eficiencia y puntualidad con que se desarrolle este proceso. Así como que se tenga a la mano facilidad para afiliarse a la FMT in situ.

4. - 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
- Presidente de Asociación
- Oficina de la Asociación.
- Personal de transportación.
- Personal auxiliar.

5. - CANCHAS

- **Deberá haber en la sede suficientes canchas para desarrollarse el evento adecuadamente.** No se trata de tener un número específico de ellas, pero sí que ofrezcan comodidad de horarios de ntro de los parámetros requeridos. No es preciso que las todas las canchas se hallen en el mismo club, pero en ese caso se procurará ofrecer transporte.

- **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.
- La calidad de la superficie de las canchas (por ejemplo: la humedad en las canchas de arcilla y la pintura en las canchas duras), las líneas, la malla metálica, paredes perimetrales, mallas rompevientos, redes, cintillos, rodillos para secarlas, ruido ambiental, sombras evitables, sombrillas y sillas para los jugadores, marcadores en cancha, postes de sencillos, etc. deberán de estar en buenas condiciones. Lo mínimo aceptable es que no pongan en peligro la integridad física de los jugadores, y que el juego pueda desarrollarse de una manera adecuada y decorosa.
- **Se deberá proporcionar facilidades para practicar. 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 procurará ofrecer 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.
- **La cancha principal tendrá aforo para espectadores (tribunas o sillas).** En las otras canchas se procurará facilitar la visibilidad y lugares para espectadores.
- **Ningún torneo podrá cobrar por el uso de las canchas durante el evento** con excepción del alumbrado que se use para practicar.

6.- HORARIOS DE LOS PARTIDOS

Los horarios correctos para este tipo de evento son:

- **08:00 horas como primer horario** para iniciar los partidos del día.
- **21:00 horas como último horario** para lanzar un partido.

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.

7.- ALIMENTACIÓN

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 un poco antes del inicio del primer partido y hasta un poco antes de lanzar la última ronda del día. Este servicio deberá de proporcionar **fruta, ensaladas, alimentos correctos (no comida chatarra), agua, y bebidas isotónicas durante la duración del evento**, a precios razonables.

8.- 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.

9.- ALOJAMIENTO EN GENERAL (HOTELES)

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

10.- TRANSPORTACIÓN

Deberá existir un **servicio permanente de transportación local entre los clubes y el hotel sede**. Este servicio será gratuito.

11.- PÁGINA WEB y ACTUALIZACIÓN DE RESULTADOS

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.

12.- SERVICIO MÉDICO

Se deberá contar **obligatoriamente 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 el inicio del primer partido y hasta que termine el último encuentro de cada jornada. En caso de tener clubes alternos será necesario tener servicio medico también en ellos.

13.- HIELO

En cada club o instalación deportiva donde se esté jugando el nacional G1 deberá de haber hielo gratuito **-en cantidad razonable—disponible para los jugadores que lo soliciten para tratar sus lesiones.**

14.- HIDRATACIÓN PARA LOS 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, o cercano al área de canchas. Bebidas Isotónicas NO son obligatorias ni podrán substituir la obligación de proporcionar agua.

15.- SERVICIO DE ENCORDADO

Será obligatorio ofrecer a un costo razonable, servicio de encordado dentro de las instalaciones de los clubes participantes. En su defecto, el servicio deberá de proporcionarse de tal manera que pueda atender casos de emergencia (servicio para el mismo día). Las tarifas oficiales deberán de publicarse públicamente, y de ser homogéneas dentro de todos los clubes sede del evento. Las máquinas para encordar deberán de ser de calidad aceptable y el encordador deberá contar con experiencia en su trabajo.

16.- PELOTAS

Las pelotas oficiales deberán ser las adecuadas a la altura y superficie del evento y **deberán ser proporcionadas sin costo, y nuevas,** para:

- Todos los sencillos de calificación,
- De cuadro principal, y
- De consolación,
- Más para las finales de dobles.

En los eventos en que se juegue con formato de round robin, se podrán proporcionar bolas en buen estado.

La pelota oficial deberá estar avalada por la FMT.

Además, la plaza deberá de ofrecer suficiente cantidad de pelotas para su venta a precios razonables.

No hay ninguna obligación de proporcionar pelotas nuevas o usadas para entrenamiento.

17.- PREMIOS

Se premiará con trofeos a los campeones y finalistas de cuadro principal de sencillos y de dobles. 6 trofeos por rama o 12 por categoría.

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 sancionado de acuerdo a la tabla de sanciones y perderá, si es que lo hay, el premio que corresponda en ese torneo.

18.- CEREMONIAS

Inauguración: En todos los nacionales G1 se deberá realizar una ceremonia de inauguración invitando a las principales autoridades civiles, militares y deportivas de la entidad sede. Esta deberá incluir, como mínimo, los honores a la bandera, y la bienvenida a los Estados participantes.

Premiación: Al término del último partido del torneo, se deberá realizar una ceremonia de premiación.

19.- 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.

20.- EXTRAS

Cualquier facilidad adicional a las anteriores sumará puntos a favor de la Asociación sede. Algunas de estas, sólo por mencionarlas son:

- Servicio de Internet inalámbrico gratuito dentro de las instalaciones de los clubes y hoteles (WiFi).
- Regalos para los jugadores, paquetes de información, playeras conmemorativas, mapa con la identificación de clubes y hoteles.
- Pláticas para jugadores, profesores de tenis, y/o padres de familia.
- Fiesta o cena para jugadores.
- Premios adicionales a los trofeos para campeones.
- Resultados actualizados de todas las sedes, a la vista, en todas las sedes.
- Animación para jugadores y/o acompañantes.
- Pelotas nuevas para todos los partidos de dobles, etc.

ACLARACIONES GENERALES

- **Inscripciones de dobles:** Los jugadores deberán de jugar en la misma categoría en que están jugando el sencillos. 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.

- El número de jugadores del torneo de calificación para cualquier torneo será abierto mientras la convocatoria no especifique lo contrario.

INSCRIPCIONES A TORNEOS INTERNACIONALES

Las inscripciones de torneos Internacionales, se harán a través de esta Federación, de acuerdo a la reglamentación de la Federación Internacional de Tenis.

Todos los interesados en participar en los torneos de la ITF, deberán solicitar sus inscripciones por escrito (registrando categoría en la que desea participar, nombre, fecha de nacimiento, domicilio particular y No. telefónico), y enviarlas a estas oficinas vía fax y/o e-mail, con varios días de antelación a los que marca la convocatoria de cada torneo en particular.

CANCELACIONES A TORNEOS INTERNACIONALES

La Federación Mexicana de Tenis, no se hará responsable de las cancelaciones de los tenistas que hayan solicitado inscripción a los torneos de la ITF y que por cualquier motivo no puedan asistir a éstos. Cada jugador se responsabiliza de hacer las cancelaciones pertinentes, dirigiéndose por escrito a la Federación Mexicana de Tenis por escrito vía fax o e-mail, y al menos 21 días antes de que dé comienzo el evento, 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. En caso de lesión, el jugador deberá enviar su cancelación por escrito y una copia del certificado o justificante médico.

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.

ROLES DE SUPERVISOR Y DE ÁRBITRO GENERAL

SUPERVISOR:

La persona que fungirá como supervisor de un torneo nacional puede ser sugerido o solicitado por la asociación sede del torneo, pero la aprobación final será decisión del comité infantil / juvenil de la FMT. También es

preferible que el supervisor no trabaje o viva en el mismo Es tado al cual pertenece la Asociación sede del evento.

Su trabajo consiste en:

Ser el oficial mayor responsable de asegurar, en medida de lo posible, que el torneo se desarrolle con orden y justicia, y apegado a los lineamientos de la I.T.F. y del reglamento Infantil /Juvenil de la F.M.T.

Posee la autoridad para resolver y decidir acerca de los casos no previstos, y su decisión será final e inapelable.

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.

La labor de el supervisor, además de lo anterior, es la de observar y elaborar un reporte para la FMT (con copia para la Asociación sede del evento) sobre los puntos fuertes y débiles de la organización del torneo, y de ser posible hacer sugerencias acerca de cómo mejorar.

No es función del supervisor elaborar cuadros de juego, ese es trabajo de los árbitros; sin embargo, bajo circunstancias extremas, el supervisor podría ayudar con parte de esa responsabilidad.

ÁRBITRO GENERAL:

La persona que fungirá como árbitro general de un torneo de carácter nacional (Nacionales G1, Olimpiadas, torneos selectivos, etc.) puede ser sugerido o solicitado por la asociación sede del evento, pero la aprobación final será decisión del comité infantil / juvenil de la FMT.

Su trabajo consiste en:

Ser el segundo oficial en mando (después del supervisor), responsable de asegurar, en medida de lo posible, que el torneo se desarrolle con orden y justicia, y apegado a los lineamientos de la I.T.F. (Federación Internacional de Tenis) y del reglamento Infantil / Juvenil de la F.M.T. (Federación Mexicana de Tenis).

Elaborar conjuntamente con la Asociación sede la convocatoria antes de que esta sea enviada a la FMT para su aprobación para asegurarse de que esté redactada y apegada a lo estipulado (en los detalles técnicos) en el reglamento Infantil / Juvenil de la FMT.

Será su responsabilidad elaborar o asegurarse que gente competente realice los cuadros de juego de calificación y de cuadro principal de singles y de dobles (y de mixtos, cuando este fuese el caso), siempre y cuando obtenga apoyo de la Asociación sede.

Es parte de su trabajo estar pendiente de la planeación de los partidos o rondas que se jugarán por día desde el inicio de la calificación hasta las

finales de cuadro principal.

Es su obligación enviar a la FMT una relación que contenga todos y cada uno de los reportes de violaciones al código de conducta, así como de los defaults injustificados, siempre y cuando la Asociación sede se haya encargado de hacérselos llegar a su vez.

Si la Asociación sede se lo permite, será su labor seleccionar a los árbitros principales encargados de cada club, así como reclutar a las personas que fungirán como árbitros de silla o árbitros móviles. De lo contrario, será compromiso ineludible de la Asociación sede ocuparse de este punto, y ella responderá de la capacidad profesional de las personas que hubiese escogido para este propósito.

NOTA IMPORTANTE:

No es responsabilidad ni del supervisor ni del árbitro general de un torneo nacional recopilar todos los cuadros de juego completos, ya que esta labor involucra a personal administrativo de la Asociación en turno. Asimismo, es responsabilidad de la Asociación sede y de su presidente enviar a la FMT una copia a través del correo electrónico de TODOS los cuadros de juego completos a más tardar 3 días después de haber finalizado el último partido.

HONORARIOS:

La Asociación Estatal sede de cualquier torneo Nacional G1 deberá proponer a la FMT, emplear, y cubrir los gastos de un árbitro general y un supervisor para regular dicho evento (ambos deberán ser oficiales certificados por la Federación Mexicana de Tenis). La FMT deberá avalar obligatoriamente dicha solicitud.

El pago neto que deberá recibir un supervisor o árbitro general de los nacionales G1 es de \$6,000.00 y se retendrá el pago del supervisor hasta que éste pase su reporte simultáneamente a la FMT y a la Asociación sede del evento. El supervisor deberá enviar su reporte 15 días a partir de concluida la final del torneo. Después de esta fecha límite, los honorarios se pagarán al 50%. Los viáticos del supervisor y árbitro general son independientes a sus honorarios y estos deberán de ser cubiertos la misma semana del torneo.

A partir de los Torneos Seccionales, nacionales G2, G1 y Olimpiadas Nacionales, habrá obligatoriamente un juez de silla para cada partido de finales de cuadro principal de sencillos sin costo alguno para los jugadores. En los Nacionales G1 y Olimpiadas Nacionales también se proporcionará gratuitamente este servicio para las finales de dobles y mixtos. Siempre que sea posible, se proporcionarán árbitros -con costo para los jugadores-- para todos los demás partidos.

Cuando haya costo por el arbitraje, las cuotas deberán ser estandarizadas entre todos los clubes sede, y su pago será responsabilidad de los jugadores de acuerdo a lo siguiente:

- 1) Cuando el árbitro sea solicitado por un jugador, este se hará cargo del pago.
- 2) Cuando los dos jugadores lo soliciten se dividirán el costo entre los contendientes.
- 3) En caso de que el árbitro juzgue necesario asignarlo, se dividirá el costo entre los contendientes. Si alguno no pagara el costo de su arbitraje podrá ser sancionado, adicionalmente a la pena que le corresponda, por ejemplo, con la pérdida de sus puntos obtenidos en el torneo.

TABLA DE SANCIONES

Al cometer una falta al jugador se le castigará restándole puntos de su Ranking nacional directamente de acuerdo a la siguiente tabla.

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	1500	1200	720	288	144
Robo	600	480	288	115	58
Default injustificado en dobles	400	320	192	77	38
Declaraciones contra el Circuito y/o la FMT y/o sus dirigentes o colaboradores	350	280	168	67	34
Falta de respeto a la autoridad	350	280	168	67	34
Abuso Físico	300	240	144	58	29
Conducta antideportiva	300	240	144	58	29
Jugar en una categoría indebida	300	240	144	58	29
No- Shows	300	240	144	58	29
Abuso verbal	200	160	96	38	19
Asesoramiento no permitido	300	240	144	58	29

Comportamiento inapropiado de acompañantes	300	240	144	58	29
Inscripción a dos torneos empalmados	Se anulará el 100% de los puntos obtenidos en el mejor de los 2 torneos Tomándole en cuenta para su RNK sólo los puntos del peor de los 2 torneos				
Jugar sin estar afiliado	200	160	96	38	19
Jugar en una categoría indebida	200	160	96	38	19
Jugar dos categorías al mismo tiempo en un mismo evento	200	160	96	38	19
Default siendo sembrado	200	160	96	38	19
Mala conducta en el alojamiento	100	80	48	19	10
Primer default	100	80	48	19	10
Por cada default	100	80	48	19	10
Obscenidad audible	100	80	48	19	10
Obscenidad visible	100	80	48	19	10
Abuso de bolas	100	80	48	19	10
Abuso de raquetas o equipo	100	80	48	19	10
Doble inscripción en dobles	100	80	48	19	10
Negarse a pagar arbitraje	100	80	48	19	10
No estar presente en ceremonia de premiación	100	80	48	19	10
Por cada grupo de tres penalizaciones recibidas en un solo torneo	100	80	48	19	10
Vestimenta inapropiada	50	40	24	10	5
Perdida de tiempo injustificada	50	40	24	10	5

TENIS PARA MENORES DE 9 y 8 AÑOS

Para los niños de 8 y de 9 años la FMT tiene planeado iniciar formalmente competencias abiertas locales de inscripción abierta para todos los niños que deseen jugar en festivales tenísticos / torneos de minitenis.

Algunas de las características de estos eventos son:

- Los niños podrán jugar sólo en su categoría; nadie de 8 años podrá jugar con los niños de 9 años, independientemente de su nivel de habilidad, y viceversa.
- Los niños se dividirán en cada categoría de edad en dos grupos: "A" y "B" de acuerdo a su nivel de habilidad. En "A" estarán los niños más diestros.
- Serán eventos locales de duración de una sola mañana o de una sola tarde.
- Se jugarán en categoría mixta, femenil, y varonil, según aplique.
- Las dimensiones de las canchas serán estándar:
 - 6.50 Mts X 18.00 Mts para juegos de sencillos.
 - 8.23 Mts X 18.00 Mts para juegos de dobles.
 - En ambos casos la altura de la red será de 80 Cms.
- El sistema de competencia será de round robin, y con puntuación a
 - Dos de tres tie-breakers a 7 puntos, o a
 - Un súper tie-breaker a 10 puntos.
 - En todos los casos, cada niño deberá de jugar un mínimo de 6 partidos.
- El costo de la inscripción será de \$150.00 por niño, que incluye la afiliación a la FMT más el costo de la inscripción a su primer torneo. Los demás torneos costarán sólo \$25.00, con derecho a todos los premios y regalos del evento.
- No habrá puntuación de ranking nacional; sólo habrá ranking estatal.
- Se jugará con pelota Wilson de baja presión. Los jugadores de "B" jugarán con pelotas del -40% de presión, y los jugadores de "A" jugarán con la pelota de -25% de presión.
- Las raquetas autorizadas para estas competencias serán de 23 y de 25 pulgadas de longitud.
- Deberá de haber árbitros móviles que supervisen los encuentros.
- Todos los niños participantes deberán salir del evento al menos con un diploma, medalla, o premio de alguna especie.
- Está terminantemente prohibido cualquier tipo de participación de los padres de familia en cuanto a intervenir para "ayudar" a sus hijos en sus encuentros.
- De acuerdo a la política de bienestar de la ITF, se descalificará automáticamente a cualquier niño que su padre o familiar se comporte de una manera agresiva o ventajosa a favor o contra de su hijo o

adversarios de este. Los adultos deberán de comportarse como meros espectadores exclusivamente. Están terminantemente prohibidas todas las manifestaciones notorias de júbilo o de desaprobación.

- Los organizadores deberán proporcionar pelotas en buenas condiciones para todos los partidos. Los organizadores se quedarán con las pelotas al término de los partidos.

CAMBIOS Y MODIFICACIONES

Cualquier cambio o adición al presente reglamento será responsabilidad y competencia del CIJ y se dará a conocer por medio de un boletín informativo a las Asociaciones Estatales las cuales deberán informar a sus jugadores, este cambio también será publicado en el sitio Web de la FMT.