



FEDERACION COLOMBIANA DE TENIS

REGLAMENTO PARA LAS COMPETENCIAS PARA TORNEOS PROFESIONALES NACIONALES 2016

TORNEOS CATEGORÍA ABIERTA + 14 AÑOS CUMPLIDOS

1. PARTICIPANTES

Los torneos organizados y/o avalados por la **FEDERACIÓN COLOMBIANA DE TENIS** denominada en adelante como **F.C.T.** y válidos para el ranking nacional profesional, están reservados para jugadores afiliados a la F.C.T. mediante el **CARNÈ NACIONAL**. La F.C.T. podrá avalar la participación de jugadores colombianos o extranjeros con destacados méritos que no llenen el requisito anterior.

Todos los jugadores que se inscriban tendrán que estar registrados en la F.C.T. y poseer carné nacional vigente el cual tendrá un costo de cuarenta mil pesos M.C. (\$40.000).

1.1. Edad

La edad mínima para participar en torneos profesionales de carácter nacional, es de catorce (14) años cumplidos en la semana en que se juega el torneo.

2. DEFINICIONES PARA EL INGRESO

2.1. Aceptación directa

Jugadores aceptados directamente y que hayan realizado su inscripción a través de la página de la Federación mediante su registro.

2.2. Alternos en la Sede

Jugadores que se presentan en el lugar del torneo bajo su propio riesgo, para llenar una posible vacante.

Estos jugadores se deben presentar personalmente ante el referee del torneo y firmar la lista de jugadores alternos, deben tener un registro activo ante la Federación.



2.3. Dobles

2.3.1. Una pareja de dobles constituye una entrada en dobles. Si cualquiera de los integrantes de una pareja de dobles no puede jugar, esa entrada de dobles está sujeta a ser retirada o sustituida.

2.3.2. Si un jugador de un equipo que es una aceptación directa en el cuadro principal, se retira por una razón médica o por otra circunstancia inevitable después del cierre de la inscripción, pero antes del sorteo, su compañero puede entrar otra vez con otro jugador que no haya sido aceptado en el evento de dobles.

2.3.3. Los jugadores no podrán cambiar su pareja después del cierre de inscripción, excepto por lo expuesto en la sección 2.3.2. En ningún caso podrá ningún jugador cambiar su pareja después que el cuadro se ha realizado a menos que el cuadro sea realizado nuevamente por el retiro de equipos que son siembras. (Opción que puede tomar el Referee).

3. INSCRIPCIONES

Las inscripciones para los torneos del Circuito Nacional Profesional deberán hacerse a través de la página WEB de la F.C.T. El cierre de inscripciones para los torneos será fijado en la información general de cada torneo.

Las inscripciones las debe hacer personalmente cada jugador y una vez realizado este proceso, la Federación, La Liga y el jugador, recibirán una confirmación a través del sistema mediante correo electrónico. Si una Liga no desea avalar la participación, lo podrá hacer informando a la Federación.

4. EXCUSA MÉDICA

Un jugador puede retirarse debido a una lesión o enfermedad un máximo de dos (2) veces por año calendario sin que implique una penalización automática, siempre que se presente un certificado médico independiente a la Comisión Técnica Nacional de la F.C.T.; especificando que el jugador en cuestión no puede jugar el torneo debido a una lesión o enfermedad específica.

Todos los certificados médicos deben ser recibidos por la Comisión Técnica Nacional de la F.C.T., dentro de los siete (07) días a partir del día en que el jugador se está retirando del torneo en mención. En caso de una apelación o disputa, la decisión final será tomada por la Comisión Técnica Nacional de la F.C.T.

Sí un jugador sufre una lesión que obliga al jugador a retirarse de los siguientes torneos no recibirá penalización automática. Si después de la recuperación, el jugador sufre una nueva lesión y debe retirarse de un torneo, un nuevo certificado médico debe ser presentado, aunque se trate de la misma lesión.

5. TORNEOS

Los campeonatos organizados bien sea por la F.C.T. o personas naturales o jurídicas particulares que cumplan con los requisitos para que sea otorgado el AVAL, serán válidos para obtener puntaje nacional profesional.

Clase de torneos

TORNEO	CLASE A
CARACTERISTICAS	
CUADRO UNICO	Cuadro abierto
SISTEMA DE COMPETENCIAS	Partidos al mejor de 3 sets todos con Tie-break
RAMAS	Masculino y femenino
MODALIDAD	Sencillos y Dobles
RESTRICCIONES	Mayores de 14 años
PREMIOS	10 millones
DURACION	5 Días

TORNEO	CLASE B
CARACTERISTICAS	
CUADRO UNICO	Cuadro abierto
SISTEMA DE COMPETENCIAS	Partidos al mejor de 3 sets todos con Tie-break
RAMAS	Masculino y femenino
MODALIDAD	Sencillos y Dobles
RESTRICCIONES	Mayores de 14 años
PREMIOS	5 millones
DURACION	4 Días

TORNEO	CLASE C
CARACTERISTICAS	
CUADRO UNICO	Cuadro abierto
SISTEMA DE COMPETENCIAS	Partidos al mejor de 3 sets todos con Tie-break
RAMAS	Masculino y femenino
MODALIDAD	Sencillos y Dobles
RESTRICCIONES	Mayores de 14 años
PREMIOS	2 millones
DURACION	4 Días

6. PROGRAMACION

6.1. Programación

La programación de partidos para el día siguiente será expuesta todas las tardes en el Club y/o sede del evento y estará disponible para la consulta de jugadores, entrenadores y/o delegados.

6.2. Rankings

Los últimos Rankings Nacionales de la F.C.T. estarán expuestos al público. Los jugadores que no tengan Carne Nacional no aparecerán en el Ranking. Los puntos ganados sin estar registrados en la FCT, no serán tenidos en cuenta para el Ranking Nacional.

6.3. Premios

Las siguientes serán las tablas de premiación de acuerdo a la Bolsa de cada torneo:

- TORNEO CLASE A (Bolsa de premios 10 millones)**

			Consolidado en porcentajes			Para ver en valores		
Por Rama	CABALLEROS	DAMAS				Ponga el Valor total del premio aqui		
Sencillos	60%	20%						
Dobles	15%	5%						\$ 10.000.000
Total	75%	25%						
Por Ronda en sencillos			Consolidado			Por jugador en sencillos		
	CABALLEROS	DAMAS	Sencillos	CABALLEROS	DAMAS	Sencillos	CABALLEROS	DAMAS
Campeón	36,80%	40,00%	Campeón	27,60%	10,00%	Campeón	\$ 2.760.000	\$ 1.000.000
Finalista	17,60%	24,00%	Finalista	13,20%	6,00%	Finalista	\$ 1.320.000	\$ 600.000
Semis	6,40%	8,00%	Semis	4,80%	2,00%	Semis	\$ 480.000	\$ 200.000
Cuartos	3,20%	0,00%	Cuartos	2,40%	0,00%	Cuartos	\$ 240.000	\$ 0
Total	80,00%	80,00%	Total	60,00%	20,00%	Total	\$ 6.000.000	\$ 2.000.000
Por Ronda en dobles			Por Ronda en dobles			Por pareja en Dobles		
	CABALLEROS	DAMAS	Dobles	CABALLEROS	DAMAS	Dobles	CABALLEROS	DAMAS
Campeón	10,0%	14,0%	Campeón	7,50%	3,50%	Campeón	\$ 750.000	\$ 350.000
Finalista	6,0%	6,0%	Finalista	4,50%	1,50%	Finalista	\$ 450.000	\$ 150.000
Semis	2,0%	0,0%	Semis	1,50%	0,00%	Semis	\$ 150.000	\$ 0
Total	20,0%	20,0%	Total	15,00%	5,00%	Total	\$ 1.500.000	\$ 500.000

• **TORNEO CLASE B (Bolsa de premios 5 millones)**

			Consolidado en porcentajes			Para ver en valores		
Por Rama	CABALLEROS	DAMAS				Ponga el Valor total del premio aqui		
Sencillos	60%	20%				\$ 5.000.000		
Dobles	15%	5%						
Total	75%	25%						
Por Ronda en sencillos			Consolidado			Por jugador en sencillos		
	CABALLEROS	DAMAS	Sencillos	CABALLEROS	DAMAS	Sencillos	CABALLEROS	DAMAS
Campeón	36,80%	40,00%	Campeón	27,60%	10,00%	Campeón	\$ 1.380.000	\$ 500.000
Finalista	17,60%	24,00%	Finalista	13,20%	6,00%	Finalista	\$ 660.000	\$ 300.000
Semis	6,40%	8,00%	Semis	4,80%	2,00%	Semis	\$ 240.000	\$ 100.000
Cuartos	3,20%	0,00%	Cuartos	2,40%	0,00%	Cuartos	\$ 120.000	\$ 0
Total	80,00%	80,00%	Total	60,00%	20,00%	Total	\$ 3.000.000	\$ 1.000.000
Por Ronda en dobles			Por Ronda en dobles			Por pareja en Dobles		
	CABALLEROS	DAMAS	Dobles	CABALLEROS	DAMAS	Dobles	CABALLEROS	DAMAS
Campeón	10,0%	14,0%	Campeón	7,50%	3,50%	Campeón	\$ 375.000	\$ 175.000
Finalista	6,0%	6,0%	Finalista	4,50%	1,50%	Finalista	\$ 225.000	\$ 75.000
Semis	2,0%	0,0%	Semis	1,50%	0,00%	Semis	\$ 75.000	\$ 0
Total	20,0%	20,0%	Total	15,00%	5,00%	Total	\$ 750.000	\$ 250.000

• **TORNEOS CLASE C (Bolsa de premios 2 millones)**

			Consolidado en porcentajes			Para ver en valores		
Por Rama	CABALLEROS	DAMAS				Ponga el Valor total del premio aqui		
Sencillos	60%	20%				\$ 2.000.000		
Dobles	15%	5%						
Total	75%	25%						
Por Ronda en sencillos			Consolidado			Por jugador en sencillos		
	CABALLEROS	DAMAS	Sencillos	CABALLEROS	DAMAS	Sencillos	CABALLEROS	DAMAS
Campeón	36,80%	40,00%	Campeón	27,60%	10,00%	Campeón	\$ 552.000	\$ 200.000
Finalista	17,60%	24,00%	Finalista	13,20%	6,00%	Finalista	\$ 264.000	\$ 120.000
Semis	6,40%	8,00%	Semis	4,80%	2,00%	Semis	\$ 96.000	\$ 40.000
Cuartos	3,20%	0,00%	Cuartos	2,40%	0,00%	Cuartos	\$ 48.000	\$ 0
Total	80,00%	80,00%	Total	60,00%	20,00%	Total	\$ 1.200.000	\$ 400.000
Por Ronda en dobles			Por Ronda en dobles			Por pareja en Dobles		
	CABALLEROS	DAMAS	Dobles	CABALLEROS	DAMAS	Dobles	CABALLEROS	DAMAS
Campeón	10,0%	14,0%	Campeón	7,50%	3,50%	Campeón	\$ 150.000	\$ 70.000
Finalista	6,0%	6,0%	Finalista	4,50%	1,50%	Finalista	\$ 90.000	\$ 30.000
Semis	2,0%	0,0%	Semis	1,50%	0,00%	Semis	\$ 30.000	\$ 0
Total	20,0%	20,0%	Total	15,00%	5,00%	Total	\$ 300.000	\$ 100.000

6.4. Pago de inscripción

El valor será fijado por la F.C.T y será el mismo, sin importar la clase de torneo en el que se desee participar.

La inscripción del jugador incluye su participación en la prueba de individuales y dobles. Un jugador que participa únicamente en la prueba de dobles, le corresponde pagar el mismo valor de inscripción. Un jugador inscrito, que es incluido en el cuadro de individuales o dobles de un torneo y luego no se presenta, deberá igualmente cancelar el valor de la inscripción, caso contrario y hasta no regularizar la situación, no será aceptado en otros torneos del circuito.

7. CONDICIONES DE JUEGO

7.1. Periodos de descanso

El juego será continuo conforme a la regla número 29 de las Reglas de Tenis de la ITF. Se permitirá un máximo de 20 segundos entre punto y punto, excepto cuando se cambie de lado, en cuyo caso transcurrirá un máximo de noventa (90) segundos desde el momento en que la pelota queda fuera de juego al final del último punto, hasta el instante en que la pelota se golpea para el primer punto del juego siguiente.

Al final de cada set, habrá un descanso de un máximo de ciento veinte (120) segundos a partir del momento en que la pelota queda fuera de juego al final de un punto, hasta que la pelota se golpea para el primer punto del juego siguiente. (Esto va a estar mejor explicado más adelante, en el código)

Cuando sea necesario programar más de un partido en el mismo día, se concederá a dicho jugador los siguientes periodos de descanso a menos que juegue en la final de individuales y dobles que serán jugadas consecutivamente:

- Sí se ha jugado menos de una (1) hora; media (1/2) hora de descanso.
- Sí se ha jugado entre una (1) hora y una hora y media (1 1/2); una hora de descanso.
- Sí se ha jugado más de una hora y media (1 1/2); una hora y media (1 1/2) de descanso.

Sí el juego ha sido interrumpido durante treinta (30) minutos o más debido a la lluvia u otro retraso justificado, la duración del partido será calculada a partir del momento que se comienza el juego después del retraso.

Sí se interrumpe el juego durante menos de treinta (30) minutos, el partido será considerado continuo desde el momento en que se jugó la primera pelota.

No se permitirá ningún descanso, diferente al del set break, después del segundo set de un partido al mejor de tres sets.

7.2. Suspensión y Postergación

El juez de silla o el Referee puede suspender un partido temporalmente debido a la falta de luz natural, a las condiciones del terreno o meteorológicas. Toda suspensión de tal naturaleza hecha por un juez de silla debe ser notificada inmediatamente al Referee. No obstante, el Referee debe tomar todas las decisiones sobre el aplazamiento de un partido hasta el día siguiente. A menos que un partido sea pospuesto por el Referee y hasta que lo sea, los jugadores y el juez de silla, deben permanecer preparados para reanudar el partido.

Ante la suspensión de un partido, el juez de silla deberá registrar la hora, punto, juego y puntuación del set, el nombre del servidor, el lado en que cada jugador estaba situado y recogerá las pelotas que se estaban utilizando en el partido.

Sí la suspensión es debida a la oscuridad, ésta debe ser realizada después que se haya jugado un número de juegos pares en el set ya iniciado o al final de un set.

Habrá cinco (5) minutos de calentamiento antes de un partido. En caso que un partido sea suspendido o postergado, el período de calentamiento será el siguiente:

- Menos de 15 minutos de suspensión, no hay calentamiento.
- Entre 15 y 30 minutos de suspensión, 3 minutos de calentamiento.
- 30 minutos o más de suspensión, 5 minutos de calentamiento.

7.3. Regla de Lesiones

En el evento que un jugador sufra una lesión accidental durante un partido, él puede solicitar y recibir una suspensión de hasta tres (3) minutos por cada lesión accidental sufrida durante el partido. Los tres minutos no comienzan hasta que el médico y / o Referee haya arribado a la cancha y evaluado la lesión. (Cada nueva lesión sufrida durante un partido será tratable en un tiempo para atención médica por lesión de hasta tres minutos de duración diferente).

Sí un jugador se retira de un partido debido a una enfermedad o a una lesión, el Referee

tiene la autoridad, respaldado por el diagnóstico médico, de retirar al jugador del otro evento (sencillos o dobles). Sí no, el jugador puede continuar participando en el torneo, solamente sí el médico certifica que la condición del jugador ha mejorado de forma que pueda jugar lo suficientemente bien en su próximo partido, lo mismo sí es en el mismo día o al día siguiente.

En caso de calambre muscular, un jugador puede recibir tratamiento solo durante el tiempo permitido por cambio de lado o al final de cada set. Los jugadores no podrán recibir los tres minutos del tratamiento médico permitido para lesiones por pérdida de esta condición física.

7.4. Calentamiento

El mismo no excederá de cinco minutos. Excepto en aquellas oportunidades en que el Referee vea la necesidad de extenderlo, debido a que por condiciones climáticas no se ha tenido la oportunidad de habilitar campos de entrenamiento.

8. SISTEMA DE JUEGO

Los torneos del Circuito Nacional Profesional se jugarán al mejor de 3 sets con el sistema de ventajas y todos con Tie-break. La modalidad de dobles se jugará a dos (2) sets con el sistema de NO-AD y en caso de empate 1-1 en sets, se definirá con un Súper Tie-Break.

El Referee podrá cambiar el formato de juego sí lo considera necesario para poder terminar el evento, sí este se ha visto retrasado por el clima, la lluvia u otro aspecto que está fuera de su control.

Cuando se utilice el sistema de **ROUND ROBIN**, los cuadros serán de máximo 4 jugadores y mínimo 3 jugadores.

Los resultados del Round Robín se determinarán de la siguiente manera:

- Si dos jugadores están empatados, se define a favor del ganador del encuentro frente a frente.
- Si tres jugadores están empatados, el desempate se define de acuerdo a los siguientes tres parámetros:

Por mayoría de partidos ganados.

Porcentaje de sets ganados de los jugados.

Porcentaje de games ganados de los jugados.

En caso que un jugador gane por W.O. en el Round Robín, obtendrá el punto como ganador del partido y el marcador será 6-0,6-0; mientras que el perdedor no podrá seguir jugando en este evento.

Sí se está aplicando la regla del tie-break y un jugador es expulsado del juego o se retira del partido durante la realización del tie-break, deberá contarse como un set finalizado y según el caso será un set ganado o perdido. Sin embargo, los games ganados o perdidos en los partidos en los que exista una expulsión o un retiro de un jugador no contarán en la aplicación de desempate por porcentaje de games ganados de los jugadores.

Un jugador que se retire durante la realización del Round Robín por enfermedad o lesión podrá continuar en la competencia sí el médico del torneo lo aprueba.

Cualquier jugador que es expulsado por la aplicación del Código de Conducta durante la competencia de Round Robín, debe ser expulsado del torneo, excepto por las siguientes circunstancias:

- pérdida de la condición física y / o por equipo inaceptable; o
- sí un partido termina con una penalización por retraso (Violación de código por demora de juego) y la penalización por retraso fue causada por la pérdida de la condición física o por tratamiento médico y ésta fue la única violación de conducta durante el partido.

8.1. Composición del Round Robin

Se conformarán grupos de acuerdo al número de jugadores participantes de la siguiente forma:

Sencillos:

16 Jugadores: 4 grupos de 4 jugadores cada uno.

15 Jugadores: 3 grupos de 4 jugadores cada uno y un grupo de 3 jugadores.

14 Jugadores: 2 grupos de 4 jugadores cada uno y dos grupos de 3 jugadores.

13 Jugadores: 3 grupos de 3 jugadores cada uno y un grupo de 4 jugadores.

12 Jugadores: 4 grupos de 3 jugadores cada uno.

Pasarán a la ronda final bajo el sistema de eliminación sencilla, los 4 ganadores de cada

grupo. Su posición en el cuadro de eliminación sencilla se establecerá de acuerdo al ranking de cada jugador, sembrando a los dos primeros.

11 Jugadores: 2 grupos de 4 jugadores cada uno y un grupo de 3 jugadores.

10 Jugadores: 2 grupos de 3 jugadores cada uno y un grupo de 4 jugadores.

9 Jugadores: 3 grupos de 3 jugadores cada uno.

Pasarán a la ronda bajo el sistema de eliminación sencilla, los ganadores de cada grupo más el mejor segundo jugador, el cual se escogerá por medio del mejor porcentaje de los games ganados de los jugadores. Su posición en el cuadro de eliminación sencilla se establecerá de acuerdo al ranking de cada jugador, sembrando a los dos primeros.

8 Jugadores: 2 grupos de 4 jugadores cada uno.

Pasarán a la ronda final bajo el sistema de eliminación sencilla, los dos primeros jugadores de cada grupo y su posición en el cuadro será cruzada, es decir, el ganador de un cuadro con el segundo del otro cuadro y viceversa.

Dobles:

Se jugaran por el sistema de eliminación sencilla y con un mínimo de cuatro parejas por categoría y rama.

9. SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Los Torneos organizados y avalados por la F.C.T. válidos para el ranking nacional tendrán la siguiente puntuación:

SENCILLOS

SISTEMA DE PUNTUACION

PUESTO	CLASE A	CLASE B	CLASE C
Campeón	300	200	120
Subcampeón	210	140	80
Semifinal	125	85	50
Cuartos	65	45	25
Octavos	25	18	10
16avos	12	10	6
32avos	6	6	4
64avos	4	3	2

DOBLES

SISTEMA DE PUNTUACION

PUESTO	CLASE A	CLASE B	CLASE C
Campeón	210	140	80
Subcampeón	125	85	50
Semifinal	65	45	25
Cuartos	25	18	10
Octavos	12	10	6
16avos	6	6	4
32avos	4	3	2

Un jugador que gane un partido por W.O. recibirá el puntaje correspondiente a la ronda en disputa.

Un jugador que avance una ronda como consecuencia de la descalificación de un jugador, le será otorgado los puntos equivalentes a ganar la ronda correspondiente.

- Cuando se utilice el sistema de **Round Robín**, se otorgará la siguiente puntuación:

SENCILLOS

Se tomará como base el sistema de puntuación de eliminación sencilla y se tendrá en cuenta las siguientes disposiciones:

Los jugadores que alcancen la ronda final obtendrán la siguiente puntuación:

Primer puesto : puntos de campeón
 Segundo puesto : puntos de finalista
 Semifinalistas : puntos de semifinalista

Aquellos jugadores que no alcancen la ronda final, obtendrán la siguiente puntuación:

Segundo puesto en el grupo : puntos de cuartos de final
 Tercer puesto en el grupo : puntos correspondientes a la ronda de 16 si ha ganado al menos un partido; en caso contrario obtendrá los puntos de la ronda de 32.
 Cuarto puesto en el grupo : puntos correspondientes a la ronda de 32

DOBLES

Se tomará como base el sistema de puntuación de eliminación sencilla.

Tanto para sencillos como para dobles se definirán todas las posiciones de cada grupo.

10. RANKING

El ranking se establece por acumulación de puntos, considerando los ocho (8) mejores resultados.

Se utilizará el ranking rotativo o continuo, el cual calculará las últimas 52 semanas (12 meses). Los puntos se descargarán del ranking hasta el año siguiente de jugados.

El ranking se actualizará al día siguiente de la terminación de cada uno de los eventos organizados y/o avalados con puntaje válido para el ranking nacional y cada lunes de cada semana aparecerá el nuevo ranking.

En caso de suspensión de un torneo por fuerza mayor, los puntos se adjudicarán hasta la vuelta jugada, siempre que ésta haya sido completada.

11. BONOS MERITO

Cuando un jugador represente a nuestro país en competencias Internacionales se le otorgarán puntos válidos para el ranking Nacional Profesional:

Estos bonos se denominan “bonos mérito” y se acreditarán al jugador cuando éste represente a Colombia en torneos Futuros y Challengers ATP.

Para los torneos Futuros y Challengers se aplicará la siguiente tabla

LUGAR	Qualy torneos Futuros	Cuadro Principal Futuros	Qualy torneos Challenger	Cuadro Principal Challenger
Campeón		200		300
Subcampeón		140		210
Semifinalistas		85		125
¼ de final	25	45	45	65
1/8 de final	10	18	18	25
1/16 de final	6	10	10	12
1/32 de final	4	6	6	6

12. ORDEN DE MERITOS PARA LAS SIEMBRAS

La selección de las cabezas de serie se realizará tomando en consideración:

- Ranking ATP, WTA, PROFESIONAL
- Ranking Profesional Colombiano

El número de cabezas de serie (siembras), será de la siguiente manera:

Para un cuadro de 128	:	16 siembras
Para un cuadro de 64	:	16 siembras
Para un cuadro de 48	:	16 siembras
Para un cuadro de 32	:	8 siembras
Para un cuadro de 24	:	8 siembras
Para un cuadro de 16	:	4 siembras
Para un cuadro de 8	:	2 siembras

13. REALIZACION DEL SORTEO

13.1. Haciendo el sorteo

Todos los sorteos serán realizados en público con la presencia de al menos dos jugadores participantes, uno de los cuales será de una Liga diferente a la Liga anfitriona.

13.2. El Cuadro Principal

El sorteo del cuadro principal de sencillos para todos los torneos, se realizará el mismo día del inicio de los partidos.

- La composición de los cuadros será abierta, de acuerdo al número de participantes inscritos.

13.3. Lugar para las Siembras

Las siembras serán sorteadas de la siguiente manera:

La siembra 1 en la línea 1 y la siembra 2 en la línea 16 (cuadro de 16), 32 (cuadro de 24 / 32), 64 (cuadro de 48 / 64) o línea 128 (cuadro de 96 / 128).

Para determinar el lugar de las siembras restantes, se seguirá el siguiente procedimiento:

Las siembras 3 y 4 se sortearán en una sola pareja; mientras que en un grupo de cuatro (siembras 5-8, 9-12 y 13-16) se sortearán y serán ubicadas de arriba hacia abajo del cuadro como sigue:

	Cuadro de 16 (4 siembras)	Cuadro de 24/32 (8 siembras)	Cuadro de 48/64 (16 siembras)
Siembras 3, 4	5 12	9 24	17 48
Siembras 5, 6, 7, 8		8 16 17 25	16 32 33 49
Siembras 9, 10, 11, 12			9 25 40 56
Siembras 13, 14, 15, 16			8 24 41 57

Para un cuadro de 96/128 jugadores, las siembras deben ser ubicadas así:

	Cuadro 96/128 (16 siembras)
Siembras 3, 4	33 96
Siembras 5, 6, 7, 8	32 64 65 97

Siembras 9, 10, 11, 12	17 49 80 112
Siembras 13, 14, 15, 16	16 48 81 113

13.4. Byes

En el caso que no haya suficiente número de jugadores participantes para completar el cuadro, entonces después de colocar las siembras en el cuadro, se otorgarán el número de byes requeridos. Primero a las siembras mejor clasificadas y si el número de byes requeridos es mayor que el número de siembras, los byes serán sorteados de forma que se distribuyan tan uniformemente como sea posible en todas las secciones del cuadro.

13.5. Dobles

13.5.1. Haciendo el sorteo

La ubicación de las siembras y de los byes y el sorteo de las parejas se hará siguiendo los mismos principios que en el sorteo de individuales.

13.5.2. Vacantes

Una pareja de dobles constituye una entrada en dobles. Por lo tanto, si cualquiera de los integrantes de la pareja de dobles no puede jugar, esa entrada de dobles esta sujeta a ser retirada y sustituida. Sin embargo, si un jugador tiene que retirarse a causa de una lesión u otra circunstancia inevitable después del cierre de la inscripción, pero antes del sorteo, su compañero podrá entrar nuevamente con otro jugador que no ha sido aceptado en el evento de dobles.

Excepto bajo esta circunstancia, los jugadores no podrán cambiar de compañero después del cierre de la inscripción de dobles. En ningún caso cualquier jugador podrá cambiar de compañero después de realizado el sorteo, a menos que el sorteo sea hecho nuevamente debido al retiro de una o más parejas que eran siembra.

13.6. Siembras Oficiales – Rehacer el Cuadro

Las siembras no serán oficiales hasta que se realice el cuadro. El último ranking disponible debe ser usado. Los rankings de las Ligas no serán usados para determinar siembras.

Cualquier vacante creada por el retiro de una siembra, debe ser ocupada por el siguiente jugador de mejor ranking en el cuadro principal elegible para ser sembrado. La posición vacante creada por el jugador de mejor ranking debe entonces ser ocupada por el siguiente jugador del listado de aceptación original.

Cualquier vacante creada por el retiro de una siembra, la cual ocurre después de publicar el orden de juego debe ser ocupada por un jugador alterno.

13.7. Renuncia a Reclamos

Todos los jugadores que se inscriben en torneos oficiales de la Federación Colombiana de Tenis aceptan, como una condición de su entrada, que por ellos mismos, sus administradores y representantes personales, que no establecerán pleitos, incluyendo el pasado, presente y futuro, contra la F.C.T., Ligas, Clubes y Comités Organizadores de los torneos, con respecto a cualquier lesión, sin importar cual haya sido su causa o cualquier pérdida que se tenga de objetos personales, durante el viaje hacia y desde, o participando en cualquier torneo del Circuito de la Federación. Por lo tanto se recomienda que todos los jugadores tengan un adecuado seguro médico.

CODIGO DE CONDUCTA

1. PROPOSITO

El objetivo de éste código, es el de mantener clara, recta y dentro de unos estándares razonables de conducta, la participación de los jugadores en todos los torneos, campeonatos regionales y nacionales incluidos dentro del circuito nacional.

1.1. APLICABILIDAD

El presente código será aplicado en todos y cada uno de los torneos especificados en el presente reglamento.

2. REPORTE

Para mantener un completo record de todas las acciones que se tomen bajo este código, el Referee, Arbitro General y / o Supervisor de la **FEDERACIÓN** debe incluir en su reporte toda acción o recomendaciones bajo los siguientes encabezamientos:

- Penalidades impuestas
- Puntos de suspensión
- Retiros
- Cualquier comportamiento no profesional

3. RETIROS

Cualquier retiro tardío de un jugador de un torneo, excepto por razones de salud o luto, debe ser automáticamente castigado para ejecutar los puntos de suspensión como sigue: cuatro (4) puntos de suspensión serán otorgados al jugador que se retire por primera ocasión sin una razón justificable y cinco (5) puntos de suspensión por cada subsiguiente ocasión con notificación o seis (6) puntos de suspensión por cada ocasión subsiguiente sin notificación.

Cualquier jugador que deje de reportarse en el campo de juego dentro de los quince (15) minutos a partir del momento en que su partido ha sido llamado, deberá ser considerado "no presente" y será excluido por el Referee y al mismo tiempo será penalizado bajo el código de conducta. En el caso que no haya llamado oficial, el tiempo comienza a la hora en que está programado su partido.

Cualquier jugador puede retirarse dos veces al año calendario sin una penalización automática, presentando una excusa médica a la Comisión Técnica Nacional y en la que se exprese la incapacidad para jugar en el torneo debido a una lesión específica o enfermedad. Las certificaciones médicas deben ser recibidas por la **FEDERACIÓN** dentro de los veintiún (21) días a partir del día en el que el jugador se está retirando del torneo en mención. (Ver excusa médica).

4. ENTRENADORES, REPRESENTANTES Y ALLEGADOS DE JUGADORES

Ni el entrenador, representante o allegado a un jugador debe en ningún momento, particularmente durante un torneo o un evento dentro del cual el jugador ha sido aceptado, comportarse de forma que manifieste descortesía con la **FEDERACIÓN**, con los torneos, con cualquier jugador acompañante, supervisor, juez, personal del torneo o con el juego del tenis.

Conducta abusiva, incluyendo conducta directa hacia cualquier jugador, supervisor, juez del torneo en el campo o espectador, deberá ser considerada una violación de esta regla.

Las violaciones resultarán en la denegación de los privilegios o exclusión de cada persona de cualquier y todos los torneos del circuito; o cualquier otra sanción que la C.T.N. crea conveniente.

5. OFENSAS DE LOS JUGADORES EN EL SITIO DEL TORNEO

5.1. General

Todo jugador debe, durante los partidos y en todo momento mientras esté en el sitio del torneo, comportarse de una manera respetuosa, ordenada y deportiva.

Las siguientes disposiciones deben aplicarse a la conducta de los jugadores mientras que estén dentro de los recintos del torneo.

5.2. Puntualidad

Los partidos deben seguir el uno al otro sin retraso de acuerdo con lo anunciado en el orden de juego.

El orden de juego debe ser colocado por el Referee en un lugar visible dentro del área destinada a los jugadores. El orden de juego anunciado, no puede ser cambiado sin la

aprobación del Referee.

El Referee debe colocar un reloj en un lugar visible y este será el reloj oficial del evento.

Los partidos deben ser llamados de acuerdo al orden de juego usando todos los medios disponibles y razonables.

Cualquier jugador que no esté listo para jugar dentro de los quince (15) minutos después que su partido ha sido llamado puede ser descalificado a menos que el Referee a su discreción, después de considerar todas las circunstancias relevantes, decida no declarar la descalificación. Inconvenientes por congestión de tráfico, no son circunstancias relevantes.

5.3. Uniforme y Equipo

Todos los jugadores deben vestir y presentarse para jugar de forma apropiada, de acuerdo con el atuendo acostumbrado para este deporte.

5.3.1. Ropa inaceptable

Durante un partido (incluyendo el calentamiento) no se podrá utilizar sudadera, pantalones de gimnasia, camisas de vestir, de algodón, T-shirts u otra ropa inapropiada. Si un jugador tiene duda, él o ella debe consultar al Referee, quien podrá instruirlo sobre el atuendo a llevar.

5.3.2. Equipos de dobles

Los integrantes de un equipo de dobles deben vestirse sustancialmente del mismo color.

5.3.3. Identificación

Solo se permitirá la identificación en la ropa o equipo de los jugadores en el campo durante un partido, en cualquier conferencia de prensa o ceremonia del torneo, de acuerdo con las siguientes especificaciones:

5.3.3.1. Camisetas, sacos o chaquetas

I. Mangas

Una (1) identificación comercial (no de fabricante) en cada manga, ninguna de las cuales excederá tres (3) pulgadas cuadradas (19,5 cm²), más un logotipo estándar del fabricante, ninguno de los cuales excederá ocho (8) pulgadas cuadradas (52 cm²), si hay escritura en dicho logo, esta no debe sobrepasar cuatro (4) pulgadas cuadradas (26 cm²) por manga.

II. Manga sisa (sin mangas)

Dos (2) identificaciones comerciales (no de fabricante), ninguna de las cuales excederá cuatro (4) pulgadas cuadradas (26 cm²), en el frente del atuendo.

III. Frente, espalda y/o cuello: Un total de dos (2) logotipos estándar de fabricante, ninguno de los cuales excederá dos (2) pulgadas cuadradas (13 cm²) de tamaño que podrán estar ubicados en cualquier lugar (por ejemplo: dos en el frente o uno atrás y uno en el cuello, etc.) o uno (1) solo que no exceda cuatro (4) pulgadas cuadradas (26 cm²), que podrá ser ubicado en cualquiera de las partes mencionadas.

5.3.3.2. Faldas y /o pantalonetas

Dos (2) logotipos estándar de fabricante únicamente, ninguno de los cuales excederá dos (2) pulgadas cuadradas (13 cm²) de tamaño o un logotipo estándar de fabricante que no excederá cuatro (4) pulgadas cuadradas (26 cm²).

5.3.3.3. Pantalones cortos de lycra

Pueden tener un (1) logotipo estándar de fabricante, el cual no debe exceder dos (2) pulgadas cuadradas (13 cm²) de tamaño.

5.3.3.4. Vestidos

Para propósitos de la publicidad permitida en vestidos, debemos tratar el atuendo como la combinación de camiseta más falda (dividiendo el vestido en la cintura) de acuerdo con las siguientes especificaciones:

Una (1) identificación comercial (no de fabricante) en cada manga, ninguna de las cuales excederá tres (3) pulgadas cuadradas (19,5 cm²), más un logotipo estándar del fabricante, ninguno de los cuales excederá ocho (8) pulgadas cuadradas (52 cm²), si hay escritura en dicho logo, esta no debe sobrepasar cuatro (4) pulgadas cuadradas (26 cm²) por manga.

5.3.3.5. Medias y zapatillas

Logotipos estándar de fabricante en cada media y en cada zapatilla. Los logotipos de las medias están limitados a un máximo de dos (2) pulgadas cuadradas (13 cm²).

5.3.3.6. Raquetas

Logotipos estándar de fabricante; logotipo estándar de fabricante sobre las cuerdas.

5.3.3.7. Gorra, balaca o muñequera

Un logotipo estándar de fabricante, el cual puede contener escritura y no debe exceder dos (2) pulgadas cuadradas (13 cm²) de tamaño.

5.3.3.8. Maletines, toallas u otros equipamientos o parafernalia

Logotipos estándar de fabricante de artículos de tenis en cada uno de ellos más dos (2) identificaciones comerciales en el maletín (thermo bag), ninguno de los cuales debe ser mayor a cuatro (4) pulgadas cuadradas (26 cm²).

5.3.3.9. Otro evento de tenis, Deportivo o de entretenimiento

No obstante, ninguna disposición diferente a las anteriormente descritas, permite a los jugadores utilizar nombres, emblemas, logotipos, marcas registradas, símbolos u otras descripciones de ningún circuito, serie o exhibición de torneos de tenis, cualquier otro deporte o evento de entretenimiento, a menos que algo diferente sea dispuesto por la **FEDERACION.**

En el caso que algún logotipo comercial llegará a violar alguna disposición gubernamental o algún interés publicitarios de la organización, entonces ese logotipo será prohibido.

5.3.3.10. Definición de fabricante

Para los propósitos de esta regla, el fabricante significa el productor (o el que elabora) la ropa o equipo en cuestión.

5.3.3.11. Definición de distintivo comercial

Para los propósitos de esta regla, el distintivo comercial significa patrocinador, nombre de la Liga, Club o Academia a la que pertenece.

5.3.3.12. Determinación del tamaño del logotipo

El tamaño límite de dos (2) pulgadas cuadradas (13 cm²), tres (3) pulgadas cuadradas (19.5 cm²) o cuatro (4) pulgadas cuadradas (26 cm²), debe ser establecido determinando del área del parche real u otra adición a la ropa del jugador sin considerar el color del mismo. En la determinación del área (dependiendo de la forma del parche), un círculo, un triángulo o un rectángulo debe ser dibujado alrededor del mismo y su tamaño para el propósito de esta regla, debe ser el área dentro de la circunferencia del círculo o el perímetro del triángulo o del rectángulo en cuestión.

Cuando el color base del parche es el mismo que el de la ropa, entonces para determinar el área, el tamaño del parche será el tamaño del logotipo.

NO SE PERMITIRA COLOCAR ESPADADRAPO O CINTA SOBRE UN LOGOTIPO, CON EL ANIMO DE CUBRIRLO DURANTE UN PARTIDO.

5.3.4. Ropa de Calentamiento

Los jugadores podrán usar ropa de calentamiento durante el tiempo establecido para ello y durante el partido cumpliendo con las disposiciones anteriormente mencionadas y adicionalmente el jugador debe obtener la aprobación del Referee antes de usar ropa de calentamiento durante el partido.

5.3.5. Cambio y omisión

Cualquier jugador que quebrante esta norma, puede ser ordenado por el juez o referee para cambiar su atuendo inmediatamente y en un plazo máximo de quince (15) minutos. Dejar de hacerlo causara la pérdida de su partido y la imposición de puntos de suspensión.

5.3.6. Evento de dobles

Los puntos de suspensión impuestos por violaciones a esta sección relacionados con atuendo y equipo, deberán ser asignados únicamente contra el integrante del equipo que está cometiendo la violación a menos que ambos miembros del equipo la cometan.

5.3.7. Abandonar el campo de juego

Un jugador no puede abandonar el campo de juego durante un partido (incluyendo el calentamiento) sin permiso del juez.

Un jugador que viole esta sección puede ser descalificado por el Referee.

5.3.8. Mejor esfuerzo

Un jugador debe emplear todo su esfuerzo para ganar un partido.

Un jugador que, en la opinión del Referee y/o del juez, no emplee o intente dar lo mejor de sí, puede ser incluso descalificado.

5.3.9 No terminar un partido

Un jugador debe terminar un partido en progreso a menos que se vea incapacitado para hacerlo.

Un jugador que viole esta sección podrá ser descalificado inmediatamente por el Referee.

5.3.10 Rueda de prensa

A menos que una lesión o incapacidad física le impida presentarse, un jugador o equipo debe atender la rueda de prensa después del partido, sin importar que el jugador o equipo haya sido el ganador o el perdedor.

5.3.11 Violación de Tiempo / Demora de juego

Los jugadores deben comenzar a jugar una vez el juez así lo ordene, después de terminado el tiempo establecido para el calentamiento. De allí en adelante el juego debe ser continuo y los jugadores no deben retrasarlo por ninguna causa, incluyendo sin limitación alguna, la pérdida natural de la condición física.

Un máximo de veinte (20) segundos será el lapso, desde el momento en que la pelota sale de juego al final de un punto hasta el momento en que la pelota es golpeada en el primer servicio del siguiente punto. Sí el servicio es falta, entonces el segundo servicio debe ser ejecutado sin retraso por el servidor.

Cuando haya cambio de lado, un máximo de noventa (90) segundos será el lapso, desde el momento en que la bola sale de juego al final del game, hasta el momento en que el primer servicio del siguiente game es ejecutado. Sí el primer servicio es falta, el segundo servicio debe ser ejecutado sin retraso. Sin embargo, después del primer game de cada set y durante el tie-break, el juego debe ser continuo y los jugadores deben cambiar de lado sin un periodo de descanso.

Al finalizar cada set, sin importar el marcador, debe haber un periodo de descanso "Set Break" de ciento veinte (120) segundos desde el momento en que la bola sale de juego al finalizar el game hasta el momento en el que el primer servicio del siguiente game es ejecutado.

Sí el set termina después de un número par de games, no habrá cambio de lado hasta después del primer game del siguiente set.

El receptor debe jugar dentro del ritmo razonable del servidor y debe estar listo a recibir

cuando el servidor este listo a servir.

Retrasos debidos a la pérdida natural de la condición física, constituyen una violación de esta sección.

La primera violación de esta sección será penalizada con una advertencia (warning) y cada violación subsiguiente será penalizada mediante la asignación de un punto de penalización (point penalty). Sin embargo, cuando la violación se da como resultado de rehusarse a jugar o un tratamiento por lesión, después de ordenarse por parte del juez la continuación del juego o no regresar al campo dentro del tiempo permitido, una penalización de código (demora de juego) será impuesta de acuerdo con el sistema de penalidades.

5.3.12. Obscenidad audible

Los jugadores no podrán usar obscenidades audibles dentro del recinto del torneo.

Si la violación ocurre dentro de un partido (incluyendo el calentamiento), el jugador será penalizado de acuerdo con el sistema de penalidades. En circunstancias que sean flagrantes y particularmente escandalosas, una sencilla violación de esta sección debe también constituir una ofensa mayor de "comportamiento agravado" y debe ser sometido a penalizaciones adicionales que están presentadas más adelante.

Para los propósitos de esta regla, obscenidad audible está definida como el uso de palabras comúnmente conocidas y entendibles por ser profanas y pronunciadas claramente y en voz alta de tal forma que el juez de silla, los espectadores, los jueces de línea o caddies las escuchen.

5.3.13. Obscenidad visible

Los jugadores no deberán hacer gestos obscenos de ninguna clase dentro del recinto del torneo.

Si la violación ocurre durante un partido (incluyendo el calentamiento), el jugador podrá ser penalizado de acuerdo con el sistema de penalidades. En circunstancias que sean flagrantes y particularmente injuriosas para el desarrollo del torneo, o que sean singularmente escandalosas, una sencilla violación de esta sección podrá también constituirse en una ofensa mayor de "comportamiento agravado" y podrá ser sujeto de penalidades adicionales que se presenta más adelante.

Para el propósito de esta regla, obscenidad visible esta definida como el realizar señas por parte de un jugador con sus manos, raqueta o pelotas que comúnmente tienen un significado obsceno.

5.3.14. Abuso verbal

Los jugadores no deberán en ningún momento abusar verbalmente de ningún juez, oponente, espectador u otra persona dentro de los recintos del torneo.

Sí la violación ocurre durante un partido (incluyendo el calentamiento), el jugador podrá ser penalizado de acuerdo con el sistema de penalidades. En circunstancias que sean flagrantes y particularmente injuriosas para el desarrollo del torneo, o que sean singularmente escandalosas, una sencilla violación de esta sección podrá también constituirse en una ofensa mayor de "comportamiento agravado" y podrá ser sujeto de penalidades adicionales que se presentan más adelante.

Para los propósitos de esta regla, el abuso verbal esta definido como una afirmación dirigida a un juez, oponente, espectador u otra persona que implica deshonestidad o es un insulto despectivo u otro abuso de otro modo.

5.3.15. Abuso físico

Los jugadores no deberán en ningún momento abusar físicamente de ningún juez, oponente, espectador u otra persona dentro del recinto del torneo.

Sí la violación ocurre dentro de un partido (incluyendo el calentamiento), el jugador podrá ser penalizado de acuerdo con el sistema de penalidades. En circunstancias que sean flagrantes y particularmente injuriosas para el desarrollo del evento, o que sean singularmente escandalosas, una sencilla violación de esta sección podrá constituirse también en una ofensa mayor de "comportamiento agravado" y podrá ser sujeto de penalidades adicionales que se presentan más adelante.

Para los propósitos de esta regla, el abuso físico esta definido como tocar sin autorización a un juez, oponente, espectador u otra persona.

5.3.16. Abuso de pelotas

Los jugadores no deberán golpear, patear o lanzar violentamente o con disgusto una pelota de tenis dentro los recintos del torneo, excepto en el ejercicio razonable de la disputa de un partido. Sí la violación ocurre dentro de un partido (incluyendo el calentamiento) el jugador debe ser penalizado de acuerdo con el sistema de penalidades.

Para los propósitos de esta regla, abuso de pelotas esta definido como golpear una pelota

intencionalmente fuera del encerramiento del campo de juego, golpear una pelota peligrosamente o descuidadamente dentro del campo o golpear una pelota con negligencia sin medir las consecuencias.

5.3.17. Abuso de raqueta o equipo

Los jugadores no deberán golpear, patear o lanzar violentamente la raqueta o el equipo dentro de los precintos del torneo.

Si la violación ocurre dentro de un partido (incluyendo el calentamiento), el jugador debe ser penalizado de acuerdo con el sistema de penalidades.

Para el propósito de esta regla, abuso de raqueta o equipo esta definido como destruir o dañar violentamente la raqueta o equipo o golpear intencionalmente la red, el campo, la silla del juez u otro objeto permanente con enojo o frustración durante un partido.

5.3.18. Instrucciones “Coaching”

Los jugadores no pueden recibir instrucciones (coaching) durante un partido (incluyendo el calentamiento). Comunicaciones de cualquier clase, audibles o visibles, entre un jugador y un entrenador se interpretarán como coaching. Los jugadores también deben prohibir a sus entrenadores (1) el uso de obscenidades audibles dentro de los predios de la sede del torneo, (2) hacer gestos obscenos de cualquier clase dentro de los predios de la sede del torneo, (3) abusar verbalmente de cualquier oficial, oponente, espectador u otra persona dentro de los predios de la sede del torneo, (4) abusar físicamente de cualquier oficial, oponente, espectador u otra persona dentro de los predios de la sede del torneo y (5) dar, hacer, emitir, autorizar o aprobar cualquier declaración pública dentro de los predios de la sede del torneo que tenga o pueda tener, un efecto perjudicial o en detrimento de los mejores intereses del torneo o del juzgamiento del mismo.

Violaciones de esta sección pueden someter al jugador a tres (3) puntos de suspensión por cada violación. En adición, sí la violación ocurre dentro de un partido (incluyendo el calentamiento), el jugador podrá ser penalizado de acuerdo con el sistema de penalidades adicional presentado más adelante.

En circunstancias que sean flagrantes y particularmente injuriosas, el Referee puede ordenar que el entrenador sea removido del sitio del partido o de los predios de la sede del torneo y sí su orden no se cumple puede declarar un default (descalificación) inmediato del jugador.

Nota: la palabra “coaching” incluye cualquier consejo o instrucción.

5.3.19. Conducta antideportiva

Los jugadores deberán comportarse en todo momento de una manera caballerosa y leal, respetando la autoridad de los jueces y los derechos de los oponentes, espectadores y demás personas dentro del recinto del torneo.

Sí la violación ocurre dentro del partido (incluyendo el calentamiento), el jugador debe ser penalizado de acuerdo con el sistema de penalidades.

En circunstancias que son flagrantes y particularmente injuriosas para el éxito del torneo, o son singularmente atroces, una simple violación de esta sección podrá constituir una ofensa mayor de "conducta agravada" y deberá ser sujeta de penalizaciones adicionales que se presentan más adelante.

Para los propósitos de esta regla, la conducta antideportiva esta definida como cualquier conducta inadecuada por parte del jugador que sea un abuso claro o que va en contra del deporte, pero que no corresponde a una de las prohibiciones de cualquier ofensa específica anteriormente mencionada.

5.3.20. Advertencias

Cualquier jugador que reciba tres (3) advertencias durante un torneo, será penalizado con puntos de suspensión.

5.3.21. Sistema de penalidades

El sistema de penalidades a ser usado para las violaciones antes mencionadas (excepto el retraso no razonable) es el siguiente:

Primera ofensa	Advertencia
Segunda ofensa	Penalización de un punto
Tercera ofensa	Penalización de un game

Sin embargo, después de la tercera violación de código, el Referee podrá determinar sí cada subsiguiente ofensa podrá constituir un default (descalificación).

Las penalidades de punto pueden ser impuestas por el juez de silla. Sí el juez de silla deja de otorgar una penalidad de punto por una violación, entonces el Referee podrá ordenarle que lo haga. El jugador debe ser claramente informado de cada advertencia y cada penalización de punto que se le haya otorgado. Durante un partido juzgado por un competidor, ninguna penalización podrá ser impuesta sin la autorización del Referee o su asistente.

5.3.22. Descalificaciones

El juez de silla puede declarar una descalificación por cualquier violación a este código, o de conformidad con el sistema de penalizaciones anteriormente mencionado. Sobre la apelación del jugador, el Referee tiene la autoridad para afirmar o rechazar una expulsión inmediata y su decisión sobre la apelación será final.

El Referee puede descalificar a un jugador por cualquier violación a este código y cada decisión será inapelable.

Cualquier jugador que es descalificado podrá ser retirado de todos los demás eventos, excepto cuando el incidente en el que se ve involucrado es únicamente una violación a la puntualidad o no cumple con las indicaciones de uniforme o equipo o por la pérdida de la condición física o cuando su compañero de dobles comete la violación de código la cual causa la descalificación.

5.3.23. Penalidades por eventos de dobles

Las penalizaciones de punto y / o las descalificaciones si son asignadas por violaciones al código deben ser asignadas contra el equipo.

5.3.24. Determinaciones y penalizaciones

El Referee podrá realizar una investigación, para determinar los hechos relacionados con las ofensas en el lugar de todos los jugadores, si se han presentado y determinar que sanción debe ser aplicada bajo el sistema de penalidades y enviar por escrito la acción disciplinaria que se ha tomado contra el jugador.

5.3.25. Puntos de suspensión

Los puntos de suspensión deben ser adjudicados al jugador de la siguiente forma:

DESCRIPCIÓN DE LA FALTA	PUNTOS
Descalificación dada por el Referee por una violación de código.	10
Retiro de un jugador de cualquier ronda, excepto por razones de salud o duelo.	5
Retiro de un torneo con notificación después del plazo (a partir de la segunda ocasión).	5
No presentarse a la firma de planilla estando en el cuadro principal o cuadro de clasificación.	5
Retiro de un torneo sin notificación después del plazo (a partir de la	6

<u>segunda ocasión).</u>	
<u>Retiro de un torneo después del plazo (primera ocasión).</u>	<u>4</u>
<u>Descalificación después del intento fallido de cumplir la orden de cambio de uniforme o equipo.</u>	<u>4</u>
<u>Descalificación debida a la llegada tarde a un partido (W.O.).</u>	<u>5</u>
<u>Descalificación debida a dejar el campo de juego sin autorización del juez.</u>	<u>3</u>
<u>Descalificación debida a no realizar el mejor esfuerzo para ganar.</u>	<u>3</u>
<u>Descalificación debida a no terminar un partido a menos que se esté incapacitado para ello.</u>	<u>3</u>
<u>Conducta antideportiva en el sitio del torneo (excluyendo el campo de juego).</u>	<u>10</u>
<u>Por cada penalización adjudicada.</u>	<u>3</u>
<u>Descalificación debida a ser sorteado y no presentarse en la sede del torneo.</u>	<u>10</u>
<u>Retiro del evento de dobles después de la inscripción</u>	<u>2</u>
<u>Por cada warning adquirido (llamado de atención por conducta).</u>	<u>3</u>
<u>Agresión física a un oponente, juez, caddie, Organización</u>	<u>C.agravada</u>
<u>Agresión verbal a un oponente, Juez, caddie, Organización</u>	<u>C.agravada</u>
<u>Conducta Antideportiva dada por un acompañante o entrenador</u>	<u>C.agravada</u>

Sí un jugador recibe un total de 10 puntos o más de suspensión en un periodo de doce (12) meses, el jugador debe ser suspendido de las competencias para menores avaladas por la F.C.T. por un periodo de tiempo de acuerdo a la siguiente tabla:

PUNTOS DE SUSPENSIÓN ACUMULADOS

PERIODO DE SUSPENSIÓN

Diez (10)	4 semanas
Dieciséis (16)	4 semanas más
Veintidós (22)	4 semanas más

Una vez el periodo de suspensión se ha ejecutado, los diez (10) puntos serán deducidos del total de puntos de suspensión del jugador. Sí el jugador tiene más de diez (10) puntos de suspensión cuando el comienza su periodo de suspensión, estos puntos permanecerán y serán los puntos que el jugador continua acumulando.

Los puntos de suspensión deberán ser acumulados una vez la F.C.T. reciba el reporte del torneo. La F.C.T. debe informar a la Liga correspondiente lo relacionado con los puntos de suspensión impuestos para darle a la Liga la oportunidad de conocer, en nombre del jugador, cualquier información adicional para su consideración.



La suspensión debe comenzar a partir de la fecha especificada por la F.C.T. la cual debe tomarse dentro del tiempo requerido para notificar al jugador y a todas las partes involucradas.

La F.C.T. es responsable de notificar a todas las Ligas afiliadas de cualquier suspensión en que incurra un jugador.

Los puntos de suspensión caducarán el 31 de diciembre de cada año.

5.3.26. Regla de Obstrucción.

Cualquier retraso de juego intencional, abuso de la regla de los veinte (20) segundos, de los noventa (90) segundos o de los ciento veinte (120) segundos en el cambio de lado podrá convertirse en una advertencia al jugador en la primera ofensa y en la pérdida de un punto en todas las subsiguientes infracciones. Cualquier distracción continua del juego, como gruñir o gritar, será tratada de la siguiente forma:

La primera ofensa resultará en un let, el punto será repetido y el jugador será advertido por el juez que si se presenta una segunda ocasión resultará en la pérdida del punto.

5.3.27. Salida al baño – Cambio de atuendo

Un jugador puede solicitar permiso para salir del campo de juego por un tiempo razonable para ir al baño (o cambiar su atuendo en torneos femeninos). Las salidas al baño deben ser tomadas en el set break (al finalizar el set) y pueden ser usadas únicamente para este propósito y no para otros. El cambio de atuendo debe ser tomado en el set break y solamente están permitidos en el tenis femenino.

En el tenis femenino, una jugadora tiene derecho a dos (2) breaks durante el partido. En el tenis masculino, un jugador tiene derecho a un (1) toilet break (salida al baño) durante un partido al mejor de tres (3) sets.

En un partido de dobles, cada equipo tiene derecho a un total de dos (2) breaks. Sí los integrantes de un equipo (pareja) salen del campo de juego juntos, este contará como uno (1) de los breaks por equipo autorizados. En cualquier momento en el que el jugador salga del campo de juego para un toilet break (salida al baño), este es considerado como uno de los breaks autorizados sin importar sí su oponente deja o no el campo de juego. Cualquier toilet break tomado después que el calentamiento ha iniciado, es considerado como uno (1) de los breaks autorizados. Adicionales breaks deberán ser autorizados, pero podrán ser penalizados de acuerdo con el sistema de penalidades sí el jugador no esta listo para jugar dentro del tiempo permitido.

El Referee tiene la autoridad para negar el permiso de dejar el campo durante un partido



para salir al baño o para el cambio de atuendo sí esto es interpretado por el Referee como un abuso flagrante de la regla de conducta deportiva (nota: para clarificar el hecho que el Referee tiene la discreción de prohibir al jugador dejar el campo, es si a consideración del referee, esto no es necesario).

Ofensas Mayores del Jugador

Los jugadores en ningún torneo de la **FEDERACIÓN** podrán comprometerse en "conducta agravada", la cual está definida como sigue:

1. Uno o más incidentes de conducta designada en este código que constituye "conducta agravada";
2. Un incidente de comportamiento que sea flagrante y particularmente injurioso para el éxito del torneo, o sea singularmente atroz;
3. Una serie de dos (2) o más violaciones de este código dentro de un periodo de doce (12) meses los cuales independientemente no constituyen "conducta agravada", pero cuando son vistas juntas establecen un patrón de conducta que es colectivamente atroz y está en detrimento u ofende a la organización de los torneos de la **FEDERACIÓN**.

La violación de esta sección puede generar al jugador una suspensión para jugar en los torneos de la **FEDERACIÓN** por un periodo de tiempo basado en la decisión de la **C.T.N.**

CONDICIONES MÉDICAS

TIEMPO PARA ATENCIÓN MÉDICA (Medical Time - Out)

En el evento que un jugador requiera un tratamiento médico durante el partido o calentamiento o crea que un diagnóstico y un tratamiento médico sea requerido por una condición médica, el jugador puede solicitar a través del juez al médico del torneo. El médico del torneo puede autorizar un tiempo para atención médica de hasta tres (3) minutos por esa condición. El jugador solo puede pedir al médico durante los cambios de lado, a no ser que ocurra un accidente visible durante el partido que amerite la suspensión inmediata; está estipulado como situaciones "agudas" y "no agudas".

La evaluación y el tratamiento de la condición del jugador será realizada solamente por el médico del torneo. Por solicitud del médico, un asistente (por ejemplo, enfermera) podrá asistirlo en la evaluación y el tratamiento. El tiempo de atención médica comienza después de completarse la evaluación y el diagnóstico de la condición médica hecha por el médico.

El médico puede tratar condiciones físicas relacionadas con el calor sí lo determina

apropiado. Sin embargo, a un jugador se le permitirá únicamente un tiempo para atención médica por partido, para cualquier y todas las condiciones de calambres.

TRATAMIENTO MÉDICO

Un jugador puede, dentro de los noventa (90) segundos del cambio de lado o en los ciento veinte (120) segundos del set break, recibir en el campo de juego evaluación, tratamiento y suministros del médico del torneo, quien puede recibir ayuda de sus asistentes (por ejemplo la enfermera). El jugador debe hacer esta solicitud a través del juez.

Como una guía, este tratamiento médico no puede exceder dos (2) cambios de lado.

Lo siguiente es una clarificación de las condiciones médicas tratables y no tratables:

Condiciones Médicas Tratables:

El médico del torneo determinará si la condición médica es tratable. Las condiciones médicas tratables incluyen pero no están limitadas por, lesiones, enfermedad, calor relacionado con las condiciones y calambres. (En caso de calambre muscular, un jugador puede recibir tratamiento solo durante el tiempo permitido por cambio de lado o al final de cada set.). Un jugador con una condición pre-existente, sufrida anterior al partido que se esta desarrollando, puede solicitar y recibir un tratamiento sí su condición se agrava durante el partido que está jugando.

La necesidad de los tres (3) minutos para el tratamiento médico será determinada por el médico del torneo una vez la evaluación de la condición médica ha terminado.

Condiciones Médicas No Tratables:

Los jugadores no podrán recibir tratamiento en ningún momento del partido (incluyendo el calentamiento) para las siguientes condiciones:

- Cualquier enfermedad o condición médica, que por determinación del médico del torneo no pueda ser tratada apropiadamente o que no pueda ser mejorada por el tratamiento médico disponible;
- Condiciones pre-existentes no agravadas durante el juego;
- Fatiga general del jugador;
- Cualquier condición que requiera inyecciones, infusiones intravenosas o administración de oxígeno, excepto para jugadores diabéticos quienes deben haber

presentado con anterioridad una certificación médica. Esta condición médica le permitirá al jugador usar dispositivos fuera del campo para chequear el nivel de azúcar en la sangre y en caso de ser necesario recibir inyecciones subcutáneas de insulina.

Condiciones Tratables en el Cambio de Lado:

Toda condición médica clasificada como condición tratable, incluyendo ajuste de soportes médicos (esparadrapo, vendas, etc) o requerimientos médicos (por ejemplo bebidas hidratantes, lentes de contacto) pueden ser atendidos dentro de los noventa (90) segundos del cambio de lado por el médico del torneo. Sin embargo, un jugador siempre debe hacer su solicitud de ver al médico a través del juez.

Notas dentro del Campo:

- El juez tiene la autoridad para llamar un tratamiento oficial para ajuste de equipo.
- Una vez el jugador ha ingresado al campo de juego, él puede tener equipo suplementario, comida o bebida y ropa entregada a él únicamente por el juez.

PROCEDIMIENTO PARA LA SOLICITUD DE ATENCIÓN MÉDICA (TIME – OUT)

- **Durante el Calentamiento:** Sí un jugador sufre una condición médica durante el calentamiento que impida que él inicie el partido como estaba programado, el jugador puede recibir un tratamiento médico o un periodo para tratamiento de noventa (90) segundos al finalizar el calentamiento antes de iniciar el partido. Sí es claro que el jugador no está en condiciones físicas para competir después de recibir el tratamiento, entonces el partido no podrá iniciar. Cualquier condición médica contraída durante el calentamiento debe ser considerada como una condición pre-existente una vez el partido haya iniciado.

- **Durante el Partido:** Un jugador puede realizar la solicitud y recibir un tiempo para atención médica inmediatamente, en el próximo cambio de lado o en el set break (en tal caso, el tratamiento es en adición del tiempo permitido para el cambio de lado o el set break), o cuando el médico del torneo arribe, evalúe y este preparado para realizar el tratamiento. Sí el juego es detenido hasta que el médico arribe al campo, entonces cuando el tratamiento o la consulta ha terminado (antes de completarse el tratamiento, el juego debe reanudarse inmediatamente excepto en el caso de re-calentamiento).

Además, el juez puede detener el juego y llamar al médico del torneo, quien puede advertir que de continuar el juego se puede ir en detrimento de la salud del jugador. En ese caso, el Referee puede retirar al jugador del partido.



PENALIZACIÓN

Después de completarse el tratamiento médico, cualquier retraso debe ser penalizado de acuerdo con el sistema de penalidades.

INCAPACIDAD FISICA

Cuando por causa de una lesión o enfermedad de un jugador, la programación de los partidos del torneo esté en peligro y ante la posibilidad de extenderla; sí el Referee cree que el jugador no estará en las mejores condiciones para el partido, él tiene la autoridad de declarar inelegible al jugador para competir. El Referee debe usar su poder con gran discreción y debe buscar las notificaciones médicas y cualquier otra información apropiada en todos los casos. También, el jugador puede continuar jugando el otro evento (sencillos o dobles) del torneo, sí el médico certifica que la condición del jugador puede mejorar y podrá estar físicamente mejor más adelante, ya bien sea ese mismo día o al día siguiente. Por lo tanto, es responsabilidad de cada torneo tener un médico disponible en todo momento.

COMISIÓN TECNICA NACIONAL