

**REGLAMENTO  
CIRCUITO  
NACIONAL JUVENIL  
2019**

FEDERACIÓN COLOMBIANA  
DE TENIS



## TABLA DE CONTENIDO

REGLAMENTO CIRCUITO NACIONAL JUVENIL 2019 .....	6
<b>1. PARTICIPANTES .....</b>	<b>6</b>
1.1. Edad .....	6
1.2. Categorías y torneos por edades.....	7
<b>2. DEFINICIONES PARA EL INGRESO .....</b>	<b>7</b>
2.1. Aceptación directa .....	7
2.2. Invitación especial ( <i>Wild Card</i> ).....	7
2.3. Clasificados .....	8
2.4. Perdedores afortunados ( <i>Lucky Losers</i> ).....	8
2.5. Alternos .....	9
2.6. Alternos en la sede.....	9
2.7. Dobles .....	9
<b>3. INSCRIPCIONES .....</b>	<b>10</b>
3.1. Torneos Nacionales .....	10
3.2. Cambio de categoría .....	11
3.3. Inscripción en torneos simultánea .....	11
3.4. Firma de planilla de sencillos .....	12
3.5. Firma de planilla de dobles .....	12
<b>4. RETIROS .....</b>	<b>13</b>
<b>5. EXCUSA MÉDICA .....</b>	<b>13</b>
<b>6. TORNEOS.....</b>	<b>13</b>
6.1. Requerimientos organizativos.....	14
6.2. Premios .....	17
6.3. Hoja de datos del torneo ( <i>Ficha Técnica/Fact Sheet</i> ) .....	17
6.4. Pago de inscripción.....	18
<b>7. CARACTERÍSTICAS ORGANIZATIVAS DE LOS TORNEOS .....</b>	<b>18</b>
<b>8. CONDICIONES DE JUEGO .....</b>	<b>18</b>
8.1. Períodos de descanso .....	18
8.2. Suspensión y postergación.....	19
8.3. Pelotas .....	20



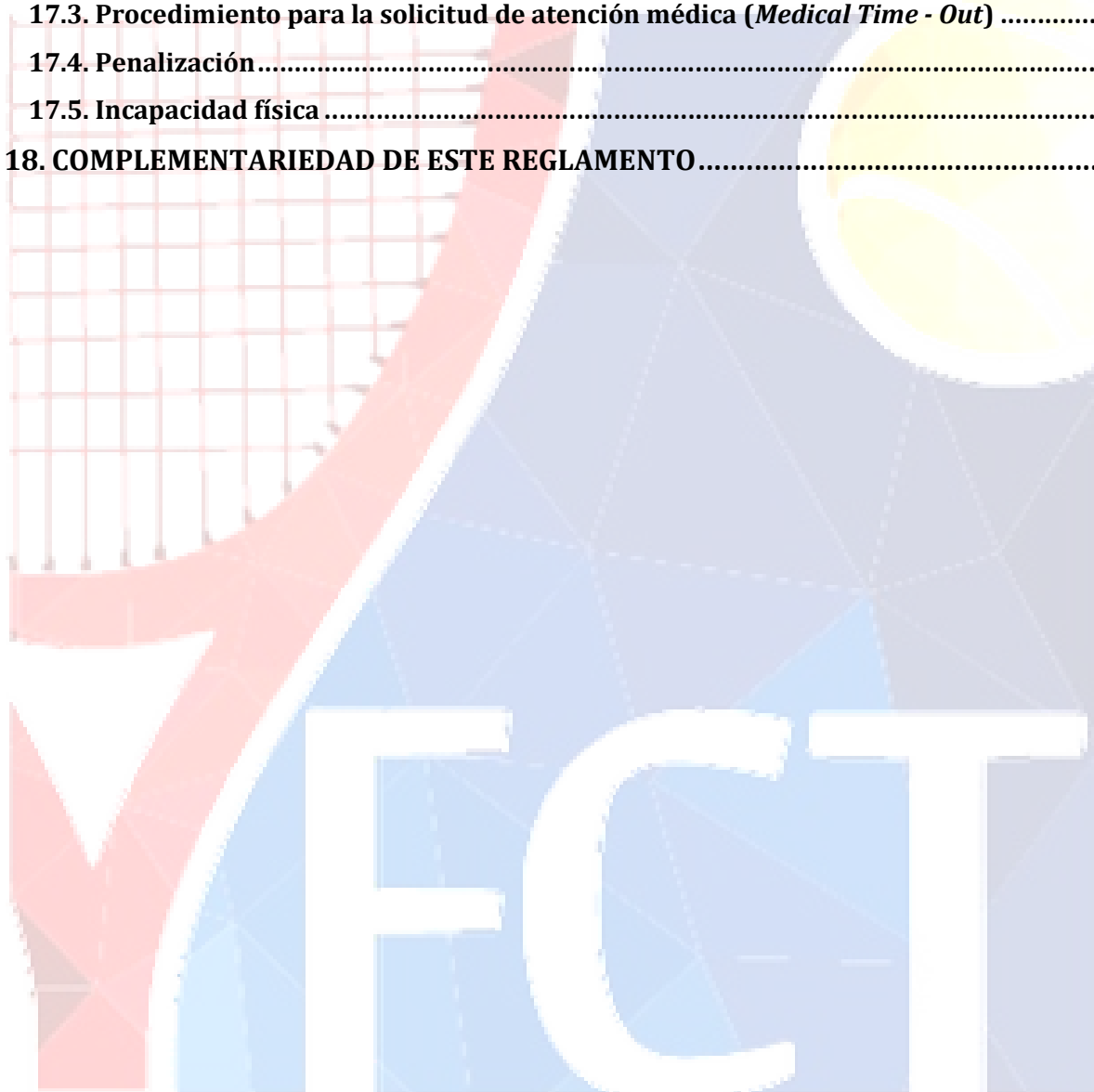
8.4. Regla de lesiones.....	20
8.5. Calentamiento.....	21
8.6. No Let.....	21
<b>9. SISTEMA DE JUEGO.....</b>	<b>21</b>
9.1. Sistema de desempates .....	22
9.2. Composición del <i>Round Robin</i> .....	24
<b>10. SISTEMA DE PUNTUACIÓN .....</b>	<b>25</b>
10.1. Puntos en la modalidad de sencillos para trasladar al Ranking Nacional Juvenil Combinado.....	26
10.2. Puntos en la modalidad de dobles para trasladar al Ranking Nacional Juvenil Combinado.....	26
10.3. <i>Round Robin</i> .....	26
10.4. Puntuación del Torneo Nacional Interligas por Equipos .....	27
10.5. Puntuación del Torneo Máster Nacional.....	28
<b>11. RANKING NACIONAL JUVENIL COMBINADO.....</b>	<b>28</b>
<b>12. BONOS MÉRITO .....</b>	<b>29</b>
<b>13. ORDEN DE MÉRITOS PARA LAS CABEZAS DE SERIE (siembras).....</b>	<b>31</b>
13.1. Regla general para el orden de méritos para las cabezas de serie (siembras) .....	31
13.2. Orden de méritos para las cabezas de serie (siembras) en los dos (2) primeros torneos Grado 1 y 2 del año .....	31
13.3. Número de cabezas de serie (siembras) .....	31
<b>14. REALIZACIÓN DEL SORTEO .....</b>	<b>32</b>
14.1. Haciendo el sorteo.....	32
14.2. Sorteo en el cuadro de clasificación .....	32
14.3. Sorteo en el cuadro principal.....	32
14.4. Composición de los cuadros en sencillos .....	32
14.5. Método para confeccionar el cuadro.....	33
14.6. Lugar para las siembras.....	33
14.7. <i>Byes</i> .....	34
14.8. Dobles.....	34
14.9. Cuadro de clasificación .....	35
14.10. Siembras oficiales – Rehacer el cuadro.....	35
14.11. Renuncia a reclamos .....	36



<b>15. CÓDIGO DE CONDUCTA.....</b>	<b>36</b>
15.1. Propósito y aplicabilidad .....	36
15.2. Reportes .....	36
15.3. Retiros .....	36
15.4. Entrenadores, representantes y allegados de jugadores.....	37
15.5. Ofensas de los jugadores en el sitio del torneo.....	37
15.6. Uniforme y equipo .....	38
15.7. Evento de dobles.....	41
15.8. Abandonar el campo de juego.....	41
15.9. Mejor esfuerzo .....	41
15.10. No terminar un partido .....	42
15.11. Rueda de prensa .....	42
15.12. Retraso no razonable .....	42
<b>16. VIOLACIONES AL CÓDIGO .....</b>	<b>42</b>
16.1. Violación de tiempo / Demora de juego.....	42
16.2. Obscenidad audible .....	43
16.3. Obscenidad visible.....	43
16.4. Abuso verbal .....	44
16.5. Abuso físico .....	44
16.6. Abuso de pelotas.....	44
16.7. Abuso de raqueta o equipo .....	45
16.8. Instrucciones “Coaching” .....	45
16.9. Conducta antideportiva.....	46
16.10. Advertencias.....	46
16.11. Sistema de penalidades.....	46
16.12. Descalificaciones .....	47
16.13. Penalidades por eventos de dobles.....	47
16.14. Determinaciones y penalizaciones.....	47
16.15. Puntos de suspensión.....	47
16.16. Regla de obstrucción .....	49
16.17. Salida al baño – Cambio de atuendo .....	49
16.18. Ofensas mayores del jugador .....	50



<b>17. CONDICIONES MÉDICAS</b> .....	<b>51</b>
17.1. Tiempo para atención médica ( <i>Medical Time - Out</i> ).....	51
17.2. Tratamiento médico .....	51
17.3. Procedimiento para la solicitud de atención médica ( <i>Medical Time - Out</i> ) .....	52
17.4. Penalización.....	53
17.5. Incapacidad física .....	53
<b>18. COMPLEMENTARIEDAD DE ESTE REGLAMENTO</b> .....	<b>54</b>



FEDERACIÓN COLOMBIANA  
DE TENIS



# REGLAMENTO CIRCUITO NACIONAL JUVENIL 2019

## CATEGORÍAS 12, 14, 16 Y 18 AÑOS

### 1. PARTICIPANTES

Los torneos organizados o avalados por la **FEDERACIÓN COLOMBIANA DE TENIS** (en adelante **FCT**), y válidos para el Ranking Nacional Juvenil Combinado, están reservados para jugadores afiliados a la **FCT** mediante el **CARNÉ NACIONAL** virtual vigente.

#### 1.1. Edad

La edad para las diferentes categorías se entiende como los años cumplidos o por cumplir en el año en que se juega el respectivo torneo.

Los jugadores de ocho (8) años o menos, cumplidos o por cumplir en el año en que se juegue el respectivo torneo, no podrán participar en los torneos de carácter nacional que hagan parte del Circuito Nacional Juvenil.

La edad mínima para participar en torneos de carácter nacional que hagan parte del Circuito Nacional Juvenil es de nueve (9) años cumplidos o por cumplir en el año en que se juega el respectivo torneo. Sin embargo, los jugadores de nueve (9) años solamente podrán participar, como máximo, en seis (6) torneos de carácter nacional del Circuito Nacional Juvenil entre el 1 de enero de 2019 y el 31 de diciembre de 2019 más todos los torneos Grado 5 organizados por la Liga a la que se encuentra adscrito el jugador. Estos jugadores de nueve (9) años no tendrán ningún límite para su participación en los torneos denominados “Festivales Nacionales”, incluso, en aquellas categorías que conceden puntos al Ranking Nacional Juvenil Combinado.

Los jugadores de diez (10) años cumplidos o por cumplir en el año en que se juega el respectivo torneo, también podrán participar en torneos de carácter nacional del Circuito Nacional Juvenil. Sin embargo, solamente podrán participar, como máximo, en diez (10) torneos entre el 1 de enero de 2019 y el 31 de diciembre de 2019 más todos los torneos Grado 5 organizados por la Liga a la que se encuentra adscrito el jugador. Estos jugadores de diez (10) años no tendrán ningún límite para su participación en los torneos denominados “Festivales Nacionales”, incluso, en aquellas categorías que conceden puntos al Ranking Nacional Juvenil Combinado.





## 1.2. Categorías y torneos por edades

Los torneos de carácter nacional que hacen parte del Circuito Nacional Juvenil y que estructuran del Ranking Nacional Juvenil Combinado en las distintas categorías pre-juveniles y juveniles comprenden las edades de 12, 14, 16 y 18 años, así:

EDADES	CATEGORÍAS	MODALIDADES
12 años - Nacidos hasta el año 2007	Categoría 12 años	Masculino - Femenino
14 años - Nacidos hasta el año 2005	Categoría 14 años	Masculino - Femenino
16 años - Nacidos hasta el año 2003	Categoría 16 años	Masculino - Femenino
18 años - Nacidos hasta el año 2001	Categoría 18 años	Masculino - Femenino

Los jugadores de las categorías 12, 14 y 16 años podrán jugar, sin limitación alguna, la categoría inmediatamente superior. En el evento que un jugador de la categoría 12 y 14 años quiera inscribirse para jugar un torneo dos (2) categorías arriba de la suya, deberá obtener autorización de la Comisión Técnica Nacional de la FCT previo a su inscripción.

**Parágrafo:** Los jugadores que a la fecha del torneo hayan cumplido efectivamente trece (13) años y once (11) meses, podrán participar en los torneos del Circuito Abierto Nacional sin limitación alguna.

## 2. DEFINICIONES PARA EL INGRESO

### 2.1. Aceptación directa

Es la que tienen los jugadores aceptados directamente en el cuadro principal en virtud de su ranking.

### 2.2. Invitación especial (*Wild Card*)

Es el que tienen los jugadores incluidos en el cuadro a discreción de la Comisión Técnica Nacional de la FCT y/o de la Liga Organizadora (Comité Organizador), según la reglamentación de cada torneo.

Los *Wild Cards* deben ser asignados antes de la realización del sorteo y podrán ser siembras. Los *Wild Cards* que se retiren o no se presenten no pueden ser sustituidos por nuevos *Wild Cards* después de la realización del sorteo. Dichas posiciones deben ser cubiertas con el próximo jugador elegible de la lista de *lucky loser* o alternos, según fuera el caso.

En el cuadro principal de los torneos Grado 1 y 2 del Circuito Nacional Juvenil se otorgarán dos (2) *Wild Cards* por cada modalidad en cada categoría, los cuales serán asignados por la FCT. En el cuadro de clasificación se otorgarán cuatro (4) *Wild Cards* por cada modalidad y categoría: dos (2) serán asignados por la FCT y los otros dos (2) por la Liga Organizadora.



En el cuadro principal de los torneos Grado 3 del Circuito Nacional Juvenil se otorgarán cuatro (4) *Wild Cards* por cada modalidad y categoría, así: dos (2) *Wild Cards* se otorgarán por la FCT y los dos (2) *Wild Cards* restantes por la Liga Organizadora. En el cuadro de clasificación se otorgarán dos (2) *Wild Cards* por cada modalidad y categoría: uno (1) será asignado por la FCT y uno (1) por la Liga Organizadora.

La solicitud de *Wild Cards* por parte de los jugadores la deben realizar oportunamente a través de su registro, mediante el ingreso a la página *web* de la FCT ([www.fedecoltenis.com](http://www.fedecoltenis.com)) y/o App de la FCT. Este proceso se podrá realizar a partir del día que salen publicados los listados de aceptación. Luego, la FCT dará a conocer, diez (10) días antes del día del inicio del torneo, los *Wild Cards* concedidos.

Los *Wild Cards* asignados por las Ligas Organizadoras deberán ser informados a la FCT a más tardar seis (6) días hábiles antes del inicio del respectivo torneo.

Los jugadores deberán mantener confirmación escrita del ofrecimiento y aceptación del *Wild Card* de forma directa o a través de su Liga.

Los jugadores inscritos en un determinado torneo pueden recibir *Wild Card* en su categoría o en la categoría superior, cuantas veces le sea concedido. Sin embargo, un jugador solamente podrá recibir un *Wild Card* en el año 2019 como jugador no inscrito.

### **2.3. Clasificados**

Son los jugadores incluidos en el cuadro principal como resultado de la competencia de la fase de clasificación. Si el cuadro principal es realizado antes de la finalización de la competencia de clasificación, este deberá incluir el número de jugadores clasificados para posteriormente ser completado.

Cada una de las posiciones para los jugadores clasificados debe ser incluida en el cuadro principal, de acuerdo con el procedimiento estándar para la realización de cuadros.

### **2.4. Perdedores afortunados (*Lucky Losers*)**

Son los jugadores que han perdido en la ronda final de la fase de clasificación o, si más jugadores afortunados son requeridos, aquellos que perdieron en las rondas previas de la fase de clasificación. Si un *lucky loser* es requerido por la no presentación de un jugador que ha sido sorteado o por el retiro de un jugador antes de que se juegue el primer punto de su primer partido, se sorteará entre los jugadores que perdieron en la última ronda y que hayan firmado. Si no los hay, se tomarán los jugadores de primera ronda y que hayan firmado. Los jugadores deben firmar a diario por un posible cupo.

Solamente aquellos jugadores que perdieron en el cuadro de clasificación podrán firmar como perdedores afortunados.





Si dos (2) o más posiciones están disponibles al mismo tiempo, las posiciones a ser ocupadas deberán determinarse por sorteo.

Para poder ser elegido como jugador afortunado, un jugador debe:

- Presentarse personalmente ante el referee y firmar la lista de perdedores afortunados, por lo menos media hora antes del comienzo del primer partido del día de su respectiva categoría.
- Estar preparado para jugar a los cinco (5) minutos de que se haya anunciado la sustitución.

Si el perdedor afortunado no puede jugar, será colocado al final de la lista de prioridad de ese día. Si el perdedor afortunado está participando en la competencia de dobles cuando es designado, entonces el horario del partido de sencillos puede ser cambiado para que pueda ocupar su posición de jugador afortunado, siempre y cuando el referee determine que dicho cambio de horario no produce un trastorno considerable en la programación. De no ser así, se seleccionará al próximo jugador de la lista para ocupar el puesto vacante.

## **2.5. Alternos**

Son los jugadores inscritos en el torneo pero que por su ranking no alcanzaron a ser aceptados en el cuadro principal ni en el cuadro de clasificación (torneos Grado 1, 2 y 3).

## **2.6. Alternos en la sede**

Son los jugadores que se presentan en el lugar del torneo, bajo su propio riesgo, para llenar una posible vacante (torneos Grado 1, 2, 3). En los torneos grado 4 y 5 solo si se presenta un WO.

Estos jugadores deben presentarse personalmente ante el referee del torneo y firmar la lista de jugadores alternos en sede. Si se tiene un solo cupo de ingreso y han firmado más de dos (2) deportistas, se realizará un sorteo para determinar el ingreso.

En caso de no estar inscrito en el torneo (Grado 1, 2 y 3), el jugador debe presentarse el día de la firma de planilla de clasificación, así no se realice cuadro de clasificación en dicho torneo.

Los alternos del listado oficial de aceptación tienen prioridad sobre los alternos en sede.

## **2.7. Dobles**

Las parejas de dobles deben inscribirse oportunamente antes del cierre de inscripciones y con dichas parejas se realizará el sorteo.

Los jugadores no podrán cambiar de pareja de dobles después del cierre de inscripciones,



salvo lo previsto en el siguiente párrafo.

Cuando por cualquier circunstancia, un jugador que conforme una pareja y que se retire después de cerradas las inscripciones, pero antes de la realización del sorteo, podrá ser sustituido por otro jugador que no haya sido aceptado inicialmente en el evento de dobles.

Realizado el sorteo, si cualquiera de los integrantes de una pareja de dobles no puede jugar, esa entrada de dobles será retirada íntegramente. La entrada podrá ser sustituida por una pareja alterna totalmente diferente.

En ningún caso un jugador podrá cambiar su pareja después de realizado el cuadro, a menos que el cuadro sea sorteado nuevamente por el retiro de equipos que son siembras (opción que puede tomar el referee).

### 3. INSCRIPCIONES

#### 3.1. Torneos Nacionales:

Las inscripciones para los torneos Grado 1, 2, 3, 4 y 5 del Circuito Nacional Juvenil deberán hacerse a través de la página *web* de la FCT ([www.fedecoltenis.com](http://www.fedecoltenis.com)) y/o App de la FCT.

El cierre de inscripciones para los torneos Grado 1, 2 y 3 es veintiún (21) días calendario antes de la iniciación del torneo, o salvo en situaciones especiales dentro de la fecha límite de cierre señalada para el evento. Para los torneos Grado 4 y 5, el cierre de inscripciones es el día martes previo a la iniciación del torneo, salvo en situaciones especiales dentro de la fecha límite de cierre señalada para el evento.

La inscripción de un jugador a un torneo se presume avalada por su respectiva Liga. Sin embargo, la Liga podrá rechazarla.

Las inscripciones las debe hacer personalmente cada jugador a través de su registro. Una vez realizado este proceso, la FCT, la Liga, el Club y el jugador recibirán una confirmación a través del sistema mediante un correo electrónico.

**Parágrafo:** El valor del Carné Nacional y la inscripción para los diferentes torneos del Circuito Nacional Juvenil para el año 2019, será el siguiente:

CARNÉ NACIONAL
\$ 45.000 (jugadores hasta 8 años)
\$ 70.000 (jugadores mayores de 8 años y hasta 10 años, y jueces)
\$ 110.000 (jugadores mayores de 10 años y hasta 18 años)
\$ 90.000 (jugadores mayores de 18 años y entrenadores)
INSCRIPCIÓN A TORNEOS
\$ 85.000 (Grado 1, 2, 3, 4, 5, Torneo Nacional Interligas por Equipos,



### 3.2. Cambio de categoría

Una vez cerradas las inscripciones ningún jugador podrá cambiar su inscripción inicial, excepto si es para efectos de corregir algún tipo de información mal suministrada en el momento del registro para la expedición del Carné Nacional, o que por la restricción de participación derivada del ranking para la semana del torneo no se le permita participar en la categoría en que se inicialmente se inscribió (torneos Grado 4 y 5).

Un jugador podrá participar en la modalidad de dobles en una categoría superior o inferior y diferente a la que participó en la modalidad de sencillos, siempre y cuando ambas categorías se jueguen en la misma sede (instalaciones).

### 3.3. Inscripción en torneos simultánea

#### 3.3.1. Inscripción simultánea en torneos diferentes

Un jugador podrá competir en más de un (1) torneo avalado por la **FCT** en la misma semana, siempre y cuando no se vea afectada su participación en los torneos inscritos. De lo contrario, el jugador asumirá las sanciones pertinentes estipuladas en el Código de Conducta.

Si un jugador es aceptado en un torneo internacional y se encuentra inscrito en un torneo nacional al mismo tiempo, deberá realizar el retiro del torneo en el que no desea participar dentro del tiempo establecido.

#### 3.3.2. Inscripción simultánea en diferentes categorías del mismo torneo

En cualquier categoría en los torneos Grado 1, 2 y 3, un jugador con aceptación directa al cuadro principal de su categoría (ejemplo, 14 años) puede inscribirse simultáneamente en la categoría inmediatamente superior (ejemplo, 16 años) para procurar jugar la clasificación. En caso de no clasificar al cuadro principal en la categoría inmediatamente superior (ejemplo, 16 años), deberá jugar en el cuadro principal de su categoría en el que tenía aceptación directa (ejemplo, 14 años).

En caso de clasificar al cuadro principal de la categoría inmediatamente superior (ejemplo, 16 años), y antes de que inicien los sorteos de los cuadros principales, el referee lo retirará sin penalidad alguna del sorteo del cuadro principal de su categoría (ejemplo, 14 años) por cuanto deberá jugar el cuadro principal de la categoría superior (ejemplo, 16 años), caso en el cual, su lugar en el cuadro principal de su categoría (ejemplo, 14 años) será ocupado por un *lucky loser* de la clasificación (ejemplo, 14 años).

Esta regla aplica también para el jugador que tiene aceptación directa en su categoría (ejemplo, 14 años) y pide *Wild Card* para la categoría inmediatamente superior en el mismo



torneo (ejemplo, 16 años). Si el *Wild Card* le es concedido para jugar en la categoría inmediatamente superior (ejemplo, 16 años), el jugador será retirado por el referee y sin penalidad alguna del cuadro principal de su categoría (ejemplo, 14 años) y deberá jugar la categoría inmediatamente superior (ejemplo, 16 años). Si se le otorga el *Wild Card* en la clasificación de la categoría inmediatamente superior (ejemplo, 16 años), jugará dicha clasificación y se procederá como se prevé en el párrafo anterior.

### 3.4. Firma de planilla de sencillos

En el cuadro principal de los torneos Grado 1, 2 y 3 y en los torneos Grado 4 y 5 del Circuito Nacional Juvenil, los jugadores que se encuentren inscritos no deberán firmar planilla, sin perjuicio de la obligación de cancelar el valor de la inscripción. Los jugadores que se encuentren inscritos en el cuadro de clasificación y alternos deben firmar planilla. La firma estará prevista en cada sede del torneo desde las 16:00h hasta las 18:00h.

Si por alguna razón un jugador no alcanza a llegar a la firma de planilla, podrá solicitar al Departamento Técnico de la **FCT** una autorización para que el referee del respectivo torneo pueda firmar por él.

El jugador que no se encuentre inscrito no podrá solicitar firma de planilla en los torneos.

**Parágrafo:** A partir del día martes 4 de junio de 2019 se habilita la “firma virtual” para los torneos grado 1, 2 y 3. A través de la APP y/o página web de la FCT, los jugadores que se encuentren en los listados de aceptación de los cuadros de clasificación y principal, podrán realizar la firma de planilla de manera virtual, confirmando así su participación en el torneo. Este sistema estará habilitado un día antes del inicio del cuadro de clasificación en el horario de las 00:01 hrs hasta las 15:00 hrs.

Los jugadores que se encuentran como alternos y alternos en sede, deben asistir presencialmente en el horario habitual (16:00h hasta las 18:00h) a la sede dispuesta por la organización del torneo.

### 3.5. Firma de planilla de dobles

Será obligatoria la presencia de ambos jugadores en todos los torneos del Circuito Nacional Juvenil para la firma. En los torneos Grado 1, 2 y 3, el cierre de la firma de dobles será el primer día de competencia del cuadro principal y la hora de cierre será hasta las 14:00h, salvo que el referee del torneo la extienda. Para los torneos Grado 4 y 5, el horario será fijado por el referee del torneo, teniendo en cuenta que este proceso esté habilitado por un periodo mínimo de tres (3) horas.

Teniendo en cuenta que la modalidad de dobles es independiente de sencillos y constituye un torneo aparte bajo el sistema de cuadros abiertos, no existe en esta modalidad la figura de





alternos y/o alternos en sede.

## 4. RETIROS

Los jugadores aceptados en el cuadro principal o cuadro de clasificación tendrán plazo para retirarse hasta siete (7) días antes del lunes de la semana de realización del torneo, sin que ello implique una sanción. Luego de dicho día, el sistema les permitirá realizar el retiro con la advertencia que se le ha generado una sanción por retiro tardío.

Todos los retiros los debe realizar personalmente el jugador a través de la página *web* de la FCT ([www.fedecoltenis.com](http://www.fedecoltenis.com)) y/o App de la FCT.

En este evento, el jugador, la Liga, el Club (donde se encuentra afiliado) y la FCT recibirán en su correo electrónico la confirmación del retiro.

## 5. EXCUSA MÉDICA

Un jugador puede retirarse debido a una lesión o enfermedad un máximo dos (2) veces por año calendario, sin que implique una penalización automática, siempre y cuando presente un certificado médico al Departamento Técnico de la FCT, el cual especifique que el jugador en cuestión no puede jugar el torneo debido a una lesión o enfermedad específica. En este caso no está obligado a realizar el pago de la inscripción del torneo.

Todos los certificados médicos deben ser recibidos por el Departamento Técnico de la FCT, con copia al referee, durante el desarrollo del torneo; de lo contrario, tendrá la sanción correspondiente. En caso de una apelación o disputa, la decisión final será tomada por el Departamento Técnico de la FCT.

## 6. TORNEOS

Los campeonatos organizados por la FCT, o por personas naturales o jurídicas particulares que cumplan con los requisitos para que sea otorgado el aval, serán válidos para obtener puntaje en el Ranking Nacional Juvenil Combinado en las categorías 12, 14, 16 y 18 años masculino y femenino, en las modalidades de sencillos y dobles.

Existen ocho (8) **CLASES DE TORNEOS** dependiendo de los puntos otorgados y de sus características, así:

<b>CLASES DE TORNEOS</b> Circuito Nacional Juvenil
Torneos Grado 1
Torneos Grado 2
Torneos Grado 3



Torneos Grado 4
Torneos Grado 5
Torneo Nacional Interligas por Equipos
Torneo Nacional de Ordenamiento
Torneo Máster Nacional

El Torneo Nacional Interligas por Equipos, el Torneo Nacional de Ordenamiento y el Torneo Máster Nacional otorgarán puntos válidos para el Ranking Nacional Juvenil Combinado como torneos Grado 1, y para su organización se deben cumplir con los mismos requisitos generales más los específicos de este tipo de eventos.

Los torneos Grado 1, 2, 3, 4 y 5 del Circuito Nacional Juvenil serán organizados directamente por las Ligas afiliadas a la **FCT**, personas naturales y/o jurídicas y particulares. La **FCT** es la propietaria del Circuito Nacional Juvenil y, por ende, de todos los derechos que recaen sobre los mismos.

## 6.1. Requerimientos organizativos

### 6.1.1. Hospitalidad

La Liga organizadora garantizará que en los torneos Grado 1, 2 y 3 en las categorías 12 y 14 años, se proporcione hospitalidad completa (alimentación y alojamiento) desde el día anterior al inicio del evento y hasta su finalización, a los diez (10) primeros jugadores del listado de aceptación del cuadro principal que así lo soliciten oportunamente al momento de efectuar su inscripción en el torneo. La alimentación deberá procurar incluir desayuno y cena; mientras que el alojamiento se podrá brindar en la sede del evento (en perfectas condiciones sanitarias) y/o en casas de familia.

En los torneos Grado 1, 2, 3, 4 y 5, la organización debe contar con un Hotel Oficial de buena calidad, de fácil acceso y que ofrezca a los participantes tarifas especiales, sin perjuicio de los convenios comerciales que la **FCT** tenga con algunos hoteles o cadenas hoteleras. Adicionalmente, la organización garantizará que a los jugadores se les ofrezca un menú deportivo económico durante su permanencia en las instalaciones del Club y/o Liga sede del evento.

Las categorías 16 y 18 años, en ningún torneo gozarán de hospitalidad obligatoria. Tampoco habrá hospitalidad obligatoria en torneos Grado 4 y 5, Torneo Nacional Interligas por Equipos, Torneo Nacional de Ordenamiento y Torneo Máster Nacional.

### 6.1.2. Transporte





La Liga organizadora procurará, en la medida de lo posible, que en los torneos Grado 1, 2 y 3, Torneo Nacional Interligas por Equipos, Torneo Nacional de Ordenamiento y Torneo Máster Nacional que se desarrollan en clubes ubicados a las afueras de la ciudad, proporcionar transporte para los participantes y su ruta y horario será establecido con antelación previa al inicio del torneo. Se procurará que el transporte sea prestado desde el inicio del torneo y hasta la finalización del mismo entre el Hotel Oficial y la sede del torneo o sedes alternas, si fuera el caso.

### 6.1.3. Campos de juego

Todos los torneos se deben realizar teniendo en cuenta el siguiente número de campos de juego:

- Si se realiza en dos (2) categorías: ocho (8) campos de juego.
- Si se realiza en tres (3) categorías: doce (12) campos de juego.
- Si se realiza en cuatro (4) categorías: dieciséis (16) campos de juego.

La **FCT** podrá autorizar la realización de un torneo con un número inferior de campos disponibles, atendiendo las características del torneo, la iluminación de los campos, el sistema de juego, el número de inscritos o de partidos por disputarse.

Todos los campos de juego serán de la misma superficie en su categoría. No obstante, en caso de presentarse retrasos por mal tiempo, el juego puede ser trasladado a otra superficie cubierta o al aire libre. Se proporcionarán canchas de entrenamiento y serán, preferiblemente, de la misma superficie que los torneos.

Las canchas de práctica no necesariamente serán en la misma sede, caso en el cual deberá ser provisto el transporte. Todos los jugadores tendrán la oportunidad de reservar, de manera individual o colectiva, canchas para práctica y el referee se asegurará de ello.

En los torneos Grado 4 y 5 se otorgarán campos de práctica, siempre y cuando haya disponibilidad en la sede.

Si se utiliza una sede alterna, esta debe reunir todas las condiciones previstas en el reglamento.

### 6.1.4. Profesional de la salud

Todos los torneos nacionales, avalados por la **FCT**, deben contar con un profesional de la salud que esté presente en la sede del torneo desde el inicio del evento hasta su finalización (debe estar hasta el último partido del día).

Adicionalmente, se requiere de un fisioterapeuta desde el inicio del evento hasta su



finalización.

### **6.1.5. Juzgamiento**

En todos los torneos del Circuito Nacional Juvenil habrá un (1) juez de silla para cada partido de semifinales y finales, tanto en sencillos como en dobles. En las rondas previas debe designarse un supervisor de campo (calificado) por cada cuatro (4) campos en los que se esté desarrollando el torneo; y un (1) supervisor adicional a partir de 12 campos en uso (teniendo en cuenta que cada supervisor debe cubrir 4 campos máximo).

### **6.1.6. Caddies**

Habrá un caddie por partido desde el inicio hasta la finalización del torneo. Se autoriza el uso del caddie en forma opcional en los torneos Grado 4 y 5.

Solo se podrán jugar partidos sin caddie en caso de fuerza mayor comprobada y aprobada por el referee.

### **6.1.7. Programación**

La programación de la jornada 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.

Dentro de circunstancias normales, la programación de los torneos nacionales inicia a las 08:00h y no serán enviados partidos después de las 21:00h. En caso de modificar estos horarios, el cambio deberá ser autorizado por la FCT y difundido con tiempo razonable entre todos los participantes.

### **6.1.8. Rankings**

Los últimos rankings nacionales de la FCT estarán expuestos al público general en la página web de la FCT ([www.fedecoltenis.com](http://www.fedecoltenis.com)) y/o App de la FCT. Los jugadores que no tengan afiliación activa no aparecerán en el Ranking Nacional Juvenil Combinado. Los puntos ganados sin estar registrados en la FCT no serán tenidos en cuenta para el Ranking Nacional Juvenil Combinado.

### **6.1.9. Instalaciones**

Habrá una oficina de torneo que debe contar con todos los elementos necesarios (fotocopiadora, sonido, reloj, cartelera, teléfono, internet, impresora, etc.) para atender las necesidades que surjan. La oficina debe contar con personal en todo momento, en el que debe ser incluido el programador del torneo. Habrá baños, vestuarios y duchas adecuadas a



disposición de los jugadores.

El torneo deberá contar con un lugar destinado para la Asistencia Médica, la cual debe prestarse durante todo el evento. También habrá un lugar para el Servicio de Encordados que debe tener precios razonables para el jugador.

## 6.2. Premios

Los finalistas de individuales y los finalistas de dobles recibirán **trofeos** como premio.

Por reglamentación de la Federación Internacional de Tenis (en adelante **ITF**), en ningún torneo para jugadores menores de 18 años se entregarán premios en efectivo.

## 6.3. Hoja de datos del torneo (Ficha Técnica/*Fact Sheet*)

Toda la información pertinente a los preparativos de la competición deberá ser enviada a la **FCT** en el Formato de Aplicación para el Circuito Nacional Juvenil. La **FCT**, a su vez, la pondrá a disposición de los jugadores y las Ligas mediante publicación en la página *web* de la **FCT** ([www.fedecoltenis.com](http://www.fedecoltenis.com)) y/o App de la **FCT**.

Este Formato de Aplicación debe incluir:

- ✓ Nombre del torneo.
- ✓ Nombre, números de teléfono y email del director del torneo.
- ✓ Sede del torneo (dirección, número de teléfono, email del referee).
- ✓ Número y superficie de las canchas.
- ✓ Bola oficial.
- ✓ Información sobre el transporte.
- ✓ Fecha de inicio y fecha de finalización.
- ✓ Hora, lugar y día del sorteo (para asistencia del público interesado).
- ✓ Hotel Oficial.
- ✓ Referee (aprobado por la Comisión Nacional de Juzgamiento de la **FCT**).
- ✓ Supervisores de campo (avalados por la **FCT**).
- ✓ Personal médico del torneo (email, número de teléfono).
- ✓ Otros detalles relevantes de interés, como por ejemplo, actividades sociales programadas, etc.

Este Formato de Aplicación debe ser enviado a la **FCT**, como mínimo, con sesenta (60) días de antelación antes de la fecha de inicio del torneo, y no antes de treinta (30) días se deben confirmar los datos faltantes, en caso de que los haya.

La Liga organizadora debe revisar la información publicada en la página *web* de la **FCT** ([www.fedecoltenis.com](http://www.fedecoltenis.com)) y/o App de la **FCT**, asumiendo la responsabilidad de lo que allí aparece.



## 6.4. Pago de inscripción

La inscripción del jugador incluye su participación en la modalidad de individuales y de dobles.

El jugador que participa, únicamente, en la prueba de dobles, le corresponde pagar el valor total de la inscripción. El jugador inscrito e incluido en el cuadro de individuales o dobles de un torneo, que luego no se presenta sin justa causa de acuerdo con lo reglamentado, deberá igualmente cancelar el valor total de la inscripción. En caso contrario y, hasta tanto el jugador no regularice la situación, no será aceptado ni podrá jugar en otros torneos del Circuito Nacional Juvenil.

## 7. CARACTERÍSTICAS ORGANIZATIVAS DE LOS TORNEOS

Podrán realizarse eventos que incluyan dos (2), tres (3) o cuatro (4) categorías, en los que se deben desarrollar las modalidades de sencillos y dobles en ambas ramas.

Los torneos Grado 4 y 5 del Circuito Nacional Juvenil podrán realizarse en una sola categoría y esta debe desarrollarse en ambas ramas y modalidades.

## 8. CONDICIONES DE JUEGO

### 8.1. Períodos de descanso

#### 8.1.1. Períodos de descanso durante el partido

El juego será continuo de conformidad con la regla número 29 de las Reglas de Tenis de la **ITF**. Se permitirá un máximo de veinte (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 en el último punto y 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 en el último punto y hasta el instante en que la pelota se golpea para el primer punto del juego siguiente.

En el tiebreak y supertiebreak no habrá descanso, salvo la hidratación sin sentarse en el cambio de lado cada seis (6) puntos.

#### 8.1.2. Períodos de descanso entre un partido y otro

Cuando sea necesario programar más de un (1) partido en el mismo día, se concederá a dicho jugador los siguientes periodos mínimos de descanso, a menos que juegue en la final de





individuales y dobles, evento en el cual el referee podrá hacerlo de forma consecutiva:

- Si se ha jugado menos de una (1) hora; serán treinta (30) minutos de descanso mínimo.
- Si se ha jugado entre una (1) hora y una hora y media (1 1/2); una (1) hora de descanso mínimo.
- Si se ha jugado más de una hora y media (1 1/2); una hora y media (1 1/2) de descanso mínimo.

Los descansos de los jugadores en los torneos Grado 4 y 5 quedarán a criterio profesional del referee.

Si 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 reinicia el juego después del retraso.

Si 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.

## **8.2. Suspensión y postergación**

El juez de silla o el referee pueden suspender un partido temporalmente debido a la falta de luz natural o artificial o 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, 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.

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

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

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



### 8.3. Pelotas

Para los torneos Grado 1, 2, 3, Torneo Nacional Interligas por Equipos, Torneo Nacional de Ordenamiento y Torneo Máster Nacional, las pelotas serán provistas y correrán por cuenta de la **FCT**, siempre y cuando haya un patrocinio institucional que provea estos implementos.

Para los torneos Grado 4 y 5, las pelotas para el juego serán provistas por el Comité Organizador del torneo, deberán ser de la marca y referencia de la bola Oficial definida por la **FCT** y adquiridas directamente en la **FCT** o ante el representante o distribuidor de la marca, según las indicaciones que para tal efecto suministre la **FCT**.

Los torneos jugados con marca y referencia de pelotas diferente a la bola Oficial, no serán tenidos en cuenta para el Ranking Nacional Juvenil Combinado.

En los torneos Grado 1, 2, 3, Torneo Nacional Interligas por Equipos, Torneo Nacional de Ordenamiento y Torneo Máster Nacional, se proporcionarán pelotas de entrenamiento, pero no es obligatorio que sean pelotas nuevas para este propósito. Los jugadores deben dejar un depósito para poder obtener pelotas de entrenamiento y este valor será fijado por el referee. No está previsto suministrar pelotas de práctica para los demás torneos, pero en caso de que la organización lo determine, se podrán conceder. La organización proporcionará bolas de práctica desde el día de la firma de planilla.

Para los torneos Grado 1, 2, 3, Torneo Nacional Interligas por Equipos, Torneo Nacional de Ordenamiento y Torneo Máster Nacional, el cambio de pelotas se realizará mínimo cada dos (2) partidos, razón por la cual no se jugarán más de dos (2) partidos con las mismas bolas.

En el evento de que la organización no haga entrega de bolas nuevas, cualquiera de los jugadores tendrá el derecho de proveerlas al inicio su partido, siempre y cuando, estas sean nuevas (tarro sellado) y de la misma marca y referencia de la bola Oficial del torneo. Su rival no se podrá oponer a que el partido se juegue con bolas nuevas.

En la ronda de semifinales y finales en sencillos, en todas las clases de torneos, se utilizará un tarro de pelotas nuevas por partido. En la modalidad de dobles el cambio será mínimo cada dos partidos.

### 8.4. Regla de lesiones

En el evento que un jugador sufra una lesión accidental durante un partido, puede solicitar y recibir una suspensión de hasta tres (3) minutos por cada lesión accidental sufrida durante el encuentro. Los tres (3) minutos no comienzan sino 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 cada lesión de hasta tres (3) minutos de duración.





Si 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). El jugador puede continuar participando en el otro torneo solamente si el médico certifica que la condición del jugador ha mejorado y que está en condiciones para su próximo partido, ya sea que el encuentro se juegue 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 (3) minutos del tratamiento médico permitido para lesiones por pérdida de esta condición física.

### **8.5. Calentamiento**

El calentamiento no excederá los cinco (5) minutos, excepto en aquellas oportunidades en que el referee vea la necesidad de extenderlo debido a que, por condiciones climáticas, no se haya tenido la oportunidad de habilitar campos de entrenamiento.

### **8.6. No Let**

En los torneos del Circuito Nacional Juvenil aplica el “NO LET”, es decir, si durante el servicio la pelota toca la red y entra al cuadro de servicio correspondiente, el juego debe continuar.

## **9. SISTEMA DE JUEGO**

Los torneos Grado 1 y 2 del Circuito Nacional Juvenil se jugarán al mejor de tres (3) sets con sistema de ventajas y todos con tiebreak. 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 supertiebreak.

La clasificación en los torneos Grado 1, 2 y 3 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 supertiebreak.

En dobles no habrá clasificación. Los cuadros serán abiertos hasta treinta y dos (32) parejas en todos los grados de torneos.

Los torneos Grado 3 se jugarán al mejor de tres (3) sets con el sistema de NO-AD. 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 supertiebreak.

Los torneos Grado 4 y 5 se jugarán a dos (2) sets con el sistema de NO-AD y, en caso de empate 1-1 en sets, se definirá con un supertiebreak. Las categorías donde se inscriban 16 o menos jugadores, se jugarán por el sistema de *Round Robin* a tres (3) short sets con NO-AD. La fase semifinal 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 supertiebreak.



La modalidad de dobles en los torneos Grado 4 y 5 se jugará a dos (2) short sets con NO-AD y, en caso de empate 1-1 en sets, se definirá con un supertiebreak.

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

Los torneos Grado 1 y 2 en la modalidad de sencillos se jugarán en tres (3) fases: la primera será un cuadro de clasificación de eliminación sencilla donde 16 jugadores buscarán conseguir cuatro (4) cupos a la segunda fase. La segunda fase se jugará bajo el sistema de *Round Robin* (cuatro (4) cuadros de cuatro (4) jugadores cada uno). Y la tercera fase, a la que clasificarán el primero de cada cuadro de *Round Robin*, consistirá en un cuadro de eliminación sencilla a partir de semifinales. La modalidad de dobles se jugará en un solo cuadro de eliminación directa.

Si la participación es de seis (6) o menos jugadores (es decir, tres (3) parejas de dobles), el evento de dobles será cancelado en esta categoría, salvo autorización de la **FCT**.

Cuando el número de inscritos sea inferior a 16, se recomienda que en el sistema de *Round Robin* los cuadros sean de tres (3) jugadores.

### **9.1. Sistema de desempates**

Los resultados del *Round Robin* 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 con los siguientes parámetros:
  - a) Porcentaje de sets ganados de los jugadores.
  - b) Si persiste el empate, porcentaje de games ganados de los jugadores.
  - c) Si persiste el empate, se realizará un sorteo.

Si hay tres (3) grupos en el *Round Robin*, se elegirá como mejor segundo al jugador que tenga mayor porcentaje de games ganados sobre los jugadores. En caso de persistir el empate, se realizará un sorteo.

Una vez que se pasa a desempates entre tres (3) jugadores, no se regresa a desempates entre dos (2) jugadores. Se debe seguir con los respectivos parámetros establecidos para tres (3) jugadores.



El jugador que pierda por WO en una fase de Round Robin quedará automáticamente eliminado del torneo y no podrá ser programado para jugar los partidos siguientes al partido que perdió por WO. No se tendrá en cuenta ningún resultado del jugador del Round Robin que perdió por WO. Es decir, se harán los cómputos respectivos, únicamente, con los resultados de los partidos jugados entre quienes no perdieron por WO, eliminando los resultados obtenidos contra el jugador que haya perdido por WO. No obstante, el jugador que es eliminado por WO en el primer partido del Round Robin, deberá ser reemplazado inmediatamente por un lucky loser o por un alerno, según fuere el caso, quien jugará en todos los partidos del Round Robin

### ***Nota explicativa Dirección Técnica:***

*El jugador que pierda por WO en una fase de Round Robin quedará automáticamente eliminado del torneo y no podrá ser programado para jugar los partidos siguientes al encuentro que perdió por WO. El jugador que pierda por WO obtendrá los puntos correspondientes a la posición que ocupe en el grupo de round robin de acuerdo con los partidos jugados.*

*En caso de requerir un desempate en un cuadro de Round Robin, el cómputo final se hará únicamente teniendo en cuenta los partidos jugados, es decir que los triunfos/derrotas por WO no serán válidos. No obstante, el jugador que es eliminado por WO en el primer partido del Round Robin, deberá ser reemplazado inmediatamente por un lucky loser o por un alerno, según fuere el caso, quien jugará todos los partidos de acuerdo con la programación.*

Si un partido es interrumpido y no completado por razones de lesión, enfermedad o descalificación de un jugador, el marcador completo deberá ser registrado. Ejemplo: El jugador A va ganando sobre el jugador B por 6-1, 2-0 y este último se lastima y no puede continuar. El jugador A ganará por 6-1, 6-0 y, para efectos de desempate, contará en la aplicación del porcentaje de los games ganados sobre los jugados. Para determinar el marcador final, se tendrá en cuenta el número de games en el set que tenía el jugador retirado (por ejemplo, el jugador A va ganando sobre el jugador B por 6-1, 5-3 y este último se lastima y no puede continuar. El jugador A ganará por 6-1, 6-3).

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

- Pérdida de la condición física y/o por equipo inaceptable
- Si un partido termina con una penalización por retraso (violación del Código de Conducta por demora de juego) y la penalización por retraso fue causada por la pérdida de la condición física o por tratamiento médico, y esta fue la única violación de

conducta durante el partido.

## 9.2. Composición del *Round Robin*

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

### Sencillos:

Dieciséis (16) jugadores: cuatro (4) grupos de cuatro (4) jugadores cada uno.

Quince (15) jugadores: tres (3) grupos de cuatro (4) jugadores cada uno y un (1) grupo de tres (3) jugadores.

Catorce (14) jugadores: dos (2) grupos de cuatro (4) jugadores cada uno y dos (2) grupos de tres (3) jugadores.

Trece (13) jugadores: tres (3) grupos de tres (3) jugadores cada uno y un (1) grupo de cuatro (4) jugadores.

Doce (12) jugadores: cuatro (4) grupos de tres (3) jugadores cada uno.

Pasarán a la ronda final, bajo el sistema de eliminación sencilla, los cuatro (4) ganadores de cada grupo. Su posición en el cuadro de eliminación sencilla se establecerá de acuerdo con el Ranking Nacional Juvenil Combinado de cada jugador, sembrando a los dos (2) primeros.

Once (11) jugadores: dos (2) grupos de cuatro (4) jugadores cada uno y un (1) grupo de (3) jugadores.

Diez (10) jugadores: dos (2) grupos de tres (3) jugadores cada uno y un (1) grupo de cuatro (4) jugadores.

Nueve (9) jugadores: tres (3) grupos de tres (3) jugadores cada uno.

Pasarán a la ronda final, bajo el sistema de eliminación sencilla, los ganadores de cada grupo más el mejor segundo jugador de todo el *Round Robin*. Este último se escogerá por medio del mejor porcentaje de los games ganados sobre los jugados. Su posición en el cuadro de eliminación sencilla se establecerá de acuerdo con el Ranking Nacional Juvenil Combinado de cada jugador, sembrando a los dos (2) primeros.

Ocho (8) jugadores: dos (2) grupos de cuatro (4) jugadores cada uno.

Siete (7) jugadores: un (1) grupo de cuatro (4) jugadores y un (1) grupo de tres (3) jugadores.





Seis (6) jugadores: dos (2) grupos de tres (3) jugadores cada uno.

Pasarán a la ronda final, bajo el sistema de eliminación sencilla, los dos (2) 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.

El mínimo de jugadores permitidos para realizar una categoría será de cinco (5) jugadores, salvo autorización de la **FCT**.

### **Orden de programación del Round Robin**

En los torneos Grado 1, 2, 3, 4 y 5, cuando se juegue por el sistema de *Round Robin*, el orden de la programación será de la siguiente forma:

- **Primera ronda:** 1 vs. 4 / 2 vs. 3
- **Segunda ronda:** Ganador vs. Perdedor / Ganador vs. Perdedor
- **Tercera ronda:** Partido restante

En el caso de que el grupo de *Round Robin* sea de tres (3) jugadores, el orden de la programación será:

- **Primera ronda:** 1 vs. 3
- **Segunda ronda:** 2 vs. 3
- **Tercera ronda:** 1 vs. 2

### **Dobles**

Se jugarán por el sistema de eliminación sencilla y con un mínimo de cuatro (4) parejas por categoría y rama, salvo autorización de la **FCT**. En este evento, los jugadores (parejas) que accedan a la ronda final tendrán derecho al puntaje correspondiente a la ronda alcanzada.

## **10. SISTEMA DE PUNTUACIÓN**

Los torneos organizados y avalados por la **FCT**, válidos para el Ranking Nacional Juvenil Combinado, tendrán la siguiente puntuación y, para que el jugador pueda obtener los puntos de la ronda, deberá al menos haber ganado un (1) partido.

El jugador que gane un partido por WO, o como consecuencia de la descalificación de un jugador, recibirá el puntaje correspondiente a la ronda en disputa.

### 10.1. Puntos en la modalidad de sencillos para trasladar al Ranking Nacional Juvenil Combinado

SISTEMA DE JUEGO - ELIMINACIÓN SENCILLA					
POSICIÓN	GRADO 1	GRADO 2	GRADO 3	GRADO 4	GRADO 5
Campeón	600	300	150	75	38
Subcampeón	420	210	105	52	26
Semifinal	300	150	75	37	18
2do de RR / Cuartos de final	180	90	45	23	12
3ro del RR ganando partido / octavos	90	45	24	6	3
4to del RR ganando partido	30	15	5	3	2
3ro o 4to sin ganar partido / 16avos - 32avos	1	1	1	2	1
Jugadores con <i>bye</i> que no ganen partido	1	1	1	1	1
Ganador de qualy ganando partido	24	12	8	N/A	N/A
2da ronda de qualy ganando partido	12	6	4	N/A	N/A
1ra ronda qualy o 2da sin ganar partido	1	1	1	N/A	N/A

El ciento por ciento (100 %) de los puntos obtenidos en la modalidad de sencillos se computarán para el Ranking Nacional Juvenil Combinado, teniendo en cuenta los ocho (8) mejores resultados en torneos en las últimas cincuenta y dos (52) semanas (doce (12) meses), de acuerdo con los estipulado en el numeral 11 de este Reglamento.

### 10.2. Puntos en la modalidad de dobles para trasladar al Ranking Nacional Juvenil Combinado

TORNEO	GRADO 1	GRADO 2	GRADO 3	GRADO 4	GRADO 5
Campeón	420	210	105	52	26
Subcampeón	300	150	75	37	18
Semifinal	180	90	45	23	12
Cuartos	90	45	24	6	3
Octavos	30	15	5	3	2
16avos	1	1	1	2	1
32avos	N/A	N/A	N/A	1	1
Parejas que no ganen partido	1	1	1	1	1

El veinticinco por ciento (25 %) de los puntos obtenidos en la modalidad de dobles se computarán para el Ranking Nacional Juvenil Combinado, teniendo en cuenta los ocho (8) mejores resultados en torneos en las últimas cincuenta y dos (52) semanas (doce (12) meses), de acuerdo con los estipulado en el numeral 11 de este Reglamento.

### 10.3. Round Robin

Cuando se utilice el sistema de *Round Robin*, se tomará como base el sistema de puntuación de





eliminación sencilla y se tendrán en cuenta las siguientes disposiciones:

### 10.3.1. Puntuación de los jugadores que alcancen la ronda final

**Primer puesto:** Puntos de campeón  
**Segundo puesto:** Puntos de finalista  
**Semifinalistas:** Puntos de semifinalista

### 10.3.2. Puntuación de los jugadores que no alcancen la ronda final

**Segundo puesto en el grupo:** Puntos de cuartos de final  
**Tercer puesto en el grupo:** Puntos correspondientes a la ronda de 8vos si ha ganado al menos un partido; en caso contrario, obtendrá los puntos de la ronda de 32avos  
**Cuarto puesto en el grupo:** Puntos correspondientes a la ronda de 32avos

### 10.3.3. Puntuación de los jugadores en caso de haber solo cinco (5) participantes

**Primer puesto:** Puntos de campeón  
**Segundo puesto:** Puntos de finalista  
**Tercer Puesto:** Puntos de semifinalista  
**Cuarto Puesto:** Puntos de Cuartos de final  
**Quinto Puesto:** Puntos correspondientes a la ronda de 8vos si ha ganado al menos un partido; caso contrario, obtendrá los puntos de la ronda de 32avo

### 10.4. Puntuación del Torneo Nacional Interligas por Equipos

PUNTUACIÓN TORNEO NACIONAL INTERLIGAS POR EQUIPOS - 2019		
	SERIE A	SERIE B
Campeón	600	150
Subcampeón	420	105
Semifinal	300	75
2do de RR que no clasifiquen cuando haya 3 cuadros	180	45
3ro del RR ganando partido cuando haya 2 cuadros solamente	90	24
3ro del RR ganando partido	45	12
4to del RR ganando partido	24	6
3 o 4 sin ganar partido	1	1

El jugador No. 3 del equipo para tener derecho al puntaje debe jugar al menos dos (2) partidos, siendo obligatorio como mínimo jugar uno (1) en sencillos. Caso contrario, no tendrá derecho al puntaje de la ronda alcanzada y le será otorgado puntaje de 4to del RR.

## 10.5. Puntuación del Torneo Máster Nacional

PUNTUACIÓN TORNEO MÁSTER NACIONAL 2019						
	SENCILLOS		DOBLES		CUADRO B	
	Actual	Superior	Actual	Superior	Actual	Superior
Campeón	600	420	420	300	150	105
Subcampeón	420	300	300	180	105	75
Semifinal	300	180	180	90	75	45
Cuartos de final	180	90	90	45	45	24
Octavos	90	45	45	24	24	12
16avos - 32avos Sin ganar partido	1	1	1	1	1	1
Jugadores con <i>bye</i> que no ganen partido	1	1	1	1	1	1

En todas las modalidades, a los jugadores que son de primer año o inferior se les otorgará puntos en su categoría, exclusivamente. Los jugadores de segundo año, exclusivamente, recibirán puntos en la categoría superior en la cantidad correspondiente a la ronda anterior a la alcanzada, de acuerdo con la tabla anterior.

## 11. RANKING NACIONAL JUVENIL COMBINADO

El Ranking Nacional Juvenil Combinado es el ranking oficial del Circuito Nacional Juvenil. Consiste en la sumatoria de los puntos de sencillos más el 25% de los puntos de dobles, con base en las reglas especiales fijadas por este Reglamento.

El ranking se establece por acumulación de puntos, considerando los ocho (8) mejores resultados entre torneos del Circuito Nacional Juvenil y torneos internacionales en la categoría 12 años. Para las categorías 14, 16 y 18 años se establece que de los ocho (8) torneos tenidos en cuenta en la sumatoria, por lo menos uno (1) debe ser internacional y, por lo menos dos (2) deben ser nacionales. En caso de no contar con estos torneos obligatorios en su historial de torneos, el puntaje por defecto será en ellos equivalente a cero (0).

El ranking será rotativo o continuo y se calcularán las últimas cincuenta y dos (52) semanas (doce (12) meses). Los puntos se descargarán del ranking hasta el año siguiente de jugados o al cambio de categoría.

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 los lunes de cada semana aparecerá el nuevo ranking. Los torneos Grados 4 y 5 se actualizarán una semana después de que lleguen los informes.

En caso de suspensión de un torneo por fuerza mayor, los puntos se adjudicarán hasta la



ronda jugada, siempre que esta haya sido completada.

Si dos jugadores están empatados en el total de puntos en el Ranking Nacional Juvenil Combinado, el orden de los jugadores se establecerá de acuerdo con la menor cantidad de torneos jugados.

## 12. BONOS MÉRITO

Cuando un jugador que haga parte del Ranking Nacional Juvenil Combinado represente a nuestro país o a cualquier otro en competencias internacionales, se le otorgarán puntos válidos para el Ranking Nacional Juvenil Combinado con el fin de incentivar la participación en torneos internacionales y consolidar un ranking justo y equitativo.

Estos bonos se denominan “Bonos Mérito” y se acreditarán al jugador cuando represente a Colombia en: Copa Davis, Copa Federación, Juegos Olímpicos, Juegos Panamericanos, Juegos Centroamericanos y del Caribe, Juegos Bolivarianos, Juegos Suramericanos, Juegos Suramericanos por Equipos, Circuito Cosat, Torneos Junior ITF, Mundiales, Circuito Europeo, Torneos Internacionales Avalados por cada Nación, Torneos ITF, ATP y WTA.

A continuación relacionamos las tablas de puntos:

TORNEOS ITF						
	GRADO 5	GRADO 4	GRADO 3	GRADO 2	GRADO 1	GRADO A
Campeón	600	750	1200	1500	2100	3000
Subcampeón	420	525	840	1050	1470	2100
Semifinal	300	375	600	750	1050	1500
Cuartos Final	180	225	360	450	630	900
Octavos	90	115	180	225	315	450
16 avos	30	40	60	75	105	150
32 avos	10	20	30	40	50	70

TORNEOS COSAT				
	GRADO 4	GRADO 3	GRADO 2	GRADO 1
Campeón	260	500	840	1200
Subcampeón	160	260	500	840
Semifinal	80	160	260	500
Cuartos Final	40	80	160	260
Octavos	20	40	80	160
16 avos	10	20	40	80
32 avos	0	10	20	40

PROFESIONAL		
	PRO ITF	WTA/ATP
Campeón	1800	3600
Subcampeón	1260	2520
Semifinal	900	1800
Cuartos Final	540	1080
Octavos	270	540
16 avos	90	180
32 avos	2	6

RANKING ABIERTO							
	CLASE A	CLASE B	CLASE C	QUALY FUTUROS	CUADRO PRINCIPAL FUTUROS	QUALY CHALLENGER	CUADRO PRIMNCIPAL CHALLENGER
Campeón	1800	900	450	N/A	1800	N/A	3600
Subcampeón	1260	630	315	N/A	1260	N/A	2520
Semifinal	900	450	225	N/A	900	N/A	1800
Cuartos final	540	270	135	450	540	630	1080
Octavos	270	135	68	225	270	315	540
16 avos	90	45	23	75	90	105	180
32 avos	5	2	2	2	3	3	6

ITF (PUNTOS RANKING ABIERTO)			
	GRADO 2	GRADO 1	GRADO A
Campeón	1200	1800	3000
Subcampeón	840	1260	2100
Semifinal	600	900	1500
Cuartos Final	360	540	900
Octavos	N/A	270	450

OTROS TORNEOS		
	SURAMERICANO 12/14/16	CICLO OLIMPICO DAVIS/ FED CUP
1º Lugar	1800	2400
2º Lugar	1260	1680
3º Lugar	900	1200
4º y 5º Lugar	540	720
6º y 7º Lugar	270	360
8º o - Lugar	90	120

La participación en torneos internacionales se contabiliza para el Ranking Nacional Juvenil Combinado en la modalidad de sencillos y dobles en la categoría que participa e inferiores hasta llegar a la categoría a la cual pertenece el jugador solo si se gana partido.

## 13. ORDEN DE MÉRITOS PARA LAS CABEZAS DE SERIE (siembras)

### 13.1. Regla general para el orden de méritos para las cabezas de serie (siembras)

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

1. Ranking ATP/WTA.
2. Ranking Juvenil ITF (estar dentro de los 500 primeros en masculino y entre las 350 primeras en femenino).
3. Ranking COSAT (estar dentro de los 20 primeros a la fecha de realización del torneo).
4. Ranking Nacional Juvenil Combinado actual de la categoría.

### 13.2. Orden de méritos para las cabezas de serie (siembras) en los dos (2) primeros torneos Grado 1 y 2 del año

Para los (2) dos primeros torneos Grado 1 o 2 del año 2019, se tendrá en cuenta el resultado del Torneo Nacional de Ordenamiento 2018 y el orden de méritos para las cabezas de serie (siembras) será:

1. Ranking ATP/WTA.
2. Ranking Juvenil ITF (estar dentro de los 500 primeros en masculino y entre las 350 primeras en femenino).
3. Posición en el Torneo Nacional de Ordenamiento de 2018.
4. Ranking COSAT (estar dentro de los 20 primeros a la fecha de realización del torneo).
5. Ranking Nacional Juvenil Combinado actual de la categoría.

### 13.3. Número de cabezas de serie (siembras)

Para un cuadro de 128:	Dieciséis (16) siembras
Para un cuadro de 64:	Dieciséis (16) siembras
Para un cuadro de 48:	Dieciséis (16) siembras
Para un cuadro de 32:	Ocho (8) siembras
Para un cuadro de 24:	Ocho (8) siembras
Para un cuadro de 16:	Cuatro (4) siembras
Para un cuadro de 8:	Dos (2) siembras



## 14. REALIZACIÓN DEL SORTEO

### 14.1. Haciendo el sorteo

Todos los sorteos serán realizados en público con la presencia, al menos, de dos (2) jugadores participantes, uno de los cuales será de una Liga diferente a la anfitriona. Se aplicará el Ranking Nacional Juvenil Combinado tanto para sencillos como para dobles.

### 14.2. Sorteo en el cuadro de clasificación

El sorteo del cuadro de clasificación de sencillos para todos los torneos debe ser realizado un día antes de iniciarse la competencia de clasificación, y este será a partir de las 18:00h en el lugar que se determine para ello (una vez finalice la firma de planilla de clasificación, si fuere el caso).

### 14.3. Sorteo en el cuadro principal

El sorteo del cuadro principal de sencillos para todos los torneos, debe ser realizado un día antes de iniciarse la competencia de cuadro principal, y este será a partir de las 18:00h en el lugar que se determine para ello.

### 14.4. Composición de los cuadros en sencillos

#### Torneos Grado 1 y Grado 2 - Clasificación (Categorías 12, 14, 16 y 18 años)

Tamaño del cuadro:	16
Aceptaciones directas:	12
<i>Wild Cards</i> :	4

#### Torneos Grado 1 y Grado 2 - Cuadro Principal (Categorías 12, 14, 16 y 18 años)

Tamaño del cuadro:	16
Aceptaciones directas:	10
Clasificados:	4
<i>Wild Cards</i> :	2

#### Torneo Grado 3 - Clasificación (Categorías 12, 14, 16 y 18 años)

Tamaño del cuadro:	16
Aceptaciones directas:	14
<i>Wild Cards</i> :	2





### **Torneo Grado 3 - Cuadro Principal (Categorías 12, 14, 16 y 18 años)**

Tamaño del cuadro:	32
Aceptaciones directas:	24
Clasificados:	4
Wild Cards:	4

Los jugadores que se encuentren entre los diez (10) primeros del ranking en su categoría deberán jugar en la categoría superior. La excepción será para aquellos jugadores que en el ranking de entrada estaban fuera de los 10 primeros y a la semana del torneo con los cambios de ranking ingresan a una de estas posiciones. Esta restricción no aplica para la categoría 18 años. Podrán participar jugadores sin ranking.

### **Torneo Grado 4 (Categorías 12, 14, 16 y 18 años)**

El cuadro será abierto y se jugará por el sistema de *Round Robín* (si es menor de 16 jugadores *inclusive*) o de eliminación sencilla (a partir de 17 jugadores). Pueden participar jugadores sin ranking. Los treinta (30) primeros del ranking en hombres y en mujeres no pueden jugar torneos de este grado en su categoría. Esta restricción no aplica para la categoría 18 años.

### **Torneo Grado 5 (Categorías 12, 14, 16 y 18 años)**

El cuadro será abierto y se jugará por el sistema de *Round Robín* (si es menor de 16 jugadores *inclusive*). Pueden participar jugadores sin ranking. Los setenta (70) primeros en hombres y treinta (30) en mujeres no pueden jugar torneos de este grado en las categorías 14 y 16 años. En la categoría 12 años no podrán participar en hombres los jugadores que se encuentren entre los primeros cuarenta (40) y veinte (20) en mujeres. Esta restricción no aplica para la categoría 18 años.

#### **14.5. Método para confeccionar el cuadro**

Para el cuadro final de eliminación sencilla en los torneos Grado 1, se sembrarán los cuatro (4) mejores jugadores en virtud de su ranking y los demás jugadores serán ubicados en estricto orden de acuerdo con el sorteo.

En los torneos Grado 1, 2, 3, 4 y 5 si hay dos (2) o más jugadores compitiendo por una misma Liga, estos deberán ser ubicados en diferentes posiciones (para el 2019 continuará incluido el *Round Robin*), con el fin que en la primera ronda no se enfrenten, pero obviamente respetando el procedimiento para la realización de los cuadros.

#### **14.6. 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); línea 32 (cuadro de 24/32), línea (cuadro de 48/64) o en la 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	CUADRO DE 24/32	CUADRO DE 48/64	CUADRO DE 96/128
	4 SIEMBRAS	8 SIEMBRAS	16 SIEMBRAS	16 SIEMBRAS
Siembras 3 - 4	5 12	9 24	17 48	33 96
Siembras 5 - 6 - 7 - 8		8 16 17 25	16 32 33 49	32 64 65 97
Siembras 9 - 10 - 11 - 12			9 25 40 56	17 49 80 112
Siembras 13 - 14 - 15 - 16			8 24 41 57	16 48 81 113

#### 14.7. Byes

En el caso que no haya suficiente número de jugadores participantes para completar el cuadro, después de colocar las siembras 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.

#### 14.8. Dobles

##### 14.8.1. Haciendo el sorteo

La ubicación de las siembras, de los *byes* y el sorteo de las parejas se harán siguiendo los mismos principios que en el sorteo de sencillos.

Las siembras de los dobles se harán con base en la sumatoria del Ranking Nacional Juvenil Combinado de cada uno de los jugadores que integran la pareja. En caso de empate en dicha sumatoria, se preferirá a la pareja que tenga como integrante al jugador con mejor ranking



combinado.

### **14.8.2. 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 está 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, antes del sorteo su compañero podrá entrar nuevamente con otro jugador que no haya 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. Un jugador no 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.

### **14.9. Cuadro de clasificación**

El número de jugadores en la clasificación no debe ser mayor al número de jugadores presentes en el cuadro principal. Para un cuadro de 16 jugadores, un máximo de cuatro (4) lugares deben ser reservados para los clasificados; para un cuadro de 8 jugadores, un máximo de dos (2) lugares.

#### **14.9.1. Aceptación de los clasificados dentro del cuadro principal**

Una vez el evento de clasificación ha comenzado, solamente aquellos jugadores que alcanzaron la última ronda de clasificación y los *lucky losers* podrán ser aceptados dentro del cuadro principal. El evento de clasificación comienza cuando la primera bola del primer partido de clasificación es golpeada.

#### **14.9.2. Sorteo de los jugadores clasificados**

Al finalizar el evento de clasificación, el nombre de cada jugador clasificado debe ser sorteado para ser ubicado en cada uno de los lugares asignados para ellos en el cuadro principal. Así mismo, cuando más de un *lucky loser* es admitido en el cuadro principal, su posición en el cuadro principal debe determinarse por sorteo.

### **14.10. Siembras oficiales – Rehacer el cuadro**

Las siembras no serán oficiales hasta que se realice el cuadro. El último Ranking Nacional Juvenil Combinado 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 ocurrida después de publicar el orden de juego, debe ser ocupada por un jugador alterno.

#### **14.11. Renuncia a reclamos**

Todos los jugadores que se inscriben en torneos oficiales de la **FCT** aceptan, como una condición de su entrada, que por ellos mismos, sus administradores y representantes personales, no establecerán pleitos, incluyendo el pasado, presente y futuro, contra la **FCT**, 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 **FCT**. Se recomienda que todos los jugadores tengan un adecuado seguro médico.

## **15. CÓDIGO DE CONDUCTA**

### **15.1. Propósito y aplicabilidad**

El objetivo de este Código es el de mantener estándares razonables de conducta seria y recta en la participación de los jugadores en todos y cada uno de los torneos especificados en el presente reglamento.

### **15.2. Reportes**

Para mantener un completo récord de todas las acciones que se tomen bajo este Código, el referee, árbitro general y/o supervisor de la **FCT** debe incluir en su reporte toda acción o recomendaciones bajo los siguientes encabezamientos:

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

### **15.3. Retiros**

Cualquier retiro tardío de un jugador en un torneo, excepto por razones de salud o luto, debe ser automáticamente penalizado 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; cinco (5) puntos de suspensión por cada subsiguiente ocasión con notificación; y 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, siempre y cuando haya campo disponible.

Cualquier jugador puede retirarse dos veces al año calendario sin una penalización automática, presentando una excusa médica al Departamento Técnico de la **FCT** 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 **FCT** dentro de los días de desarrollo del torneo. (Ver excusa médica)

#### **15.4. Entrenadores, representantes y allegados de jugadores**

Los padres, entrenadores, representantes o allegados a un jugador no deben, en cualquier momento del torneo o evento dentro del cual el jugador ha sido aceptado, comportarse de forma que manifieste descortesía o irrespeto con la **FCT**, con los torneos, con cualquier jugador, acompañante, supervisor, juez, personal del torneo o con el juego de tenis.

En el caso que se presente dicha conducta, el jugador será directamente penalizado por el referee o supervisores del torneo y reportado a la **FCT** sobre el comportamiento de sus acompañantes. Por otra parte, el acompañante podrá ser retirado de la sede de acuerdo con la gravedad del hecho y la **FCT** podrá imponerle al jugador condiciones temporales para su participación en ese torneo o futuros torneos, como por ejemplo, prohibirle, so pena de descalificación automática del jugador, que sea acompañado por una determinada persona en las instalaciones o sede en donde se desarrollan los partidos de un determinado torneo. Cualquier violación a este tipo de condiciones, implicará la expulsión del jugador del respectivo torneo, sin perjuicio de la aplicación de otras medidas del Código de Conducta.

Una 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 Comisión Técnica Nacional crea conveniente.

#### **15.5. Ofensas de los jugadores en el sitio del torneo**

##### **15.5.1. 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.

### **15.5.2. 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.

La organización debe colocar un reloj en un lugar visible y este será el oficial del evento; en caso que no haya dicho reloj, el reloj de mano del referee será la hora oficial del evento.

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

Durante un torneo, en condiciones normales, un deportista deberá jugar durante el día como máximo dos (2) partidos de sencillos y un (1) partido de dobles, teniendo en cuenta los descansos reglamentarios. Esto podría generar que en torneos con baja participación se reduzcan los días de competencia. (No aplica a torneos Grado 4 y 5, el cual queda a la discreción profesional del referee)

Cualquier jugador que no esté listo para jugar dentro de los quince (15) minutos después de 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.

### **15.6. Uniforme y equipo**

Todos los jugadores deben vestir y presentarse para jugar de forma apropiada, de acuerdo con el atuendo acostumbrado para este deporte y según las reglas especiales sobre vestuario.

#### **15.6.1. Ropa inaceptable**

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

#### **15.6.2. Equipos de dobles**

No es obligatorio que los integrantes de un equipo de dobles conserven la uniformidad en los



colores de la ropa deportiva. Sin embargo, la **FCT** recomienda a los equipos de dobles procurar presentarse uniformados con los mismos colores.

### **15.6.3 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 especificaciones que más adelante se indican.

### **15.6.4. Camisetas, sacos o chaquetas**

#### **Mangas**

Una (1) identificación comercial (no de fabricante) en cada manga, ninguna de las cuales excederá cuatro (4) pulgadas cuadradas (26 cm<sup>2</sup>), más un logotipo estándar del fabricante, ninguno de los cuales excederá ocho (8) pulgadas cuadradas (52 cm<sup>2</sup>). Si hay escritura en dicho logo, esta no debe sobrepasar cuatro (4) pulgadas cuadradas (26 cm<sup>2</sup>) por manga.

#### **Manga sisa (sin mangas)**

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

#### **Frente, espalda y/o cuello:**

Un total de dos (2) logotipos estándar de fabricante, ninguno de los cuales excederá dos (2) pulgadas cuadradas (13 cm<sup>2</sup>) 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 cm<sup>2</sup>), que podrá ser ubicado en cualquiera de las partes mencionadas.

### **15.6.5. Faldas y/o pantalonetas**

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

### **15.6.6. Pantalones cortos de lycra**

Pueden tener un (1) logotipo estándar de fabricante, el cual no debe exceder dos (2) pulgadas cuadradas (13 cm<sup>2</sup>) de tamaño.

Para propósitos de la publicidad permitida en vestidos, tratar el atuendo es la combinación de

camiseta más falda (dividiendo el vestido en la cintura).

#### **15.6.7. Medias y zapatillas**

Dos (2) 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 cm<sup>2</sup>).

#### **15.6.8. Raquetas**

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

#### **15.6.9. Gorra, balaca o muñequera**

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

#### **15.6.10. 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 cm<sup>2</sup>).

#### **15.6.11. 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 **FCT**

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

#### **15.6.12. Definición de fabricante**

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

#### **15.6.13. 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.

#### **15.6.14. Determinación del tamaño del logotipo**

El tamaño límite de dos (2) pulgadas cuadradas (13 cm<sup>2</sup>), tres (3) pulgadas cuadradas (19.5 cm<sup>2</sup>), cuatro (4) pulgadas cuadradas (26 cm<sup>2</sup>) u ocho (8) pulgadas cuadradas (52 cm<sup>2</sup>), 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 permitirá colocar esparadrapo o cinta sobre un logotipo con el ánimo de cubrirlo durante un partido.

#### **15.6.15. 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.

#### **15.6.16. Cambio de atuendo y omisión del cambio**

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 causará la pérdida de su partido y la imposición de puntos de suspensión.

#### **15.7. 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.

#### **15.8. 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.

#### **15.9. 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 descalificado.

#### **15.10. 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.

#### **15.11. 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.

#### **15.12. Retraso no razonable**

Los jugadores que ingresen al campo hasta su tercer llamado obtendrán un *warning*, sin ser acumulativo con las penalizaciones que obtenga en su partido. A excepción de aquellos que tengan motivos de fuerza mayor y demostrables, quedando a criterio del Referee del torneo.

## **16. VIOLACIONES AL CÓDIGO**

### **16.1. 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. Si 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. Si 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 tiebreak, 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 período de descanso “*set break*” de ciento veinte (120) segundos, el cual va 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.

Si 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 esté 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.

### **16.2. 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.

### **16.3. 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 está definida como el realizar señas por parte de un jugador con sus manos, raqueta o pelotas que comúnmente tienen un significado obsceno.

#### **16.4. 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.

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 presentan más adelante.

Para los propósitos de esta regla, el abuso verbal está 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.

#### **16.5. Abuso físico**

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

Si 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 está definido como tocar sin autorización a un juez, oponente, espectador u otra persona.

#### **16.6. 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. Si 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 está 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.

### **16.7. Abuso de raqueta o equipo**

Los jugadores no deberán golpear, patear o lanzar violentamente la raqueta o el equipo dentro de los predios 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 está 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.

### **16.8. Instrucciones “Coaching”**

Los jugadores no pueden recibir instrucciones (*coaching*) durante un partido (incluyendo el calentamiento). Comunicaciones de cualquier clase que puedan entenderse como instrucciones, audibles o visibles, entre un jugador y un entrenador se interpretarán como *coaching*. La palabra “*coaching*” incluye cualquier consejo o instrucción de cualquier acompañante.

Los jugadores también deben prohibir a sus entrenadores lo siguiente:

- El uso de obscenidades audibles dentro de los predios de la sede del torneo.
- Hacer gestos obscenos, de cualquier clase, dentro de los predios de la sede del torneo.
- Abusar verbalmente de cualquier oficial, oponente, espectador u otra persona dentro de los predios de la sede del torneo
- Abusar físicamente de cualquier oficial, oponente, espectador u otra persona dentro de los predios de la sede del torneo
- 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, si 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 o acompañante sea removido del sitio del partido o de los predios de la sede del torneo, y si su orden no se cumple, puede declarar un *default* (descalificación) inmediato del jugador.

### **16.9. 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.

Si 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 está 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.

### **16.10. Advertencias**

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

### **16.11. 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 juego

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





Las penalidades de punto pueden ser impuestas por el juez de silla. Si 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.

### **16.12. 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 sea 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.

### **16.13. Penalidades por eventos de dobles**

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

### **16.14. 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 establecer qué sanción debe ser aplicada bajo el sistema de penalidades; así como enviar por escrito la acción disciplinaria que se ha tomado contra el jugador.

### **16.15. Puntos de suspensión**

Los puntos de suspensión deben ser adjudicados al jugador de acuerdo con la siguiente tabla:

<b>DESCRIPCIÓN DE LA FALTA</b>	<b>PUNTOS</b>
Salida al baño y no hacer uso adecuado del mismo	3
Retraso no razonable. Los jugadores que ingresen al campo hasta su tercer llamado	3
Descalificación debida a no realizar el mejor esfuerzo para ganar	3
Descalificación debida a no terminar un partido, a menos que se esté incapacitado para ello	3



Por cada <i>warning</i> adquirido (llamado de atención por conducta)	3
No enviar en el tiempo establecido las incapacidades médicas	3
Retiro de un torneo después del plazo (primera ocasión)	4
Retiro del evento de dobles después de la inscripción	4
No presentar equipo	4
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
Descalificación debida a la llegada tarde a un partido (WO)	5
Descalificación debida a dejar el campo de juego sin autorización del juez	5
Retiro de un torneo sin notificación después del plazo (a partir de la segunda ocasión)	6
Descalificación dada por el referee por una violación de código	10
No presentarse a un torneo internacional después de haber recibido el aval en el cuadro principal o cuadro de clasificación, de acuerdo con el orden de méritos enviado por la FCT a la organización del evento	10
Conducta antideportiva en el sitio del torneo (excluyendo el campo de juego)	10
Descalificación debida a ser sorteado y no presentarse en la sede del torneo	10
Agresión física a un oponente, juez, caddie, organización	C. agravada
Agresión verbal a un oponente, Juez, caddie, organización	C. agravada
Conducta antideportiva dada por un acompañante o entrenador	C. agravada

Los puntos de suspensión acumulados dan lugar a los siguientes periodos de suspensión:

PUNTOS DE SUSPENSIÓN ACUMULADOS	PERÍODO DE SUSPENSIÓN
Por cada diez (10) puntos acumulados	Cuatro (4) semanas de suspensión

Los puntos de suspensión tendrán vigencia de 52 semanas y serán acumulables durante su vigencia. Vencido el período de vigencia se borrarán automáticamente los puntos, según fuera el caso.

Cada vez que el jugador llegue o supere diez (10) puntos de suspensión, será suspendido por cuatro (4) semanas y se eliminarán diez (10) puntos que subsana con el cumplimiento efectivo del período de suspensión. Su acumulado se reiniciara a partir del saldo. Ejemplo, un jugador que el 20 de enero de 2019 es sancionado con cuatro (4) puntos, posteriormente el 10 de mayo de 2019 es sancionado con cinco (5) puntos, y el 14 de junio de 2019 es sancionado con cuatro (4) puntos, completando para esta última fecha 13 puntos de suspensión en menos de 52 semanas, sería sancionado por la **FCT** por un período de cuatro (4) semanas de suspensión y con la sanción al jugador se le restarían 10 puntos que subsana con el cumplimiento efectivo de la sanción, quedando un saldo pendiente de tres (3) puntos. Posteriormente, el jugador es sancionado el 15 de septiembre de 2019 con 5 puntos con lo cual completaría ocho (8) puntos. Si el jugador llegase a tener una nueva sanción acumulando más de diez (10) puntos tendrá una nueva sanción, como ya se ilustró.



Las sanciones, o acumulación de puntos por la violación de Código de Conducta tipificada como “warning”, no son apelables dado que se consideran cuestiones de hecho.

Los puntos de suspensión deberán ser acumulados una vez la **FCT** reciba el reporte del torneo. La **FCT** 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 **FCT** la cual debe tomarse dentro del tiempo requerido para notificar al jugador y a todas las partes involucradas.

La **FCT** es responsable de notificar a todas las Ligas afiliadas de cualquier suspensión en que incurra un jugador.

Mientras el jugador esté suspendido por acumulación de puntos de suspensión, no podrá participar en competencias nacionales o internacionales que se lleven a cabo durante las semanas de suspensión. Una vez cumplida la sanción, el jugador podrá participar en competencias nacionales e internacionales representando a **COLOMBIA** como Suramericanos, Mundiales, Circuito COSAT, Circuito Europeo, Copa Davis, Fed Cup. Tampoco recibirá aval de participación en torneos junior de la ITF, mientras se encuentre suspendido. No obstante lo anterior, la Comisión Técnica Nacional de la **FCT** podrá estudiar, de oficio o a solicitud del jugador, la posibilidad de que para efectos de participar en competencias internacionales en representación de Colombia se le permita pagar el período de sanción en fecha diferente y quedar así habilitado para representar al país. La Comisión Técnica Nacional de la **FCT** analizará los motivos de sanciones y si considera que ellos no son de tal trascendencia como para impedir que el jugador represente a Colombia, habilitará al jugador y establecerá otro período de suspensión para el calendario internacional. Es decir en este evento, el jugador tendrá un período de sanción en el calendario nacional y otro distinto en el calendario internacional.

#### **16.16. 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.

#### **16.17. 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 por una necesidad fisiológica (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. Si 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 si 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. Breaks adicionales deberán ser autorizados, pero podrán ser penalizados de acuerdo con el sistema de penalidades si el jugador no está 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, si esto es interpretado como un abuso flagrante de la regla de conducta deportiva por considerarlo innecesario.

### **16.18. Ofensas mayores del jugador**

Los jugadores, en ningún torneo de la **FCT**, 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 junta, establecen un patrón de conducta que es colectivamente atroz y está en detrimento u ofende a la organización de los torneos de la **FCT**.

La violación de esta sección puede generar al jugador una suspensión para jugar en los torneos organizados por la **FCT** por un periodo determinado, basado en la decisión de la Comisión Técnica Nacional.



## 17. CONDICIONES MÉDICAS

### 17.1. Tiempo para atención médica (*Medical Time - Out*)

Cuando un jugador requiera un diagnóstico o tratamiento médico antes o durante el partido o calentamiento, lo solicitará a través del juez, al médico o fisioterapeuta del torneo. Cuando sea durante el partido o el calentamiento, el médico o fisioterapeuta del torneo puede autorizar un tiempo para atención médica de hasta tres (3) minutos por esa condición. El jugador solo puede pedir médico o fisioterapeuta durante los cambios de lado, a no ser que ocurra un accidente visible durante el partido que amerite la suspensión inmediata del mismo. En este sentido, las situaciones se clasifican en “agudas” y “no agudas”.

La evaluación y el tratamiento de la condición del jugador será realizada solamente por el médico o fisioterapeuta del torneo. Por solicitud del médico o fisioterapeuta, 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 ellos.

El médico o fisioterapeuta puede tratar condiciones físicas relacionadas con el calor, si lo determinan apropiado. Sin embargo, a un jugador se le permitirá, únicamente, un tiempo para atención médica por partido, para cualquier situación y todas las condiciones de calambres.

### 17.2. 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 o fisioterapeuta 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:

#### 17.2.1. Condiciones médicas tratables

El médico o fisioterapeuta del torneo determinará si la condición médica es tratable. Las condiciones médicas tratables incluyen, pero no están limitadas, 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 está desarrollando, puede solicitar y recibir un tratamiento si 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 o fisioterapeuta del torneo, una vez la evaluación de la condición médica ha terminado.

### **17.2.2. 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 o fisioterapeuta 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.

### **17.2.3. 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 o fisioterapeuta del torneo. Sin embargo, un jugador siempre debe hacer su solicitud de ver al médico o fisioterapeuta a través del juez.

### **17.2.4. 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.

### **17.3. Procedimiento para la solicitud de atención médica (*Medical Time - Out*)**

- **Durante el calentamiento:** Si un jugador sufre una condición médica durante el calentamiento que impida que inicie el partido como estaba programado, el jugador puede recibir un tratamiento médico o un período para tratamiento de noventa (90) segundos al finalizar el calentamiento antes de iniciar el partido. Si 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 o fisioterapeuta del torneo arribe, evalúe y esté preparado para realizar el tratamiento. Si el juego es detenido hasta que el médico arribe al campo, cuando el tratamiento o la consulta ha terminado, el juego debe reanudarse inmediatamente excepto en el caso de re-calentamiento.

Además, el juez puede detener el juego y llamar al médico o fisioterapeuta 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.

- **Sangrado:** Si un jugador está sangrando, el juez debe detener el juego lo más rápido posible y llamar al médico o fisioterapeuta al campo para evaluación y tratamiento. El fisioterapeuta en conjunto con el médico debe evaluar la causa del sangrado y podrá solicitar un tiempo para tratamiento médico, si fuera necesario. En caso de ser requerido por el fisioterapeuta o médico, el referee puede permitir hasta un total de cinco (5) minutos para asegurar el control del sangrado.

Si se ha derramado sangre en la superficie del campo o sus alrededores, el juego no puede reiniciar hasta que esta no haya sido limpiada apropiadamente.

- **Vómito:** Si un jugador está vomitando, el juez debe parar el juego si el vómito ha caído en el campo, o si el jugador solicita evaluación médica. Si el jugador ha solicitado evaluación médica, entonces el fisioterapeuta o médico deben determinar si el jugador tiene una condición médica tratable, y de ser así, si es aguda o no aguda.

Si se ha derramado vomito en la superficie del campo o sus alrededores, el juego no puede reiniciar hasta que este no haya sido limpiado apropiadamente.

#### **17.4. Penalización**

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

#### **17.5. Incapacidad física**

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, si 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, si 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.

## **18. COMPLEMENTARIEDAD DE ESTE REGLAMENTO**

Los aspectos no contemplados en este documento, serán tomados del Reglamento de la Federación Internacional de Tenis (ITF).

