

INTRODUCCIÓN

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

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

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

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

El presente reglamento es ese marco de referencia --perfectible-- que regirá, de una manera organizada, a los torneos, a los jugadores, a los árbitros, a los padres de familia, a los acompañantes, etc.

Aquí encontrarán reglas y pautas de conducta apoyados en lineamientos internacionales, pero con una identidad propia de mexicanos.

El organismo rector y máxima autoridad del Circuito Campeones de México es el COMITÉ DE INFANTILES Y JUVENILES (CIJ), quien junto con la Dirección Nacional de Tenis (DNT) y el Coordinador Nacional tomará todas las decisiones referentes al mismo.

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, no podrán representar a México en competencias internacionales.
- Los jugadores extranjeros afiliados a la FMT podrán participar en todos los torneos del CCM a excepción de los NG1 y Olimpiada Nacional.
- 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 calificación o principal de singles -según fuera el caso. El jugador que se descubra su falta de afiliación ya iniciados los encuentros será retirado inmediatamente del evento en singles, consolación, dobles, o mixtos (aunque se afilie en ese momento), podrá conservar los premios que haya ganado, pero no evitará la pérdida de los puntos ni la sanción. Es **obligatorio** que las Asociaciones organizadoras de los torneos del CCM proporcionen la atención y los formatos necesarios para afiliarse, en el Club sede del evento, desde un día antes del inicio de la calificación.
- Cuando las autoridades deportivas lo exijan, los jugadores deberán de someterse a los controles Antidoping.
- A partir del 01 de marzo de 2012 no se permitirá competir en el CCM a los jugadores que no hayan presentado un certificado médico que afirme que el o la jugador(a) está apto para realizar actividad física. Este Certificado deberá de ser entregado a cada Asociación Estatal respectiva, y esta deberá de enviar los certificados médicos al departamento de afiliaciones, con copia a la secretaria del CCM.
- A partir del 1er NG1, semana santa, sólo se aceptarán inscripciones de jugadores que estén en regla con esta normatividad. Para este propósito, la FMT emitirá un ranking que señale a los jugadores que hayan cumplido con este requisito.

EDADES DE LOS PARTICIPANTES DE LAS CATEGORÍAS OFICIALES

Fechas de nacimiento

Cat. 10 años y menores	Nacidos en 2002 y 2003. En esta categoría sólo podrán participar, oficialmente , jugadores de 9 y de 10 años.
Cat. 12 años y menores	Nacidos en 2000 y 2001.
Cat. 14 años y menores	Nacidos en 1998 y 1999.
Cat. 16 años y menores	Nacidos en 1996 y 1997.
Cat. 18 años y menores	Nacidos en 1994 y 1995.
Cat. 21 años y menores	Nacidos en 1991, 1992, y 1993.

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 él 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

- Los jugadores que deseen competir por una Asociación diferente a la que "normalmente" debería de representar para la Olimpiada Nacional, tendrá que solicitar por escrito al Instituto del Deporte de la Asociación por la que estaba afiliado una carta de BAJA EXTRAORDINARIA. Esta carta de baja extraordinaria tienen que presentarla al Instituto del Deporte de la nueva Asociación a la que se desea afiliarse para representarla.
- El 30 de enero de cada año, será la fecha límite para que los jugadores que vayan a competir en la Olimpiada Nacional por otro Estado, definan, o presenten documentos que avalen que están en trámites, para cambiar de Asociación, Estado, u Organización que desean representar, a través de su Instituto del Deporte de la nueva Asociación a la que desea afiliarse para representarla.
- Quien desee optar por afiliarse por otra Asociación o Estado, deberá pagar la nueva afiliación al 100%, sin considerárseles la vigencia de su anterior credencial.
- Tal y como aparezca en la credencial de la FMT, en cuanto a la Asociación a la que pertenece el jugador, el día 30 de enero, será por la única

Asociación, Estado, u Organización por la que el jugador podrá competir en la próxima Olimpiada Nacional.

- Casos no contemplados como el de jugadores que viven en el extranjero o que se afiliaran posterior al 30 de enero **-por primera vez a la FMT-**, por ejemplo, serán evaluados por el CIJ y Director Nacional de Tenis de la FMT para aprobar o rechazar sus peticiones.

INSCRIPCIONES Y ACEPTACIÓN DE PARTICIPANTES PARA TODOS LOS TORNEOS DEL CIRCUITO (NG1,2,3,4, ESTATAL, REGIONAL, SECCIONAL, ETC.)

Todas las inscripciones deberán hacerse a través de la Asociación Estatal a donde pertenezca el jugador y ésta deberá dirigir las a la Asociación sede organizadora, incluyendo copia del depósito y enviando copia de la relación de inscripciones a la FMT

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

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

DOBLES

El jugador, que al cierre de inscripciones de un torneo, se haya 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 árbitro general autorizara subir a los jugadores a la siguiente categoría inmediata, en caso de haberse declarado desierta la categoría en dobles.

El mínimo de parejas inscritas para realizar un torneo de dobles son cuatro; con tres o menos parejas, la categoría se declarará desierta; y, sólo entonces, el árbitro general decidirá si sube o no de categoría a las parejas. Los jugadores menores de 10 años NO podrán subir de categoría para jugar con los de 12 años.

ORDEN DE ACEPTACIÓN PARA LOS DOBLES EN CUALQUIER TORNEO DEL CCM.

1. Una pareja compuesta por 2 jugadores alternos NO podrá desplazar a una pareja compuesta por 1 ó 2 jugadores de cuadro principal de sencillos.
2. Una pareja compuesta por un jugador alternativo y un jugador de cuadro principal SÍ podrá desplazar a otra pareja de igual composición.

3. Nadie está obligado a jugar con algún jugador determinado, sea este de cuadro principal o no.

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 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 deberá reembolsar inmediatamente la inscripción a quien resulte afectado, además de que estará sujeta a sanción al igual que el árbitro general.

<p style="text-align: center;">COORDINADOR NACIONAL (CN) DEL CIRCUITO CAMPEONES DE MÉXICO</p>
--

El Comité Infantil-Juvenil (**CIJ**) de la Federación Mexicana de Tenis (**FMT**) junto la Dirección Nacional de Tenis (**DNT**) con ha creado la figura de un Coordinador Nacional (**CN**) para coadyuvar al mejor desarrollo del Circuito Campeones de México (**CCM**)

Entre las funciones principales del Coordinador Nacional (**CN**) están:

- Coordinar el adecuado funcionamiento y la calidad del circuito, principalmente los torneos nacionales Grado 1 (**NG1**) y Grado 2 (**NG2**).
- Conjunto con el **CIJ** aplicar el reglamento Infantil-Juvenil en los casos previstos y no previstos.
- Cuidar la aplicación del reglamento del Circuito Campeones de México, procurar, actualizar, y adecuar la mejora continua de la organización de estos eventos.
- Recomendar al **CIJ** y a la **DNT** de la **FMT**, la asignación de las ciudades sedes de los eventos **NG1**, previo análisis de las solicitudes y evaluaciones de las mismas. Sin embargo, la decisión de asignación de las sedes corresponde solamente al Consejo Directivo de la **FMT**.
- Informar y recomendar al **CIJ** y a la **DNT** acerca de asuntos relacionados con el Circuito, cuando fuera necesario.

- Contestar las mayoría de las cartas de protesta cuando estas tengan que ver directamente con asuntos relacionados al reglamento o al circuito; las demás cartas de protesta o aclaración las podrá contestar la secretaria del área. Todas las cartas contestadas por el CN y la secretaria, serán copiadas al CIJ.
- El CN puede aplicar directamente amonestaciones al código de conducta cuando vea o escuche violaciones durante los torneos del circuito.
- El coordinador del CCM tiene la facultad de aplicar o de levantar violaciones al código de conducta en casos cotidianos y que no necesiten del consenso del CIJ.
- El CN puede tomar alguna decisión de común acuerdo con el CIJ y la DNT para resolver casos extraordinarios.

REGLAS ADICIONALES PARA LA CATEGORÍA MENORES DE 10 AÑOS

1. En la categoría de menores de 10 años sólo podrán competir, **oficialmente**, niños de 9 (nacidos en 2003) y de 10 (nacidos en 2002) años.
2. Los niños de 8 años (nacidos en 2004), que así lo deseen, podrán jugar en -10 años, pero:
 - NO obtendrán puntos ni de individuales ni de dobles.
 - Sólo lo podrán jugar en Estatal, Regional, Seccional, NG2, NG3, y NG4. **No podrán hacerlo en NG1.**
 - Nadie de 7 años (nacidos en 2005 o posterior) podrá jugar en -10 años!
3. Ningún jugador menor de 10 años podrá subir de categoría (en ningún torneo del circuito); si no hubiera suficiente quórum la categoría se declarará desierta (en individuales y/o en dobles).
4. La excepción al punto anterior será SÓLO para los 4 mejores jugadores del ranking nacional de -10 años, quienes, mediante una solicitud por escrito dirigida al Director Nacional de Tenis de la FMT, podrán subir de manera definitiva -todo el año—a la categoría de -12 años, si fuesen autorizados.
5. Al terminar la última semana del mes de agosto, todos los jugadores de último año de 10 (nacidos en 2002) podrán competir en la categoría de -12, con derecho a obtener puntos, avisando por escrito al Director Nacional de Tenis de la FMT.

6. No hay wild cards para ningún torneo de -10 años.
7. **Tamaño de la cancha (VERDE):** Los jugadores de la categoría de menores de 10 años jugarán en cancha estándar de individuales y de dobles.
8. **Pelota:** La pelota oficial será la Wilson **COLOR VERDE (25% más lenta que la bola amarilla tradicional).**
9. **Raqueta recomendada:** De 25 y de 26 pulgadas de largo.
10. 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, ni en calificación ni en cuadro principal.
11. **Para el torneo de calificación:**
 - **Tamaño del cuadro de sencillos de la calificación:** Limitado a 32 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 empatados o sin ranking nacional se sortearán los lugares disponibles para ser aceptados en el cuadro de calificación.
 - Si sólo hubiera 8 o menos jugadores en la lista definitiva de la calificación, no se jugará el torneo de calificación, y todos los jugadores pasarán directos al cuadro principal (sin puntos adicionales, en caso de ser la calificación para un NG1).
 - Sólo en los NG1 habrá puntuación para los jugadores que participen en el evento de calificación de individuales o de dobles.
 - **Sistema de competencia de sencillos de la calificación:** Se jugará con formato round robin en grupos de 3 o 4 jugadores que conformarán un máximo de 8 grupos. Si fuese necesario, para determinar a los jugadores que accederán al cuadro principal, se recurrirá a porcentajes ganadores. Pasarán al cuadro principal de individuales los mejores 8 jugadores.
 - Los jugadores se agruparán para la fase de round robin de acuerdo a la tabla que para ese propósito se muestra al final del presente reglamento.

- **Tamaño del dobles del cuadro de calificación:** 16 parejas; entrada directa por suma de rankings nacionales para los 32 jugadores que hubiesen sido aceptados en la calificación, o para más jugadores si estos últimos no desplazan a los jugadores que se hubieran inscrito previamente.
- **Sistema de competencia del dobles de la calificación:** A eliminatoria sencilla. El torneo terminará hasta la final inclusive. El torneo de dobles no da acceso al cuadro principal de dobles.
- En todas las categorías se podrá adecuar estos procedimientos para conformarlos a un número menor de jugadores inscritos, siempre y cuando se consulte con la Coordinación general del CCM.

12. Para el 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.
- **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. La segunda fase se jugará a eliminatoria sencilla.
- **Los jugadores se agruparán para la fase de round robin de acuerdo a la tabla que para ese propósito se muestra al final del presente reglamento.**
- **No habrá torneo de consolación de individuales en la segunda fase, de eliminatoria sencilla, sólo los 2 mejores jugadores de cada grupo de round robin accederán a esa fase.**
- **No habrá fase final de eliminatoria sencilla si sólo hubiera 1 solo grupo de 4 o de 5 jugadores. El torneo de individuales acaba al terminar el RR.**
- **Procedimiento para los sencillos:**
- **Primer fase (round robin),** se colocará un jugador por grupo de acuerdo a lo siguiente: El jugador sembrado No. 1 será cabeza del grupo 1, el jugador sembrado No. 2 será cabeza del grupo No. 2, El jugador sembrado No. 3 será cabeza del grupo No. 3, y así sucesivamente hasta el jugador No. 8 que será cabeza del grupo No. 8 (o podría haber menos grupos si hubiera menos jugadores inscritos); los siguientes 8 jugadores (del No. 9 al No. 16), se sortearán cuidando que queden en grupos diferentes (también depende del número total de jugadores inscritos). En cada grupo de round robin deberá de haber

- 2 jugadores sembrados, sin importar si son 3 o 4 los jugadores que lo componen.
- **Para la segunda fase (eliminatória sencilla), Sólo los No. 1 y No. 2 de cada grupo del round robin pasarán a la fase final de eliminatória sencilla, sean estos 2, 3, 4...8 grupos. Si hay 5 grupos pasarán sólo 10 jugadores, si son 3 grupos pasarán sólo 6 jugadores, Etc.**
 - En medida de lo posible, para la fase final de eliminatória sencilla, se procurará separar por mitades diferentes del cuadro de juego a los jugadores que terminaron como No. 1 de grupo de los jugadores que terminaron en número 2 del mismo grupo. Si esto no fuese matemáticamente posible, entonces, se deberá separarlos lo más posible.
 - 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).
 - **Los dobles se jugarán a eliminatória sencilla.** 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 1 ó 2 jugadores de cuadro principal de sencillos. Una pareja compuesta por un jugador alternativo y un jugador de cuadro principal sí podrá desplazar a otra pareja de igual composición.

REGLAS PARA NIÑOS MENORES DE 8 AÑOS

Estas reglas y formatos de juego las podrán encontrar al final del presente reglamento.

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 (-14 y -16 años).
- Torneo NG1 "A" cerrado a -10, -12 y -18 años.
- Los torneos I.T.F. (-14 y -18 años).
- El CamMéx (-10 hasta -18 años).
- Circuitos de promotores independientes (dependerá de cada caso).
- Ver en su apartado, al final del reglamento, los lineamientos para los jugadores menores de 8 años.

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.

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

NACIONAL GRADO 2

Son los torneos que le siguen en grado de puntuación a los nacionales grado 1 y al torneo Seccional.

Cada Asociación de tenis podrá organizar un torneo grado 2 por año .En los casos en que alguna Asociación de la Sección no pueda realizar su NG2, otra Asociación de la misma Sección podrá solicitar realizarla. Ninguna Asociación podrá realizar más de 2 NG2 por año. La Vicepresidencia será la encargada de aprobar la reasignación.

Habiendo grados 2 en diferentes secciones, se procurara evitar su programación en Regiones limítrofes que sean simultáneos en fecha, **en medida de lo posible.**

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 14 y 16 años.

CAMPEONATO NACIONAL POR EQUIPOS

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

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

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 ELECTRÓNICA PARA LOS TORNEOS NG1 DEL CIRCUITO NACIONAL

- Una vez que las listas de aceptación originales hayan sido publicadas, los jugadores deberán de seguir el siguiente procedimiento:
- **TODOS LOS JUGADORES DE CUADRO PRINCIPAL Y DE CALIFICACIÓN DE INDIVIDUALES DE TODAS LAS RAMAS Y CATEGORÍAS DEBERÁN** firmar electrónicamente por Internet para confirmar su participación en los NG1 a través de un formulario que se podrá descargar de la página Web de la FMT y de la Asociación organizadora.
- Este formulario, ya llenado con los datos que se requieren, deberá de enviarse a la Asociación sede y a la FMT para su captación.
- La Asociación sede tiene la obligación de confirmar a cada jugador la recepción correcta y completa del formulario que este hubiera mandado.
- HASTA que el jugador reciba una contestación de la Asociación sede indicándole la correcta recepción de la confirmación que él envió, la firma electrónica NO será válida!
- **TODOS los jugadores de INDIVIDUALES de cuadro principal y de calificación DEBERÁN** confirmar su participación en el torneo (firma electrónica) 2 días antes al inicio del torneo de calificación a las 18:00 horas (jueves, normalmente).
- No habrá registro de firma físico para cuadro de individuales de calificación y principal, ya que este es reemplazado por el registro de la firma electrónica.
- La elaboración del cuadro de calificación de individuales se hará al día siguiente al cierre de confirmación electrónico **a partir** de las 12:00 horas (viernes, normalmente).
- La elaboración del cuadro principal de individuales se hará el día del inicio del torneo de calificación **a partir** de las 12:00 horas (sábado, normalmente).
- **LA PENALIZACIÓN POR HABER CONFIRMADO LA PARTICIPACIÓN ELECTRÓNICAMENTE Y NO PRESENTARSE A JUGAR SERÁ LA PÉRDIDA DEL 30% DEL TOTAL DE SUS PUNTOS.** Los jugadores sin ranking nacional, no perderán sus puntos, pero no podrán participar en torneos NG1 por un período de 8 meses. Esto aplica tanto para jugadores directos como para calificadores. Sólo causas de fuerza muy mayor, comprobables, serán válidas para dispensar lo anterior. Exámenes en los colegios NO son considerados causa de fuerza mayor.
- El registro de firma para los dobles, lucky losers, y alternos seguirá haciéndose en persona.

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; 30 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 o podrían 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.)

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 los cuadros de calificación de sencillos y de dobles.

Fecha del sorteo y firma para los cuadros principales de sencillos y de dobles.

Pelota oficial

Política de default

Política de casos no previstos.

Árbitro General (deberá ser diferente del Supervisor)

Árbitros de sede.

Supervisor FMT (Sólo para nacionales G1).

Servicio médico

Facilidades de alojamiento y costo

Obligatorio afiliación a 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, en sencillos, 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 12 a 21 años.
- Tratándose de las categorías de 10 y 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. **No aplica para jugadores menores de 10 años.**
- 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 (DA)

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

CALIFICADORES (Q)

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

LUCKY LOSERS (LL)

Todos los jugadores que hubieran participado en el torneo de calificación, independientemente de la ronda en la que hubieran perdido, tendrán derecho a buscar un lugar en el cuadro principal como lucky loser.

Para este fin, deberán de registrar su firma, a menos que en la convocatoria se indique de otra manera, en la hoja de registro de firma a partir de 30 minutos antes del comienzo del primer partido para la categoría y rama a la que el jugador pertenezca. El registro de firma termina a la hora oficial de inicio de los partidos de cuadro principal de esa categoría y rama.

Esta firma se deberá de realizar en el mismo club en el que les haya tocado jugar los partidos de calificación, con el árbitro de esa sede.

No hay ninguna diferencia para ver cuál jugador entra primero al cuadro -en caso de haber lugar disponible— si se firma al principio o al fin de los 30 minutos que se dan de plazo (para ese fin se tomará en cuenta otros criterios—ver líneas abajo). Quien no firme dentro de este espacio de tiempo, quedará automáticamente excluido para ser tomado en cuenta como lucky loser aunque tuviera un muy buen ranking nacional.

El procedimiento a seguir para la asignación de los lugares disponibles para los lucky losers es :

- De los jugadores que perdieron en **la última ronda de calificación** ,que hubieran firmado en tiempo y forma, pasarán a ocupar los espacios que se originen en la 1ª ronda (ó 2ª ronda, cuando se tratara de un jugador sembrado que hubiera tenido un "bye" en la primera vuelta) del cuadro principal por **SORTEO**.
- 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 la ronda de calificación en la que perdió el jugador (sistema de mérito: el jugador con mejor ronda tendrá la primera opción, y así sucesivamente).

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.

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

Cuando se trate de un torneo de round robin, el lugar para el lucky loser sólo se asignará cuando el árbitro principal sea avisado de fuente fidedigna que

algún jugador no asistirá, de lo contrario se marcará el default sin sustituir al jugador ausente. Por definición no podrá haber lucky losers si no hubo torneo de calificación.

ALTERNOS (ALT)

Únicamente podrá haber jugadores alternos para el evento de calificación de individuales o para el cuadro de dobles de principal o de calificación (por ejemplo, dobles de NG1) si no hubo evento de calificación. No hay lugar para jugadores alternos para el cuadro principal de individuales, salvo que la convocatoria indicara otra cosa al respecto.

- Los jugadores alternos serán aquellos que lleguen **a la firma de la calificación bajo su propio riesgo** para ver si hay una posible vacante en la lista de aceptaciones en la calificación.
- Cuando existan casos en los que hubieran firmado jugadores alternos, entrarán primero los todos los jugadores que estaban debidamente inscritos a tiempo (independientemente de su ranking o carencia de este), y hasta el último los jugadores alternos.
- El jugador alternativo tiene que pagar en el momento de firmar la lista de registro; si no llega a entrar, el dinero de su inscripción le será devuelto inmediatamente.
- Un jugador alternativo NO puede desplazar del torneo de calificación a un jugador que sí se hubiera inscrito antes del cierre de inscripciones, aunque el jugador alternativo tuviera un excelente ranking y el jugador calificador no tuviera un solo punto de ranking.
- Para que el punto anterior sea válido el jugador calificador que ya estaba inscrito debe de refrendar su lugar confirmando electrónicamente su participación.
- Si el jugador alternativo alcanza a entrar al cuadro de calificación, su ranking nacional o equivalente sí será tomado en cuenta para ser sembrado (si así fuera el caso).
- Las excepciones a la presente regla son las que aparecen en el apartado del Campeonato de México, o para registrarse a la firma de dobles de cualquier torneo del circuito en el que no hubiera habido evento calificación.

EXCEPCIONES ESPECIALES (SE)

- **Son considerados excepción especial los jugadores que todavía estuvieran jugando el sábado (último día) en el NG1 anterior (individuales de cuadro principal, dobles, o consolación), y que estuvieran inscritos en la calificación de individuales del siguiente NG1 (que inicia también el sábado).**

- A estos jugadores se les programará su primer partido de la calificación de individuales en el torneo que está por iniciar a partir del domingo (segundo día de la cali) en el último horario programado de la jornada y nunca antes de las 16:00 horas.
- En relación a la calificación de dobles (del siguiente NG1), sólo se intentará dar las mayores facilidades hasta donde sea posible, pero no habrá garantía de nada.

WILD CARDS (WC)

Son aquellos jugadores que por alguna razón excepcional, como los mencionados líneas abajo (más no limitado exclusivamente a esos motivos) solicitan su ingreso al cuadro principal o de calificación.

Los jugadores designados como WC pueden ser sembrados de acuerdo a su ranking nacional, equivalencia, o criterio del Director Nacional de Tenis de la FMT.

- Se tomarán en consideración únicamente las solicitudes de wild cards dirigidas por escrito al CIJ y DNT a través de la Asociación Estatal de tenis correspondiente, acompañadas de la documentación que justifique la solicitud. La hoja de solicitud de WC se puede descargar de la página Web de la FMT en el apartado de torneos nacionales.
- Todos los jugadores que soliciten wild card deberán de estar inscritos al torneo y deberán de tener su inscripción pagada, independientemente de si se les otorga o no.
- SOLAMENTE se aceptarán las solicitudes que vengan en el formato oficial. Las solicitudes que se reciban en cualquier otro formato serán automáticamente descartadas.
- Sólo se aceptará una solicitud por torneo. No se aceptarán solicitudes que pidan wild card para 2 o más torneos.
- Se deberán recibir en la FMT las solicitudes, a más tardar, el día del cierre de inscripciones que aparezca en la convocatoria.

Cuando los lugares para los Wild Cards (WC) no hayan sido ocupados por estos, entonces los lugares disponibles se asignarán automáticamente a el o los primeros jugadores de la lista de aceptación.

Los wild cards sólo estarán disponibles para las categorías de 12 a 21 años.

No hay wild cards para jugadores de todas las categorías menores de 10 años en ningún torneo del circuito.

SISTEMA DE APLICACIÓN DE WC'S PARA LOS NACIONALES.

El (WC) es una distinción especial que se otorga en función de un estímulo, proyección, o situación muy específica. Por eso mismo, estos serán los criterios a seguir:

1. Los WC's pueden ser otorgados únicamente por el CIJ y la DNT, entidad que opera el manejo del circuito.
2. El CIJ y la DNT se reservan el derecho de asignar o no los WCs.
3. Los WC's pueden ser solicitados y/u otorgados para cuadro principal o para calificación.
4. 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.
5. **O bien, ser un jugador con potencialidad manifiesta, un muy buen ranking COSAT, TE, USTA, ATP, WTA o equivalente, para justificar razones técnicas para su petición.**
6. **Los wild cards para el torneo de calificación seguirán los anteriores estándares, sólo que estos serán de menor exigencia.**
7. La FMT tendrá reservados 4 wild cards para el cuadro principal de individuales de los NG1 y del CamMéx; de no utilizarse, se pasarán a los siguientes jugadores de la lista de aceptación.

JUGADORES QUE SUBEN DE CATEGORÍA POR NIVEL DE JUEGO

Sólo los primeros 4 jugadores de cada rama y **categoría --de 10 a 16 años--** podrán competir oficialmente en alguna categoría superior a la cronológica dentro del circuito nacional de tenis FMT y obtener puntos de ranking nacional de la categoría a la que ascendieron.

El procedimiento a seguir para solicitar el ascenso de categoría es dirigirse al Comité Infantil Juvenil (CIJ) y a la Dirección Técnica (DNT) mediante una carta firmada por los padres o por su respectiva Asociación Estatal.

La DNT tiene 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.

Al terminar la última semana del mes de agosto, automáticamente se ascenderá de categoría a los 4 primeros jugadores del ranking nacional (sin violar la disposición anterior). Los jugadores que deseen permanecer en su categoría cronológica, deberán de enviar, con tiempo, una carta a la FMT solicitando que NO se haga el cambio.

Las únicas cuatro excepciones a las reglas anteriores 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 de Tenis
4. En el Campeonato de México.

OTROS CASOS DE ASCENSO DE CATEGORÍA:

- 1.- Cuando una categoría de individuales o de dobles se haya declarado desierta y el árbitro general haya decidido subir a los jugadores a la categoría superior.
- 2.- Cuando por su propia voluntad un jugador decida subir 1 ó 2 categorías (1 categoría si su ranking está dentro de los 16 mejores del ranking nacional; 2 categorías si está dentro de los 8 mejores del ranking nacional).
- 3.- **En la categorías para jugadores menores de 8 o de 10 años, nadie podrá subir de categoría.**

En el caso No. 1 los jugadores obtendrán los puntos correspondientes a su categoría cronológica.

En el caso No. 2, NO obtendrán ningún punto de ranking nacional.

En todas las circunstancias anteriores, los jugadores deberán de avisar por escrito a la secretaria coordinadora del circuito. Una vez que hayan obtenido su contestación, también por escrito, los jugadores tienen obligación de avisar de ello al árbitro general del torneo, **quien a su vez, deberá de pasar una nota por escrito avisando del o de los cambios de categoría a la FMT al enviar los cuadros de juego. Se sancionará a el árbitro general que no cumpla con este procedimiento.**

RANKING PROTEGIDO

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

JUGADORES QUE SON ESCOGIDOS PARA UNA CONCENTRACIÓN O REPRESENTACIÓN NACIONAL

Los jugadores que hayan ascendido de categoría, por méritos propios, tendrán preferencia de elección, sobre los primeros jugadores del ranking nacional de su categoría cronológica, siempre y cuando cumplan con ciertos parámetros, como seguir compitiendo, estar en buen estado físico, etc.

Los jugadores juveniles mexicanos que no puedan jugar torneos internos por estar representando al país en una competencia de carácter internacional, en un evento selectivo, o en una concentración de Copa Davis o Fed Cup su ranking nacional se protegerá de la siguiente manera:

Al jugador No. 1 del equipo representativo, se le otorgarán puntos equivalentes como si hubiera ganado un G1 en individuales y dobles.

Al jugador No. 2: Puntos de finalista de individuales y de dobles de un G1.

A los jugadores No. 3 y No. 4: Puntos de semifinalista de individuales y de dobles de un G1.

Y así sucesivamente, según fuera la ocasión y el número de jugadores requeridos en el equipo o en la concentración.

En todos los casos los puntos serían otorgados en la categoría en que el jugador se encuentre compitiendo en México en el circuito nacional.

Esta regla sólo aplica cuando la FMT escoge a los jugadores para una representación internacional; **de ninguna manera aplica cuando el jugador, por su propia iniciativa decide participar de manera personal en torneos ITF, TE, COSAT, ATP, WTA, Etc.**

La regla anterior será aplicable por cada semana que el jugador se encuentre representando al país o una concentración del equipo nacional y que hubiese, **simultáneamente**, un nacional G1 en México.

De no haber nacional G1 programado simultáneamente en México, al evento especial, entonces no se asignarán puntos equivalentes o de compensación.

EQUIVALENCIAS RANKING ITF A RANKING FMT

En cada publicación del ranking nacional aparecerán incluidos, dentro de él, los jugadores que tengan ranking ITF en el lugar que les corresponde de acuerdo a la presente relación. Esto ayudará a los buenos jugadores que compiten internacionalmente a que tengan un ranking mexicano que les permita acceder directos o a calificaciones de cuadros de juego de torneos fuera del país.

La tabla de equivalencia de ranking ITF a ranking nacional es de la siguiente manera:

JUGADORES DE 18 y MENORES

- Si el jugador(a) tiene un ranking ITF, en la categoría de 18 años, su ranking nacional mexicano equivalente, en la categoría de -18 a -21 años, será de:
- RNK ITF del 1 al 150 = a No. 1 del RNK nacional.
- RNK ITF del 151 al 250 = a No. 2 del RNK nacional
- RNK ITF del 251 al 325 = a No. 3 del RNK nacional
- RNK ITF del 326 al 375 = a No. 4 del RNK nacional
- RNK ITF del 376 al 400 = a No. 5 del RNK nacional
- RNK ITF del 401 al 425 = a No. 6 del RNK nacional

- RNK ITF del 426 al 450 = a No. 7 del RNK nacional
- RNK ITF del 451 al 475 = a No. 8 del RNK nacional
- RNK ITF del 476 al 500 = a No. 9 del RNK nacional
- RNK ITF del 501 al 525 = a No. 10 del RNK nacional
- RNK ITF del 526 al 550 = a No. 11 del RNK nacional
- RNK ITF del 551 al 575 = a No. 12 del RNK nacional
- RNK ITF del 576 al 600 = a No. 13 del RNK nacional
- RNK ITF del 601 al 625 = a No. 14 del RNK nacional
- RNK ITF del 626 al 650 = a No. 15 del RNK nacional
- RNK ITF del 651 al 700 = a No. 16 del RNK nacional

Más allá del número 700 del RNK juvenil de 18 años de la ITF no es significativo como para merecer un lugar especial dentro de los primeros jugadores del ranking nacional juvenil mexicano.

Ejemplo No. 1: Alguien con RNK ITF de 237 (que tiene una equivalencia de RNK mexicano de No. 3) desplazará de la siembra al jugador que tenga la posición No. 3 con RNK nacional mexicano. En otras palabras, el ranking ITF prevalecerá sobre el ranking nacional mexicano.

Ejemplo No. 2: Dos jugadores con RNK ITF, uno con 460 puntos y otro con 470 puntos; A ambos les correspondería RNK mexicano de No. 8; sin embargo, para propósitos de siembra, el jugador con 460 puntos irá delante del jugador con 470 puntos.

EQUIVALENCIAS ITF/FMT PARA JUGADORES DE 16 y MENORES

Para jugadores mexicanos de la categoría de 16 años, que tengan RNK ITF en la categoría de 18 años, se utilizará la misma tabla anterior sólo que la equivalencia en el RNK nacional será cuatro lugares arriba que los que indica la tabla para jugadores de la categoría de 18 años;

Ejemplo No. 4: Alguien con RNK ITF de 385 tendría un RNK mexicano en la categoría de -18 a -21 años de No. 5; en -16 años su ranking nacional sería de No. 1.

EQUIVALENCIAS ITF/FMT PARA JUGADORES DE 14 y MENORES

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

Ejemplo No. 5: Alguien con RNK ITF de 465 tendría un RNK mexicano en la categoría de -18 a -21 años de No. 8; en -14 años su ranking nacional sería de No. 1.

Cuando un jugador tuviera equivalencia de ranking ITF y ranking nacional, se le tomará en cuenta para cualquier propósito, el ranking que sea superior.

Equivalencias de puntos ATP, WTA, COSAT, TE, Etc. a puntos nacionales la hará el Director Nacional de Tenis y/o el Coordinador del Circuito CCM.

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 4 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, de eliminatoria sencilla o de round robin

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 calificadoros, 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 6 bloques y 9 jugadores se coloca a los jugadores del 1 al 6 en sus respectivos 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 MANUALMENTE.

La elaboración de los cuadros principales de sencillos 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 "byes", serán ocupados por los jugadores sembrados, por orden descendente --primero el No. 1, luego el No. 2, luego el No. 3, etc.-- Si el número de "byes" excediera el número de jugadores sembrados, los restantes se colocarán de acuerdo a la **tabla publicada al final del presente reglamento.**

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, generalmente, 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 y contando con el visto bueno del Coordinador Nacional.

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".

COLOCACIÓN DE SEMBRADOS EN EL CUADRO PRINCIPAL DE ELIMINATORIA SENCILLA.

(*)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

(*) Los sembrados No. 1 y No. 2 van, tradicionalmente, en la primera y última líneas de cualquier cuadro de juego, pero sus lugares pueden ser intercambiables entre sí.

- 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 y avisando y recibiendo la autorización del Coordinador del circuito.
- 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".

SORTEOS, FECHA, PUBLICACION, y PROCEDIMIENTOS MANUALES.

Solamente para sorteos manuales:

Al inicio de cada mes la FMT publicará en su página web un solo sorteo para 64 jugadores, que se adaptará, por medio de colores, para cuadros de juego de 8, 16, 32 y 64 jugadores para los Nacionales grado 2, 3 y

MUESTRA DE SORTEO ÚNICO PARA 8, 16, 32, y 64 JUGADORES

A	B	C	D	E	F	G
7	6	5	4	3	2	1
50	14	15	16	17	18	19
60	26	27	28	29	30	31
46	38	39	40	41	42	43
63	57	58	59	61	62	
51	52	53	54	55	56	
44	45	64	47	48	49	
37	36	35	34	33	32	
25	24	23	22	21	20	
13	12	11	10	9	8	

Basta hacer un sorteo por mes (una sola corrida) para un cuadro de 64 jugadores, que es el de mayor tamaño en el CNDIJ; para colocar a los jugadores simplemente se omite los números de la corrida, que no corresponden al tamaño del cuadro de juego ó identificándolos en la tabla mediante colores. (los primeros 8 rojos, 9 al 16 verdes, 17 a 32 azules, 33 al 64 negros)

Ejemplo: Este es un sorteo (corrida) para cuadro de 64 jugadores ,y sería único:

- Para cuadros de juego hasta 8 jugadores, se emplearán únicamente los números marcados con rojo.
- Para cuadros de juego hasta 16 jugadores, se emplearán únicamente los números marcados con rojo y verde.
- Para cuadros de juego hasta 32 jugadores, se emplearán únicamente los números marcados con rojo, verde, y azules.
- Para cuadros de juego hasta 64 jugadores, se emplearán TODOS los números.

De acuerdo al tamaño del cuadro de juego, se utilizará la división de colores apropiada que se ajuste a la ocasión (siempre usando el inmediato superior de acuerdo al número de jugadores inscritos, en progresión geométrica: 4, 8, 16, 32, y 64).

Por ejemplo:

- Si fueran 10, 13, o 14, etc. inscritos, se empleará un cuadro para 16 jugadores.
- Si fueran 19, 24, 29, etc. inscritos, se empleará un cuadro para 32 jugadores.
- Si fueran 33, 41, 48, 55, etc. inscritos, se empleará un cuadro para 64 jugadores.

Los nacionales G1 tendrán su sorteo propio e independiente.

Los sorteos publicados por la FMT en su página Web serán vigentes sólo para el mes en curso.

ORDEN DE LAS LISTAS DE ACEPTACIÓN

los listados deben ser por orden de ranking del 1 en adelante, y los que empataran en igual número de clasificación se colocarán en el orden en que aparecen en el ranking nacional. Para ordenar correctamente a los jugadores, exclusivamente en sorteos manuales, se procederá de la siguiente manera:

1. Los primeros jugadores listados deberán de ser los jugadores **Directos** por orden de ranking descendente del No. 1 en adelante, iniciando con los jugadores sembrados.
2. A continuación vendrán los jugadores **Wild Cards**.
3. Y por último, después de los WCs, vendrán los jugadores **Calificadores** por orden de ranking.
Estos nombres se volverán a reacomodar cuando el torneo de calificación hubiera concluído por medio de un sorteo para ver quién va primero en la lista y quien va a continuación. Para esta segunda parte, NO importa el número de ranking, importa sólo el sorteo.
4. Por último, previo a la colocación final de los jugadores en la gráfica de juego los Wild Cards y los Calificadores se reordenarán **solamente** si alguno de ellos alcanzara un lugar en la siembra.

SOLAMENTE PARA SORTEOS Y ELABORACIÓN DE GRÁFICAS COMPUTARIZADOS

Solamente podrán realizar sorteos y elaboración de gráficas de juego con programas propios para el caso aquellas Asociaciones o árbitros que hayan obtenido el Vo. Bo. del Coordinador Nacional.

En cualquiera de las dos instancias anteriores (sorteo manual o computarizado) éste se celebrará públicamente, y 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 publicar sus listados para revisión como sucede en los nacionales grado 1.

SEPARACIÓN DE JUGADORES DEL MISMO ORIGEN

Será obligatoria la separación de jugadores del mismo origen para todos los NG1. Para los NG2, NG3, NG4, Regional, Seccional y Estatal los jugadores quedarán, sin cambio, aunque sean del mismo Estado, en la casilla que por sorteo les haya tocado.

En los casos que aplique, el árbitro general de un torneo del circuito CCM de la FMT deberá de utilizar el procedimiento **manual** descrito líneas abajo para evitar enfrentamientos entre jugadores del mismo club, Asociación, país, Etc. en la primera vuelta de cualquier torneo de eliminatoria, siempre y cuando matemáticamente esto sea posible (Por ejemplo, 15 jugadores de SON y 1 de TAB --en un cuadro para 16 jugadores-- , no hay manera posible de evitar

encuentros entre jugadores de la misma Asociación en la primera vuelta). Si el árbitro general dispone de un programa de cómputo que realiza este procedimiento automáticamente, bastará con que solicite autorización al Coordinador del CCM para obtener el visto bueno.

El procedimiento oficial **MANUAL** es el siguiente:

1. Después de haber colocado en la gráfica a los jugadores sembrados y a los "byes" (cuando los hubiera), se procede a llenar los lugares disponibles de la parte superior a la parte inferior de la gráfica de acuerdo a el orden del sorteo.
2. Cuando al hacer esto les llegara a tocar a 2 jugadores de la misma procedencia en la misma llave de juego (primer partido), al jugador que se estaba colocando se le pasará automáticamente a la siguiente línea disponible desocupada.
3. Una vez colocado el jugador de acuerdo a lo descrito, se reanudará el vaciado de nombres comenzando a partir del lugar que debía de haber ocupado el jugador al que movimos una o varias líneas hacia abajo.
4. Si al llegar al final del cuadro de juego con el último jugador para colocar, y resulta que se da el caso de enfrentamiento entre 2 personas de la misma procedencia, entonces a este último jugador se le cambiará de lugar con el primer jugador **NO** sembrado de la parte superior de la gráfica de juego.
5. Si al hacer el movimiento anterior, no se resuelve el problema de enfrentar en primera ronda a 2 jugadores del mismo origen, entonces se le dejará al último jugador del sorteo, en la parte inferior de la gráfica de juego, tal y como originalmente le correspondió.
6. Este procedimiento **NO** aplica para partidos de segunda vuelta, aunque la primera vuelta se hubiera tenido un "bye".

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 Y NO 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.

- En cualquiera de los casos anteriores si el jugador que se retira NO lleva siembra, sólo se procede a adelantar a su contrincante a la siguiente ronda.

PROCEDIMIENTO DE INCLUSIÓN DE SEMBRADOS O DE NO 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.

- Si el jugador que debe de entrar NO llevara siembra, se sacará una llave con una ronda hacia atrás al último jugador en haber entrado directo por ranking. Independientemente de quien de estos dos jugadores perdiera ese encuentro, ambos tendrán derecho a entrar al torneo de dobles y de consolación.

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 orden o por sorteo (según sea el caso) 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 %).

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.

Para desempatar por sets, en los casos que en lugar del 3er set se juegue un tie-breaker (a 7 puntos) o un súper tie-breaker (a 10 puntos), este se contará como un set completo.

En el caso de desempate por juegos, el tie-breaker (a 7 puntos) o el súper tie-breaker (a 10 puntos), se contará como un set 5-4 cuando se haya jugado a minisets, ó como 7-6 cuando se hubiera jugado a sets normales a 6 juegos.

En caso de abandono iniciado un partido, el resultado se contará para efecto de partidos (o sets) 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).

Al final del reglamento encontrarán un anexo con ejemplos ilustrando lo aquí expuesto.

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:

- **Hacer una pausa de 10 minutos entre 2º y 3er set cuando el calor sea excesivo.**
- **Hacer una pausa de 5 minutos entre cada set cuando haya súper tie-breaker en lugar de 3er set.**
- 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.

Quien tome esta decisión deberá pasar por escrito una **justificación** por escrito al Coordinador Nacional del Circuito.

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, el límite máximo posible para jugar en un día 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.

PERMISO PARA IR AL BAÑO

Los varones tienen autorizado ir al baño sin penalización una vez por partido. Las damas puede ir dos veces por partido. En los dobles el número de salidas al baño son por equipo, no por jugador. La salida al baño deberá de ser, preferentemente, al final del set. El tiempo permitido para este fin será razonable en función de la distancia a la que se encuentren los baños del área de juego.

MINISETS, 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 (MATCH 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.

REGLAS DE CONDUCTA DEL CCM

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.

c).- No está permitida la ropa "Adidas" con rayas que excedan las medidas reglamentarias que aplican para todos los demás logotipos.

2.- Pérdida de tiempo injustificada.

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

a).- Negarse a jugar después de haber sido ordenado por el árbitro.

b).- Salirse de la cancha al baño o cambio de vestuario (con permiso) y no regresar en el tiempo establecido por el árbitro.

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

En todos los otros casos cuando un jugador excede los 20 o 90 segundos (según sea el caso), estará sujeto a una violación de tiempo

3.- Asesoramiento, entrenadores y acompañantes.

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

En dobles, cuando el compañero del jugador que está recibiendo se mueve o invade el cuadro de servicio con el fin de molestar a su contrincante que está sacando, la primera vez se le advertirá; la segunda, y veces sucesivas, será penalizado con pérdida automática del punto para la pareja del jugador que está molestando. La decisión del árbitro que lo marque será inapelable.

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

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

12.- **Conducta antideportiva.**

Para efectos de esta regla, se define conducta antideportiva como cualquier mal comportamiento de parte del jugador que sea claramente abusivo o en detrimento al deporte. Además, conducta antideportiva incluirá, pero no está limitada a, el dar, hacer, emitir, autorizar o endosar cualquier declaración pública teniendo, o con intención de tener un efecto perjudicial o en detrimento a los mejores intereses del torneo y/o del arbitraje del mismo de parte de, de manera enunciativa 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. Por ejemplo: Ir a recoger, fuera de la cancha, una pelota de tenis cuando no hay atajador; o para ir a buscar a un árbitro cuando no hay árbitro dentro de la cancha; Etc.

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.

Los jugadores no serán penalizados, cuando la duplicación de inscripción fuese debida a que la FMT los hubiera inscrito a algún torneo en el que llevan la representación nacional. De cualquier manera, los jugadores o la FMT deberán de darlos de baja en uno de los dos torneos.

Se sancionará al jugador que se inscriba a 2 torneos simultáneos y se retire de uno de ellos después de haberse publicado las listas de aceptación de uno de los 2 torneos.

Únicamente causas de fuerza mayor, justificables, podrán excusar a alguien de esta sanción; por ejemplo luto o una lesión de gravedad.

SANCIONES POR RETIRARSE DE UN TORNEO SIN JUSTIFICANTE

Al jugador que falte a cualquiera de sus partidos de dobles o de mixtos, 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 sea de cuadro principal, calificación, o de consolación a cualquier torneo en el que estuviese inscrito, se le sancionará con substracción de puntos, que ya tuviese, de su ranking nacional; 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 REPORTE

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

El informe del árbitro general 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, y si tenían siembra.
- Jugadores que por motivos del reglamento se subieron de categoría.
- Todo comportamiento carente de ética deportiva.

SEGUIMIENTO DEL REPORTE.

Al finalizar cada torneo el árbitro general, supervisor, o autoridades deberán de enviar a la FMT los cuadros de juego completos y los reportes que hubiera de los jugadores fueran estos por el motivo que fuese.

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

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

Sólo en los casos en que a algún jugador mereciera una sanción adicional a la deducción de los puntos del ranking, tal como una amonestación extraordinaria o una suspensión temporal o definitiva del circuito nacional o internacional, habrá una junta del CIJ, del DNT, ó del Comité de Honor y Justicia de la FMT para analizar los reportes de los árbitros, supervisores, o autoridades.

Solamente si este último fuese el caso, la Asociación a la que pertenece el jugador será notificada, y se le enviará un aviso escrito. La Asociación será la responsable de notificar inmediatamente al jugador y de enviar vía fax o correo electrónico a la FMT una copia del acuse de recibo del jugador. En dicho aviso se hará de conocimiento del jugador la falta o faltas que incurrió de acuerdo a los reportes y se le darán 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 o 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

NO TRATABLES

- Roturas de cartílagos, fracturas, daños a estructuras inertes, espasmos producidos por lesión.
- Lesiones neuroesqueléticas: lesiones de discos, pellizcamientos de nervios, falta de sensibilidad.
- Daño facial, lesiones de la cabeza, pérdida de conciencia.
- Un jugador no podrá recibir tratamiento en la cancha si éste requiere inyecciones u oxígeno. **La excepción es inyecciones de insulina para diabéticos.**

CONDICIONES TRATABLES EN CANCHA

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 o no ser consecutivos.

El jugador podrá recibir tratamiento médico de acuerdo a reglamento por cada lesión diferente.

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.

Calambres: El jugador tiene derecho a recibir tratamiento médico si sufriera de calambres:

- Sólo en dos ocasiones a lo largo del partido.
- Sólo podrá ser atendido en un cambio de lado o fin de set.
- Al momento de que el calambre obligue al jugador a solicitar apoyo médico, el jugador (sufriendo el calambre) deberá de perder todos los

puntos que fueran necesarios hasta alcanzar el cambio de lado o el fin de set.

Sangrado de la nariz: El jugador tiene un límite máximo de 15 minutos para que pare la hemorragia. Esto puede suceder una vez durante el calentamiento, y una segunda vez durante el partido. Si el sangrado continúa, el jugador perderá por default.

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

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 inmediatamente posterior a la conclusión de los 6 torneos Seccionales**. 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 y de 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 ocupara 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.

VIGENCIA DE LOS PUNTOS OBTENIDOS EN LOS TORNEOS.

- Los puntos deberán de eliminarse en el ranking inmediato posterior a los 12 meses de haberse terminado el torneo del año anterior.
- Las únicas excepciones a esta regla son:
- El NG1 de semana santa y el NG1 de semana de pascua: Sus puntos se borrarán del RNK nacional hasta la aparición del primer RNK posterior al NG1 de semana de pascua. Estas semanas no tienen una fecha fija en el calendario.

Los puntos obtenidos en el torneo de calificación de un torneo NG1 NO se suman a los obtenidos en el cuadro principal. Si el jugador calificador perdiera en principal en primera vuelta y en primera de consolación tendrá el 100% de los puntos que obtuvo en torneo de calificación. Por el contrario, si el jugador calificador avanzara una vuelta o más en cuadro principal o de consolación, se le borrarán los puntos de la calificación y se quedará, nada más, con los obtenidos en cuadro principal (son una cantidad mayor de puntos).

Un jugador directo que pierda en primera vuelta de principal y de consolación, obtendrá solamente 1 punto!

Lo anterior se aplica para individuales y para dobles.

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.
- La puntuación que se le dará a los jugadores enviados a la categoría superior, porque su categoría fue declarada desierta, 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.
- En caso de lluvia o de otro tipo de situaciones extremas y que el torneo no llegara a terminarse, **NO habrá división de puntos**. Se procederá a darle a cada jugador (o equipo) los puntos de la ronda en que se encontraba al momento de la suspensión. **Partido no terminado no contará como partido jugado**. Puede darse el caso de que, por suerte, algunos jugadores hubieran alcanzado a jugar y haber pasado a la siguiente ronda y otros no; quienes jugaron y pasaron a la siguiente ronda tendrán puntos de la ronda a la que pasaron, los demás jugadores tendrán con los puntos de la ronda en que se quedaron.

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, **que será inmediatamente posterior al término de los 6 torneos Seccionales.**

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

NOTA: Para los torneos de -10 años se utiliza el sistema de round robin en la primera fase. Al final de este reglamento aparece una relación de qué manera deben de conformarse los grupos en función del número de jugadores inscritos.

TORNEO ESTATAL

- Se jugará un solo torneo Estatal al año por Asociación. Este se deberá llevar a cabo a más tardar **para finalizar el domingo 29 de enero de 2012.**
- Categorías: 10, 12, 14, 16, 21 años y menores.
- Ramas : Femenil y varonil
- Modalidad: Sencillos y dobles.

Categorías 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 3°. Y 4° lugar ni en los sencillos ni en los dobles. la Asociación Sede tiene la opción de jugar los dobles a 2 sets con TB en 6 juegos iguales, sin ventajas, y súper TB en lugar de 3er set.

- 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.

Categoría de 10 años:

Referirse al apartado de -10 años en las primeras páginas del presente reglamento.

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 **para finalizar el domingo 12 de febrero de 2012.**
- 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.

Categorías 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 3°. Y 4° 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

Categoría de 10 años:

Referirse al apartado de -10 años en las primeras páginas del presente reglamento.

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 **para finalizar el domingo 04 de marzo de 2012**. 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.	30 lugares para el Seccional
Sinaloa y Baja California Sur.	30 lugares para el Seccional
2) Nuevo León, Tamaulipas, y Coahuila.	30 lugares para el Seccional
La Laguna, Durango, y Chihuahua.	30 lugares para el Seccional
3) Estado de México.	34 lugares para el Seccional
Querétaro, S.L.P., y Michoacán	26 lugares para el Seccional
4) Distrito Federal.	36 lugares para el Seccional
Hidalgo, Tlaxcala, Puebla, Guerrero, y Morelos.	24 lugares para el Seccional

5) Veracruz y Tabasco. 32 lugares para el Seccional
Oaxaca y Chiapas. 10 lugares para el Seccional
Yucatán, Campeche, y Quintana Roo. 18 lugares para el Seccional

6) Jalisco, Nayarit, y Colima. 36 lugares para el Seccional
Guanajuato, Aguascalientes,
y Zacatecas. 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

Categoría de 10 años:

Referirse al apartado de -10 años en las primeras páginas del presente reglamento.

NACIONALES GRADO 1

Semana santa: sábado 31 de marzo al sábado 07 de abril, 2012.

Semana de pascua: sábado 07 al sábado 14 de abril, 2012.

Los ganadores de individuales de ambas ramas de las categorías de -16 y de -21 años obtendrán un wild card para cuadro principal de un torneo "Future".

Los finalistas de individuales de esas categorías recibirán un wild card para la calificación de un torneo "Future".

Habrán un total de 10 torneos nacionales G1 en 2012.

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 categorías de 12 a 21 años).

RESUMEN DE LOS SISTEMAS DE COMPETENCIA EN LOS NG1 DE LAS CATEGORÍAS DE -12 A -21 AÑOS:

Calificación y cuadro principal de individuales: a 2 de 3 sets, con ventajas, con tie-breaker en 6 juegos iguales en todos los sets.

Consolación de individuales: a 2 sets, sin ventajas, con súper tie-breaker en 6 juegos iguales en lugar de 3er set.

Calificación y cuadro principal de dobles: a 2 sets, sin ventajas, con súper tie-breaker en 6 juegos iguales en lugar de 3er set.

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 eliminatoria 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 1 ó 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:

Referirse al apartado de -10 años en las primeras páginas del presente reglamento.

NACIONALES GRADO 2, 3 Y 4

Cada Asociación tiene derecho a organizar al año:

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

NORMAS GENERALES PARA NACIONALES G2, G3, y G4.

- 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.

- No podrán programarse NG2 ni NG3 simultáneos a un NG1 en ninguna época del año, sin importar en qué parte del país se jueguen.
- Tampoco podrán programarse dos NG2 simultáneos en la misma Sección o en Estados limítrofes.
- Categorías: 10, 12, 14, 16, 21 años y menores.
- Ramas: Femenil y varonil
- Modalidad: Sencillos y dobles.

Categorías 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.
- **En los NG2, NG3, y NG4**, en las categorías de -12 a -21 años, la Asociación Sede tiene la opción de jugar los dobles a 2 sets con TB en 6 juegos iguales, sin ventajas, y súper TB en lugar de 3er set.
- 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.

Categoría de 10 años:

Referirse al apartado de -10 años en las primeras páginas del presente reglamento.

EXCLUSIVAMENTE EN EL TORNEO ESTATAL y EN LOS NG4:

Es opcional para la sede tener la categoría de 8 años:

- Ver sus reglas en el apartado al final del reglamento.

OLIMPIADA NACIONAL INFANTIL-JUVENIL

Las características de la Olimpiada Nacional son las siguientes:

- Tamaño de cuadro sencillos: 64 jugadores.

- Tamaño de cuadro dobles: 32 parejas
- Tamaño de cuadro de mixtos: 64 parejas.
- Modalidad: Sencillos, dobles, y mixtos.
- Sistema de competencia: Eliminatoria sencilla. Todos los partidos de sencillos, dobles, y mixtos se jugarán SIN ventajas, a 2 SETS ganadores, con Tie-Breaker (TB) en 6 juegos iguales. En caso de empate a un set, el encuentro se decidirá con un súper TB (10 puntos).
- Ramas: Femenil y varonil.
- **Categorías: 14 y 16 años.**

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.

Alternativas para integrar el equipo Estatal: para escoger a los jugadores que representarán a la Asociación en este evento existen las siguientes opciones:

1.- De acuerdo al ranking nacional **inicial** del año en curso para las Olimpiadas.

2.- Torneo(s) selectivo(s) que establezca la Asociación estatal. Puede ser sólo el torneo Estatal, o sólo el Regional, o sólo el Seccional, o una combinación de cualquiera de los tres,

3.- O bien, un torneo especial selectivo. Cualquiera de las opciones escogidas **deberá ser informada públicamente a más tardar antes de iniciar el torneo Estatal.**

3.- Para casos especiales (por ejemplo, jugadores que se encuentren entrenando o compitiendo en el extranjero, o que vayan saliendo de una lesión) las Asociaciones deberán de solicitar autorización (y justificar) por escrito al CIJ y al Director Nacional de Tenis de la FMT para tener su aprobación y poder incluirlos en el equipo Estatal.

4.- Una vez ya designada la selección no habrá manera de substituir a ningún jugador a excepción de motivos de luto o lesión.

Podrán fungir como Capitanes los entrenadores que cumplan con las reglas establecidas por la CONADE y la FMT para este fin.

PROCEDIMIENTO PARA ELABORAR EL SORTEO

En los sorteos de *individuales y de mixtos* se empleó el mecanismo descrito a continuación para evitar, como lo establece el reglamento, enfrentamientos entre jugadores del mismo estado previo a la final. Para los dobles se utilizará un procedimiento normal ya que no existe riesgo alguno de enfrentarse contra jugadores del mismo Estado.

Para jugadores sembrados:

- En el caso de que los 2 jugadores del mismo Estado les toque, por el sorteo en la misma mitad del cuadro de juego, al segundo jugador sembrado cambiará lugar con el primer lugar **posterior** disponible de siembra que siguiera de su bloque correspondiente; por ejemplo, si se tratara del jugador sembrado No. 6 (su bloque de jugadores de siembra son los No. 5, 6, 7 y 8), este jugador cambiaría lugar, primero, con el jugador No. 7; si este movimiento NO solucionara el problema, entonces cambiaría lugares con el jugador No. 8.
- Si los movimientos anteriormente descritos tampoco resolvieran el problema, entonces el jugador cambiaría lugares con el primer lugar **anterior** disponible de siembra que siguiera de su bloque correspondiente; en este ejemplo sería con el jugador No. 5

Para jugadores NO sembrados:

a) Una vez que los jugadores sembrados ya están acomodados en el lugar que les corresponde en cuadro de juego, entonces se procederá a ordenar la lista

con todos los jugadores, en pares por Estado, en secuencia alfabética de la "A" a la "Z" (AGS primero; ZAC al último). En esta lista van mezclados sembrados y no sembrados.

b) El cuadro de juego se divide en mitades: la parte superior se llamará mitad "A" (del No. 1 al No. 32), y la parte inferior se llamará mitad "B" (del No. 33 al No. 64).

c) Se procede a anotarle a los jugadores ya sembrados y colocados la letra que les corresponde de acuerdo a la mitad en la que quedaron: "A" o "B".

d) Se procede a llenar el cuadro de juego *-de arriba hacia abajo-*siguiendo con el orden del sorteo para 64 jugadores, asignándole el lugar de la mitad ("A") al jugador que saliera primero su número en el sorteo, y "B" al otro jugador del mismo Estado.

e) En el cuadro de juego se van insertando simultáneamente los jugadores del Estado: El jugador al que le tocó "A" se le pone en la mitad superior, y al otro jugador se le pone en la mitad inferior.

f) En el caso de los jugadores sembrados, a ellos se les respetará y se les dará prioridad a la posición en la que se encuentran, sea esta "A" o "B", y al otro jugador del mismo Estado se le otorgará la opción restante.

g) Cuando algún Estado sólo tenga 1 jugador, al primer caso que por sorteo aparezca, se le asignará a la mitad inferior ("B"). Esto es con el propósito de nivelar los espacios ocupados por "byes". Al segundo jugador que aparezca solo, deberá de ir en la mitad opuesta (en esta caso sería en la mitad "A").

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 de acuerdo a la suma de sus rankings, **sin torneo de calificación.**
- No se jugará por 3º y 4º 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.

No se jugará por 3° y 4° lugar en ninguna rama ni categoría.

Si en alguna categoría hubiese inscritos menos de 9 equipos, se procederá a jugar a round robin en grupos como está indicado en el reglamento.

CATEGORÍAS DE 12 A 18 AÑOS.

Todos los partidos de cuadro principal y de consolación (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.

- **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 sólo ese partido 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.
- Se permitirá la entrada de jugadores alternos tanto para los individuales como para los dobles debido a que no existe un evento de calificación. Tendrán preferencia los jugadores que se hubieran inscrito al cierre de inscripciones, independientemente de su ranking .
- En este campeonato se exigirá -- obligatoriamente-- la participación de todos los jugadores que hayan estado **representando oficialmente** a México internacionalmente. Sólo causas de fuerza mayor extrema podrán ser aceptadas como razón para no estar presente.
- Todos los jugadores deberán --obligatoriamente-- competir en su categoría cronológica.
- **Tamaño del cuadro de singles para todas las categorías:** Entrarán los 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 alterno para completar una pareja de dobles en el caso de que hubiese algún jugador lesionado, por ejemplo.
- Wild cards: Hay 4 lugares disponibles sólo para jugadores de las categorías de 12, 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 al 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 de 12 a 21 años, con 6 ó menos participantes, jugarán bajo el sistema de round robin, y los grupos se harán de la siguiente manera:

- 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 la categoría de menores de 10 años se jugará de igual manera, sólo que los sets serán a 4 juegos.

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

Principalmente con base a los parámetros que aparecen a continuación se calificará a los torneos nacionales G1 para que cada año sucesivo se tengan mejores campeonatos nacionales G1 y de mayor calidad.

Para efecto de lo anterior, el Coordinador nacional del CCM junto con los supervisores asignados a los NG1, llenará una plantilla que califica los diferentes aspectos que se mencionan líneas abajo.

Esta plantilla, en blanco, se entrega a los directores de los torneos NG1 previo al inicio del evento para que pueda servirles como lista crítica a seguir.

Los campeonatos nacionales NG1 se clasifican en:

- **NG1 grado "A"**, Otorgan la puntuación más alta.
- **NG1 grado "B"**, Otorgan puntuación menor a los grado "A".
- **NG1 grado "C"**, Otorgan la menor puntuación de los nacionales NG1, pero superior a cualquier otro torneo del CCM.

Al finalizar el año en curso se evalúan los campeonatos nacionales para acomodarlos conforme la categorización anterior. El propósito de esta evaluación es para beneficiar a los jugadores y profesionalizar los máximos eventos juveniles del país.

Habrá 6 NG1 con calificación de "A" para el año 2012, habiéndose establecido que durante el año 2013 solo habrá 4 NG1 con calificación "A" en el

calendario. El jugador que ganara estos 6 torneos sería ganador del premio al "Grand Slam Juvenil Mexicano"

Cualquier NG1 que fuera aceptado por primera vez a formar parte del CCM iniciará con la puntuación de "C".

1.- ÁRBITROS

Cada nacional G1 deberá de contar con:

- 1 supervisor aprobado por la FMT,
- Únicamente 1 árbitro general aprobado por la FMT
- 1 árbitro de sede calificado por cada club sede en que se juegue el torneo, **que tendrá que ser diferente al árbitro general.**
- 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.
- **Es necesario que cada árbitro de sede publique diariamente en el área de la mesa de control un resumen de las violaciones al código de conducta.**
- Por otra parte, cada Asociación será calificada por el cuidado que tenga de elaborar y de enviar a tiempo a la FMT todos los reportes de violaciones al código de conducta de los jugadores y acompañantes. No enviar ningún reporte será considerado una falla importante.

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 para los dobles, lucky losers, y alternos. 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 dentro 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 oficiales 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. Se calificará también la calidad y cantidad de los hoteles, sus tarifas (precios accesibles para todos los bolsillos), y cercanía a los clubes.

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.- **SERVICIO DE TRANSPORTACIÓN GRATUITA**

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

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. También será tomado en cuenta la participación de los medios de comunicación.

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 en el área de enfermería o de auxilio, no en el restaurante o cafetería**.

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,
- Cuadro principal, y
- 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 castigado de acuerdo a la tabla de sanciones y podrá perder, si es que lo hay, el premio que corresponda en ese torneo.

18.- CEREMONIAS

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

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

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. - MERCADOTECNIA

Se calificará de manera importante que la Asociación sede respete los lineamientos incluidos en el manual de Mercadotecnia de la FMT, siempre y cuando éste último se halla hecho llegar cuando menos tres meses antes del inicio del torneo a la Asociación organizadora por la FMT. Asimismo, la FMT se compromete a entregar con suficiente tiempo de anticipación, y en cantidad necesaria, a la Asociación organizadora todo el material de promoción (mantas, Etc.)

21. - 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 a la vista en todos los hoteles sede.
- 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 DIRECTOR DE TORNEO, SUPERVISOR, DE ÁRBITRO GENERAL, ÁRBITRO DE SEDE, ÁRBITRO MÓVIL, PAGO DE ÁRBITRO DE SILLA, SOLICITUD DE ÁRBITRO.

DIRECTOR DEL TORNEO

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

- Organizar la presentación del torneo y sus patrocinadores a la Prensa.
- Organizar la ceremonia de inauguración y premiación en caso de desear tenerlas.
- Ocuparse de conseguir y tener listos los trofeos y premios.

- Organizar la transportación para los jugadores de los hoteles a los clubes, entre clubes, Etc. en caso de ofrecerla.
- Asegurarse de que, principalmente, más no exclusivamente, los árbitros, supervisor, y personal de FMT que estuviera presente tengan teléfonos celulares o radios para que pueda fluir la comunicación entre ellos.
- Conseguir uniformes o gafetes de identificación para árbitros y personal de apoyo.
- Asegurarse de que los árbitros tengan disponible su material de trabajo, cuadros de juego, mamparas, reloj oficial, equipo de sonido.
- Conseguir las pelotas nuevas que se utilizarán para el torneo y asegurarse de su distribución en los clubes sede.
- Asegurarse de que la FMT envíe a su Asociación, con tiempo, las mantas con su logotipo y de los patrocinadores oficiales, y que éstas sean colocadas estratégicamente en los clubes y ceremonias oficiales.
- Es su responsabilidad el pago del aval del torneo a la FMT, de los árbitros, del supervisor, de los proveedores; asimismo, es quien deberá de planear el presupuesto del torneo.
- Deberá de buscar patrocinadores para su evento, también deberá de correr las invitaciones correspondientes a las autoridades deportivas y gubernamentales locales.
- Etc, Etc.

Sus funciones NO tienen absolutamente NADA que ver con la parte técnica del torneo. Esto último es sólo ámbito del árbitro general y demás personal técnico calificado.

En muchos casos el director del torneo suele ser el Presidente de la Asociación sede del evento.

SUPERVISOR:

La persona que fungirá como supervisor de un torneo nacional G1 **será designada por la DNT y el Coordinador del CCM de la FMT, y aprobada por el CIJ**. El supervisor, preferentemente, no deberá residir o trabajar en el mismo Estado 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 del CCM de la F.M.T.
- Tiene autoridad para exigir al Director del Torneo que cumpla con los requisitos de mercadotecnia e imagen que la FMT necesita para torneos NG1. Así como que cumpla con los demás obligaciones primordiales de los NG1 tales como servicio médico, hidratación para

- jugadores, servicio mínimo aceptable de alimentación accesible dentro de las instalaciones, material de trabajo para los árbitros, etc.
- **Posee la autoridad para resolver y decidir acerca de los casos no previstos, y su decisión sólo podrá ser modificada por el Coordinador del circuito FMT.**
 - El supervisor tiene la autoridad para levantar o marcar un default en circunstancias que a su criterio lo justifiquen.
 - 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.
 - El Supervisor tiene la facultad de aplicar el código de conducta en cualquier momento que él vea que sea necesaria su intervención.
 - La labor de el supervisor, además de lo anterior, es la de observar y llenar un reporte que entregará, **únicamente, al Coordinador del CCM,** sobre los puntos fuertes y débiles de la organización del torneo, y de ser posible hacer sugerencias acerca de cómo mejorar. Posteriormente, el CN tiene la obligación de presentar el informe del supervisor, junto con el propio, al CIJ.
 - No es función del supervisor elaborar cuadros de juego, ese es trabajo de los árbitros; sin embargo, bajo circunstancias extremas, el supervisor podría intervenir con parte de esa responsabilidad.

HONORARIOS DEL SUPERVISOR:

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 de los nacionales G1, al término del evento, es de \$7,000.00. El supervisor deberá enviar su reporte al Coordinador del Circuito a más tardar 15 días a partir de concluida la final del torneo. Tanto los viáticos como los honorarios del Supervisor deberán de ser cubiertos la misma semana del torneo.

Para hacerse acreedor al 100% del pago, el supervisor deberá de estar presente de principio a fin del evento (calificación y cuadro principal).

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 DNT y del Coordinador del CCM.**

Su trabajo consiste en:

- Ser responsable de asegurar, en medida de lo posible, que el torneo se desarrolle con orden y justicia, y apegado a los lineamientos del reglamento del CCM de la F.M.T.
- Es la autoridad local más importante del evento. Las decisiones sobre casos no previstos del reglamento recaen, en primera instancia, sobre su persona.
- Tiene la facultad de levantar o marcar un default en circunstancias que a su criterio lo justifiquen.
- El árbitro general tiene la facultad de aplicar el código de conducta en cualquier momento que él vea que sea necesaria su intervención.
- Tiene autoridad sobre de los árbitros de sede, de silla, de línea, y móviles.
- Elabora 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 del CCM 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 fuese el caso), siempre y cuando obtenga apoyo de la Asociación sede.
- Es parte de su trabajo estar al 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 todos los defaults con o sin justificación válida.
- Deberá de enviar un reporte general sobre aspectos relevantes que él juzgue que deban ser de conocimiento de la FMT. La relación anterior más este reporte deberán de ser enviados a la secretaria del CCM.
- Si la Asociación sede se lo permite, será su labor seleccionar a los árbitros de sede 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 del Director del Torneo ocuparse de este punto, y él responderá de la capacidad profesional de las personas que hubiese escogido para este propósito.
- Es responsabilidad del árbitro general de un torneo nacional recopilar todos los cuadros de juego completos, y de 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.

- **NOTA IMPORTANTE: Para que estos cuadros de juego puedan ser cuantificados en el Ranking Nacional deberán ser enviados junto con la ficha de pago de avales y del fondo de apoyos especiales.**

ÁRBITRO DE SEDE

Es la persona que tiene a su cargo:

- La organización del torneo en el club asignado a él (ella). Así como también deberá de tener los implementos necesarios para el buen funcionamiento de la mesa de control.
- Es la máxima autoridad, dentro del club, para resolver imprevistos que surjan durante el torneo.
- Asigna a qué cancha van los árbitros móviles y/o de silla, y tiene la obligación de exigirles los reportes de violaciones al código de conducta, para él, a su vez, entregárselos al árbitro general.
- Lanzar los partidos; llamar a los jugadores y marcar defaults; proporcionar las pelotas; y recoger los resultados.
- Anotar, oportunamente, los marcadores y **sobre todo horarios** de cada uno de los partidos en cuadros de juego que estén a la vista de los jugadores: **principalmente los del día en curso y los del día siguiente.**
- Las listas de firma para lucky losers y de dobles.
- **Publicar diariamente, en un lugar visible** para todos los jugadores, una lista que contenga la **relación de los jugadores amonestados y los defaults** que vaya habiendo a lo largo del torneo.
- Su autoridad está por encima de los jueces móviles o de silla, y tiene la facultad de asignar, o de remover a algún juez que, a su criterio sea necesario.

ÁRBITRO MÓVIL

(funciones)

El árbitro móvil podrá tener bajo su responsabilidad varias canchas a la vez (máximo 3 canchas), a condición de que estén próximas.

Deberá de cerciorarse, diariamente, que la red esté a la altura reglamentaria, que los palos de sencillos estén colocados en su lugar, y que la cancha y su entorno estén lo suficientemente bien y limpia para que puedan desarrollarse correctamente los partidos.

El árbitro móvil posee facultades para poder cambiar decisiones tomadas por algún jugador cuando, a él o ella, **le quede claro el error**; esto significa que el árbitro móvil, **podrá cambiar decisiones de los jugadores respecto a la**

marcación de las pelotas aunque su opinión NO hubiese sido requerida por alguno de los jugadores.

El árbitro móvil puede, además:

- Sortear el lado / saque; exigirle a los jugadores que terminen el calentamiento e inicien el partido.
- Llamar la atención a espectadores, padres, entrenadores, etc. que estuvieran interviniendo en un partido, aconsejando, o molestando a alguno de los jugadores.
- Llamar let cuando en su opinión haya algún elemento que lo amerite.
- Cambiar lo marcado por algún jugador.
- Llamar falta de pie.
- Aplicar el código de conducta y sancionar de acuerdo a lo indicado.
- Intervenir en disputas de marcador.
- Pedirle a los jugadores que se cambien de ropa que no sea oficial.
- Llamar al servicio médico a la cancha.
- Acompañar al baño al jugador que lo hubiese solicitado.
- Descalificar a un jugador por mala conducta, ya sea de su parte o de parte de sus acompañantes.
- Tiene la obligación de llenar --y de entregar al árbitro de sede-- una hoja de reporte de violaciones al código de conducta por cada partido en el que él haya tenido que amonestar a algún jugador.

Todo lo anterior lo puede hacer **SIN** necesidad de estar dentro de la cancha, y siempre y cuando, a él o a ella, **no le quede la menor duda de lo que vio o sucedió.**

NOTA 1:

Cualquier árbitro o autoridad que amoneste a algún jugador por violaciones al código de conducta, **tiene la obligación de hacerle saber verbalmente, y en el momento**, al jugador de su llamada de la falta que cometió él o sus acompañantes.

NOTA 2:

En 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 proporcionara 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.

QUIÉN PUEDE SOLICITAR LA PRESENCIA DE UN ÁRBITRO?

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

El jugador tiene la prerrogativa a pedir a otra persona que busque o localice a un árbitro por él.

Pero en todos estos casos, el árbitro tendrá que ser solicitado por iniciativa del jugador, no de los profesores ni de los padres o amigos.

Si es posible demostrar que la presencia del árbitro no fue solicitada por iniciativa del jugador, es factible que se amoneste a ese jugador por comportamiento inapropiado de acompañantes.

La única excepción a la anterior regla es en las competencia por equipos, en las que el capitán o entrenador podrá requerir la presencia de un árbitro sin necesidad de que el jugador lo hubiera solicitado.

Cuando un jugador requiere la presencia de un árbitro, cualquiera de los árbitros de la sede podrá acudir a su llamado.

La primera opción de árbitro, generalmente, será un árbitro móvil (sin costo), o de silla al cual habrá obligación de cubrir sus honorarios de la siguiente manera:

- El jugador que lo solicitó, o
- Ambos jugadores si ambos lo solicitaron, o
- En el caso de que el árbitro de sede hubiera asignado un árbitro de silla por problemas de desacuerdo serios entre los jugadores, entonces ambos jugadores deberán de cubrir los honorarios.

Cuando el árbitro móvil, o de silla, se vea rebasado para controlar o tomar una decisión correcta al problema que hubiera surgido en el partido, entonces es permitido que alguno de los jugadores (no los padres ni los profesores!) exija la presencia del árbitro de sede para que él tome la decisión pertinente o solucione la situación.

En casos extremos, cuando el problema sea muy serio o debatible la solución, los jugadores tienen derecho a solicitar la intervención directa del árbitro general o del supervisor. La decisión del árbitro general o del supervisor será final e inapelable en ese momento, y el partido deberá de continuar inmediatamente, de lo contrario, se aplicará el código de conducta y se podrá llegar hasta la descalificación.

Cuando un jugador haya pedido la presencia de un árbitro para ayudarle a solucionar el problema que hubiera surgido durante su encuentro, el jugador tiene derecho a parar el partido hasta que se presente el árbitro a su cancha. sin ser penalizado por este motivo.

En los partidos de tenis puede haber dos o más personas jueceando, pero sólo una tendrá el control del partido.

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	Suspensión de 12 meses del Circuito FMT.	Suspensión de 12 meses del Circuito FMT.	Suspensión de 12 meses del Circuito FMT.	Suspensión de 12 meses del Circuito FMT.	Suspensión de 12 meses del Circuito FMT.
Por conducta reprobable del jugador, padres, entrenador, o de sus acompañantes. Bullying.	Suspensión mínima de participación en próximos CINCO torneos nacionales G1.	Suspensión mínima de participación en próximos CINCO torneos nacionales G1.	Suspensión mínima de participación en próximos CINCO torneos nacionales G1.	Suspensión mínima de participación en próximos CINCO torneos nacionales G1.	Suspensión mínima de participación en próximos CINCO torneos nacionales G1.
Robo	600	480	288	115	58
No presentarse a jugar	Pérdida del	Pérdida del	Pérdida del	Pérdida del	Pérdida del

después de haber confirmado su participación	30% de los puntos que tuviera el jugador	30% de los puntos que tuviera el jugador	30% de los puntos que tuviera el jugador	30% de los puntos que tuviera el jugador	30% de los puntos que tuviera el jugador
Default injustificado en dobles	400	320	192	77	38
Declaraciones contra el Circuito, 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 cualquiera de los 2 torneos.				
Jugar sin estar afiliado	200	160	96	38	19
Jugar en una categoría indebida	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

ANEXO No. 1

GRUPOS DE ROUND ROBIN PARA CATEGORÍA DE 10 AÑOS

Esquema de formación de grupos para la categoría de 10 años del Circuito Infantil Juvenil; Estatal, Regional, Seccional y Nacionales Grado 1, 2, 3 y 4.

NOTA:

En caso de haber grupos de 3 y de 4 jugadores, los jugadores con mejor siembra deberán de quedar en los grupos de 3.

Número de jugadores	Grupos	Grupos
4	1 Grupo de 4	
5	1 Grupo de 5	
6	2 Grupos de 3	
7	1 Grupo de 3	1 Grupo de 4
8	2 Grupos de 4	
9	3 Grupos de 3	
10	2 Grupos de 3	1 Grupo de 4
11	1 Grupo de 3	2 Grupos de 4
12	4 Grupos de 3	
13	3 Grupos de 3	1 Grupo de 4
14	2 Grupos de 3	2 Grupos de 4
15	5 Grupos de 3	
16	4 Grupos de 3	1 Grupo de 4
17	3 Grupos de 3	2 Grupos de 4
18	6 Grupos de 3	
19	5 Grupos de 3	1 Grupo de 4
20	4 Grupos de 3	2 Grupo de 4
21	7 Grupos de 3	
22	6 Grupos de 3	1 Grupo de 4

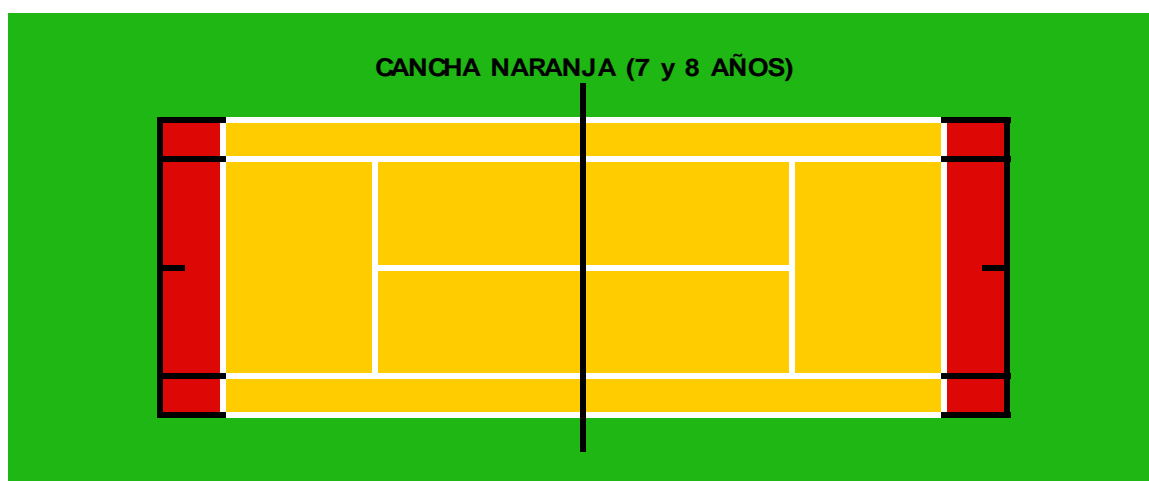
23	5 Grupos de 3	2 Grupos de 4
24	8 Grupos de 3	
25	7 Grupos de 3	1 Grupo de 4
26	2 Grupos de 3	5 Grupos de 4
27	1 Grupo de 3	6 Grupos de 4
28	7 Grupos de 4	
29	6 Grupos de 4	1 Grupo de 5
30	2 Grupos de 3	6 Grupos de 4
31	1 Grupo de 3	7 Grupos de 4
32	8 Grupos de 4	

REGLAS PARA LA CATEGORÍA MENORES DE 8 AÑOS

Para los niños de 7 y de 8 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, bajo las siguientes bases:

1. **En la categoría de menores de 8 años** sólo podrán competir niños de 7 y de 8 años. Nadie con fecha de nacimiento de 2006 o posterior podrá participar en esta categoría, sin excepción.
2. Ningún jugador menor de 7 años podrá subir a la categoría superior; si no hubiera suficiente quórum la categoría se declarará desierta (en individuales y en dobles).

Reglas y formatos de juego para esta categoría:



3. **Tamaño de la cancha (NARANJA):** Los jugadores de la categoría de 8 años jugarán en una cancha con las siguientes dimensiones:
 - Largo: 18 metros. De la línea de fondo se mide 2.88 metros hacia adentro (hacia la línea de saque) --en ambos extremos-- para obtener la medida correcta.
 - Ancho: 08.23 metros (ancho normal estándar)

- Altura de la red: 80 centímetros.
 - Líneas de saque: medidas estándar.
 - Dobles: Se utilizan las líneas de dobles estándar.
4. **Pelota**: La pelota oficial será la Wilson COLOR NARANJA (50% más lenta que la bola amarilla normal).
 5. **Raqueta recomendada**: De 23 y de 25 pulgadas de largo.
 6. **Sistema de competencia**: Round robin de sencillos y de dobles (los individuales y los dobles pueden ser mixtos) a un miniset a 4 juegos, sin ventajas, y con tie-breaker a 7 puntos en 4 juegos iguales.
 7. **Superficie**: Arcilla, pasto sintético, o cancha dura.
 8. La categoría de menores de 8 años solamente se jugará a **nivel Estatal y de NG4**; ningún evento de esta categoría dará puntos de ranking nacional.
 9. Se recomienda que los partidos de individuales se jueguen por la mañana, y después de un convivio, los dobles se jueguen por la tarde del mismo día.
 10. **Árbitros**: Los organizadores deberán de proveer suficientes árbitros móviles para supervisar el buen desarrollo del evento.
 11. **Premiación**: Se premiará a todos los participantes por igual, no nada más a los campeones, con diplomas, medallas, camisetas alusivas, o algún otro tipo de obsequio sencillo.
 12. **Inscripción**: \$20.00 por jugador.
 13. Está terminantemente prohibido cualquier tipo de participación de los padres de familia en cuanto a intervenir para "ayudar" a sus hijos en sus encuentros.
 14. 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.

ANEXO No. 2

SI MI PAPÁ QUISIERA ESCUCHARME, ESTAS SON DIEZ COSAS QUE DESEARÍA QUE ÉL SUPIERA.

1. **No me des instrucciones durante el partido**: Cuando estoy jugando un torneo trato de concentrarme en lo que he entrenado para ganar. Es mejor para mi si dejas esos "consejos" para cuando entreno o antes del partido.

2. **No me regañes en público:** Haces que me apene, me sienta mal, y las cosas empeoran. Me preocupa mucho que vuelvas a hacerlo la siguiente vez que me equivoque.
3. **No aplaudas ni me echas porras cuando mi contrincante falle:** Sé que te da gusto cuando sumo un punto a mi favor, pero sólo aplaude cuando haga un buen punto.
4. **No te entrometas en mi partido cuando mi contrario marca mal:** Es mi responsabilidad saber defenderme contra un adversario de mi edad o pedir un árbitro si fuera necesario. De verdad me avergüenza y me disminuyes cuando tratas de "ayudarme".
5. **No dirijas ni intervengas si llevo mal el marcador:** Durante el partido hago un gran esfuerzo en cada punto, pero a veces me equivoco! Si así sucediera, permite que yo lo arregle con mi contrincante. Esta es una manera de que aprenda a manejar mis problemas. Si mi oponente y yo no llegamos a un acuerdo, entonces llamaré a un árbitro para que nos ayude.
6. **No pierdas la calma:** Me gusta verte emocionado durante mis partidos, pero no hay razón alguna para que te enojés y pierdas el control. Me presiono mucho cuando te alcanzo a sentir molesto.
7. **No te pelees con mi contrincante, sus padres, o su entrenador:** Si lo haces me estás dando un pésimo ejemplo acerca de lo que es no saber competir, ganar, o superarme. Veo en ti un mal perdedor.
8. **No reproches mis errores después del partido:** No es un buen momento para hacerlo (ya me siento lo suficientemente mal, de por sí, por haber perdido, como para todavía recibir tus comentarios hirientes). Preferiría que me levantarás el ánimo, me hicieras ver qué cosas hice bien; y que en entrenamiento, me ayudes a hacer las correcciones necesarias.
9. **No olvides reír y divertirte:** Es muy difícil relajarme y disfrutar el tenis cuando te veo tan tenso cuando juego partidos de torneo. A mi me gustaría que tanto tu como yo compartiéramos momentos que perdurarán toda la vida de cuando me acompañabas a participar en torneos, independientemente de si gano o pierdo.
10. **No olvides que es sólo un juego y que soy sólo un niño:** Lo más probable es que no vaya a ser un jugador profesional (aunque me encantaría y para ese fin entreno todas las tardes). Necesito infinitamente más de mi Papá, que de mi "coach". Recuérdame que el tenis es sólo un juego!

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.