



# Reglamento para Torneos Regulares

---

Vigente a partir del 01/10/2016

## INDICE

<b>Generalidades</b>	<i>Página 2</i>
<b>Programación y publicación</b>	<i>Página 2</i>
<b>Canon por Inscripción</b>	<i>Página 3</i>
<b>Equipamiento y condiciones de juego</b>	<i>Página 4</i>
<b>Cupos e Inscripciones</b>	<i>Página 5</i>
<b>Autoridades</b>	<i>Página 6</i>
<b>Sistema de Juego</b>	<i>Página 6</i>
<b>Incidencia en el Rating</b>	<i>Página 9</i>
<b>Premios</b>	<i>Página 9</i>
<b>Disciplina</b>	<i>Página 9</i>
<b>Normas de Convivencia</b>	<i>Página 10</i>
<b>Promoción y Difusión</b>	<i>Página 10</i>

### 1. Generalidades:

- 1.1. Cada torneo puede contener hasta 4 (cuatro) competencias los fines de semana y feriados y hasta 2 (competiciones) los días hábiles.
- 1.1. En un torneo pueden disputarse hasta 2 (dos) competencias simultáneas, asignando mesas específicas para cada una.

### 2. Programación y publicación de Torneos Regulares:

- 2.1. Cada Club, podrá programar y publicar para cada una de sus Ligas los torneos que desee realizar en [www.tenisdemesaparatodos.com](http://www.tenisdemesaparatodos.com) a través de su Representante, quien deberá ingresar a su panel de control y detallar las Divisiones, Categorías y Modalidades que contendrá el torneo, los horarios de inicio de cada competición, el arancel por inscripción y toda la información accesoria solicitada en el formulario habilitado para tal fin.
- 2.2. El arancel por inscripción que se impondrá a los Jugadores es fijado libremente por cada Club.
- 2.3. Los torneos deben ser programados por los Clubes con una antelación no inferior a 10 (diez) días hábiles respecto a la fecha de su realización.
- 2.4. Cada Club, podrá programar en el calendario del Circuito TMT un máximo de 3 (tres) torneos los fines de semana y días feriado, y un máximo de 4 (cuatro) torneos los días hábiles.
- 2.5. Cada Club, podrá realizar los fines de semana y feriados un único torneo por mes calendario.
- 2.6. En días hábiles, un mismo Club en semanas consecutivas y para un mismo día de semana, no podrá repetir publicaciones para competencias de una misma división.
- 2.7. En un mismo torneo pueden registrarse hasta 2 (dos) competencias simultáneas en modalidad de singles siempre que la sede cuente con la cantidad necesaria de mesas para desarrollar las competencias conforme a lo establecido en este reglamento.
- 2.8. En caso de realizarse competencias en forma simultánea, el horario de inicio de cada competencia debe estar separado por un lapso no inferior a 30 (treinta) minutos.
- 2.9. En modalidad de dobles no pueden registrarse competencias en forma simultánea en el mismo torneo.
- 2.10. Considerando la ubicación de las Sedes donde se realizarán torneos en un mismo día, se establece que en un radio de 20 km se podrán realizar como máximo la cantidad de competencias por división que se detalla a continuación:
  - 2.10.1. Para fines de semana y feriados: 3 (tres) competencias de cada división por día.
  - 2.10.2. Para días hábiles: 1 (una) competición de cada división por día.
- 2.11. Objeciones y excepciones a la publicación de torneos:
  - 2.11.1. Una vez que un Club hubiera publicado un torneo, los demás Clubes, a través de sus representantes, podrán objetar dicha publicación hasta 8 (ocho) días hábiles antes de su realización.

# TMT

## Reglamento para Torneos Regulares

---

- 2.11.2. Las objeciones presentadas serán resueltas de manera inapelable por la Dirección de TMT en un plazo de 3 (tres) días hábiles desde su recepción, teniendo en cuenta el orden en que los torneos hayan sido publicados.
- 2.11.3. Conforme a que se reúnan algunas condiciones especiales, se habilitará la publicación de torneos en un plazo inferior a 10 (diez) días hábiles:
- 2.11.3.1. A menos de 10 (diez) días hábiles y hasta con 5 (cinco) días hábiles de anticipación, los Clubes podrán solicitar la publicación de torneos que contengan las competencias necesarias para satisfacer la oferta de al menos 1 (una) competencia para cada división del Circuito por día, dentro del área correspondiente a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y Conurbano. Dicha solicitud, deberá realizarse por mail dirigido a [tmt@fetemba.org.ar](mailto:tmt@fetemba.org.ar) y se habilitará al Club solicitante a realizar la publicación de manera inmediata. En estos casos se hará omisión del punto 2.5 del presente reglamento.
  - 2.11.3.2. Cuando un torneo programado en el calendario, en fechas correspondientes a fines de semana y feriados, sea suspendido en un plazo inferior a 10 (diez) días hábiles, el Circuito TMT, conforme a que lo considere necesario para satisfacer la demanda de juego, podrá habilitar la publicación de un torneo con idéntica composición de competencias y horarios que la del torneo suspendido. A tal efecto, el Circuito TMT, notificará la situación a todos los Clubes, para que puedan manifestar su intención de organizar el mencionado torneo. Se hará excepción del punto 2.5 de este reglamento, pero se asignará prioridad a aquellos Clubes que en el mes en curso no hayan realizado o tengan programado un torneo en fechas correspondientes a fines de semana y feriados.
  - 2.11.3.3. Queda a criterio exclusivo de TMT permitir el registro de torneos en un plazo inferior a 10 (diez) días hábiles respecto a la fecha de realización de los mismos, siempre que esta medida se encuentre justificada por la necesidad de satisfacer la demanda de juego y no se excedan las limitaciones fijadas en el punto 2.10:
- 2.12. Suspensión de Torneos:
- 2.12.1. Las Ligas que por motivos que no fueran de fuerza mayor demostrables fehacientemente, den de baja torneos publicados reciben las siguientes sanciones:
    - 2.12.1.1. Desde los 6 (seis) meses y hasta 3 (tres) meses antes de la fecha de realización del torneo: El equivalente a 1 (un) cánones por cada división suspendida.
    - 2.12.1.2. Desde los 3 (tres) meses y hasta 1 (un) meses antes de la fecha de realización del torneo: El equivalente a 3 (tres) cánones por cada división suspendida.
    - 2.12.1.3. Desde 1 (un) mes y hasta 10 (diez) días hábiles antes de la fecha de realización del torneo: El equivalente a 6 (seis) cánones por cada división suspendida.
    - 2.12.1.4. Desde 15 (quince) días y hasta 2 (dos) días antes de la fecha de realización del torneo: El equivalente a 9 (nueve) cánones por cada división suspendida.
    - 2.12.1.5. En un plazo inferior: El equivalente a 12 (doce) cánones por cada división suspendida.
  - 2.12.2. En el caso de aquellas ligas que reincidan en la anulación injustificada de torneos en un plazo comprendido de 1 (un) año desde la última incidencia se fijan las siguientes sanciones:
    - 2.12.2.1. Por 3 (Tres) reincidencias en la anulación injustificada de un torneo: Suspensión de la liga por un plazo de 30 (treinta) días.

# TMT

## Reglamento para Torneos Regulares

---

2.12.2.2. Por 4 (días) reincidencias en la anulación injustificada de un torneo: Suspensión de la liga por un plazo de 60 (sesenta) días.

2.12.2.3. Por 5 (Cinco) reincidencias en la anulación injustificada de un torneo: Suspensión de la liga por un plazo de 120 (ciento veinte) días.

### 3. Canon por Inscripción:

- 3.1. El Club que a través de sus ligas organice torneos regulares haciendo uso del marco reglamentario del Circuito TMT y/o utilice las herramientas administrativas suministradas para su organización, se obliga al pago de un canon o arancel por cada inscripción de jugadores en las competiciones comprendidas por el torneo.
- 3.2. El valor del canon por cada inscripción en torneos regulares será fijado por la Federación de Tenis de Mesa de Buenos Aires (FeTeMB.A) y publicado en la página [www.fetemba.org.ar](http://www.fetemba.org.ar) con siete días de anticipación respecto de su entrada en vigencia.
- 3.3. Los días 20 (veinte) de cada mes FeTeMBA. emitirá un estado de cuenta y notificará a cada Club el total de los cánones adeudados.
- 3.4. El vencimiento de los cánones adeudados tendrá lugar el día 10 (diez) de cada mes y se aplicarán los intereses y costas correspondientes en caso de mora.
- 3.5. En caso de incumplimiento en el pago de cánones luego de 30 (treinta) corridos del día de vencimiento de cada período, el Club quedará inhabilitado para realizar torneos y se eliminarán todos los torneos publicados por sus Ligas.
- 3.6. Los Clubes deberán efectuar el pago de los cánones adeudados por depósito bancario a la cuenta designada por FeTeMBA, considerando el valor vigente por canon publicado en las páginas mencionadas anteriormente y notificar por mail a TMT ([tmt@fetemba.org.ar](mailto:tmt@fetemba.org.ar)) y a [tesoreria@fetemba.org.ar](mailto:tesoreria@fetemba.org.ar) para su registro.

### 4. Equipamiento y condiciones de juego para Torneos Regulares:

#### 4.1. Vestimenta y elementos de los jugadores:

- 4.1.1. Los jugadores deberán competir con vestimenta deportiva, pudiendo jugar con pantalón largo o mangas largas pero no con abrigos abiertos o portando accesorios (llaveros, celulares, etc.).
- 4.1.2. Cada Jugador deberá asistir con su propia paleta al torneo. La misma deberá tener gomas de color rojo por un lado y negro por el otro. No pueden utilizarse paletas de plástico, con gomas de artesanías o corcho. Tampoco se pueden utilizar paletas con inscripciones o dibujos en sus gomas, o sin gomas.
- 4.1.3. A partir de 4ta.división las gomas deberán ser aprobadas por ITTF.
- 4.1.4. No se podrá aplicar dentro del salón de juego o en los sectores cercanos a los ingresos ningún tipo de adhesivo para pegar las gomas de la paleta.

#### 4.2. Mesas y accesorios:

- 4.2.1. Las mesas de juego y sus redes deberán ser de medidas reglamentarias. Cada liga deberá informar el tipo y/o marca de mesas que se utilizarán en los torneos que se realicen en su sede.

# TMT

## Reglamento para Torneos Regulares

---

4.2.2. Las pelotas utilizadas en el torneo deberán ser de 40mm o +40mm, de marca reconocida, de 1 (una) estrella como mínimo, color blanco si las paredes son oscuras, o naranja si son claras.

4.3. Salón de juego y equipamientos:

4.3.1. Dispondrá de un área de juego mínima de 4 (cuatro) x 8 (ocho) metros para cada mesa, más el espacio de circulación.

4.3.2. La altura mínima a la que se encontrará el techo en espacios cerrados deberá ser de 3 (tres) mts.

4.3.3. Ofrecerá condiciones de limpieza, seguridad y comodidades aceptables para jugadores y público y deberá contar con habilitación municipal para este tipo de eventos.

4.3.4. En espacios cerrados, el área de juego deberá tener una iluminación acorde a la exigencia de la actividad (aprox. 200 lux como mínimo sobre la mesa). Deberá evitarse el ingreso de luz solar directa sobre la misma.

4.3.5. Cada mesa deberá contar con un cartel con un número que la identifique de por lo menos 15 (quince) x 15 (quince) cm. ubicado cerca de la misma y visible desde la mesa de control.

4.3.6. Habrá una mesa con su silla junto a cada mesa de juego para quien oficie de contador de tantos.

4.3.7. Se contará con un tablero de tantos y sets en buenas condiciones para cada mesa de juego.

4.3.8. El área de juego deberá estar rodeada por separadores de una altura aproximada de 70cm. en por lo menos el 50% del perímetro.

4.3.9. La mesa de control deberá ser de medidas amplias, estará ubicada en una posición que facilite la visualización de toda el área de juego y contará con equipo de sonido con micrófono y potencias acordes a las dimensiones del salón, una computadora con una versión vigente de Windows, la última versión del software TMT Manager con el ranking actualizado y una impresora con cantidad necesaria de hojas.

## 5. Cupos e Inscripciones:

5.1. En una competición contenida por un Torneo Regular sólo podrán inscribirse aquellos jugadores que pertenezcan a la División indicada para la competición a desarrollarse o que pertenezcan a una división inferior.

5.2. En ningún caso un Jugador podrá participar en una competición programada para una División de nivel inferior a la que pertenece.

5.3. Las cantidad máxima de inscriptos en una competencia, se determina a razón de 6 (seis) jugadores o parejas, en modalidad single o dobles respectivamente por mesa asignada para la competencia, siendo 63 (sesenta y tres) el cupo máximo y 6 (seis) el mínimo.

5.4. De no completarse el mínimo de inscripciones se suspenderá la competencia.

5.5. La inscripción para una competición se realiza en forma presencial en la mesa de control de la sede donde se realiza la misma.

5.6. La inscripción se extiende desde 45 (cuarenta y cinco) minutos antes del horario de cierre de inscripción e inicio de la competición publicado en la página web, pudiendo el Organizador

# TMT

## Reglamento para Torneos Regulares

---

extender la inscripción por 15 (quince) minutos cuando no se hubieren completado el 50% de los cupos o bien cerrarla inmediatamente habiendo alcanzado el cupo máximo.

- 5.7. La apertura y el cierre de inscripción deberán anunciarse por altavoz en el recinto de juego.
- 5.8. Si hubiera cupos disponibles, tras el anuncio de cierre se otorga un minuto de espera para recibir nuevas inscripciones. Al momento del anuncio del cierre, por altavoz, se da lectura de la lista completa de inscriptos hasta el momento y se mencionarán los nombres de quienes oficien como Organizador y como Juez General durante la competencia.
- 5.9. En los casos en que la competencia se suspenda por no contarse con el mínimo de inscriptos necesarios, o bien, si el máximo de inscriptos fuera alcanzado previo a la hora de cierre de inscripción, se ofrecerá a los afectados una bonificación del 50% en el valor de la inscripción en una próxima competencia de la misma Liga.
- 5.10. Obligaciones de los inscriptos:
  - 5.10.1. El jugador inscripto en un torneo tienen la obligación de oficiar de "Contador de Tantos" en la división en la que participa toda vez que la planilla del grupo del que forma parte lo indique durante la fase clasificatoria y, en caso de ser llamado, hasta 2 (dos) veces más durante la fase final, una antes de quedar eliminado y otra luego. El Juez General informará al Tribunal de Disciplina en caso de que el inscripto en un torneo no cumpla en forma parcial o total con este requisito y se solicitará al resto de los inscriptos su oficio voluntario.
  - 5.10.2. El jugador que oficia como contador de tantos no podrá resolver ninguna disputa en el transcurso de un partido, de presentarse alguna controversia, deberá solicitar intervención al Juez General para resolver cualquier duda reglamentaria o desacuerdo entre los contrincantes antes de continuar con el partido.
  - 5.10.3. Con el sólo hecho de inscribirse en un torneo el jugador reconoce la autoridad del Juez General designado y se obliga a acatar las decisiones tomadas por éste durante el evento.

## 6. Autoridades:

### 6.1. Organizador:

- 6.1.1. Será responsable de lograr el cumplimiento de los requerimientos indicados en la sección de "Condiciones del salón de juego y equipamientos" correspondiente para el tipo de competición que se desarrolle oportunamente.
- 6.1.2. Será responsable de la organización de la competencia y del cumplimiento de los horarios establecidos.
- 6.1.3. Será el encargado de realizar el sorteo de los grupos de acuerdo a las especificaciones de este reglamento.
- 6.1.4. En ningún caso la persona que ejerce como Organizador dentro de un torneo podrá participar de la competencia, ni cumplir funciones de entrenador. Tampoco podrá vestir indumentaria distintiva de ningún club que participe en el circuito, ni denotar parcialidad alguna con ningún jugador.

### 6.2. Juez General:

- 6.2.1. El juez general es la máxima autoridad deportiva en un torneo.

# TMT

## Reglamento para Torneos Regulares

---

- 6.2.2. Es el encargado de interpretar y aplicar los reglamentos de TMT dentro del ámbito del torneo que dirige.
  - 6.2.3. Deberá revisar todo el equipamiento al inicio del torneo y verificar que las condiciones de juego sean las apropiadas. En caso de encontrar anomalías graves en las instalaciones o equipamiento, podrá suspender el evento, ya sea antes del inicio, como en cualquier momento en el que crea que las condiciones ya no son apropiadas.
  - 6.2.4. Podrá intervenir en un partido donde se esté cometiendo alguna falta reglamentaria y actuar para corregirla y/o sancionarla.
  - 6.2.5. En ningún caso la persona que ejerce de Juez General dentro de un torneo podrá participar de la competencia, ni cumplir funciones de entrenador. Tampoco podrá vestir indumentaria distintiva de ningún club que participe en el circuito, ni denotar parcialidad alguna con ningún jugador.
- 6.3. Las personas que ejerzan funciones de cualquier carácter como miembros de comisiones directivas en federaciones deportivas de Tenis de Mesa, no podrán ser designados como Organizador o Juez General dentro del Circuito TMT.
- 6.4. Las funciones de Organizador y Juez General en un mismo torneo no podrán ser desarrolladas por la misma persona.

## 7. Sistema de Juego:

- 7.1. Todos los aspectos reglamentarios de competencia no cubiertos en este reglamento, serán los que rigen en la parte 2 (dos) del "Reglamento Técnico de Juego" (Reglas del Tenis de Mesa) de la ITTF, salvo el punto 2.15 del mismo.
- 7.2. Se utilizará el sistema de competencia de grupos clasificatorios "todos contra todos" (primera fase) seguido de una llave de simple eliminación (segunda fase).
- 7.3. Extensión de los partidos en modalidad Single:
  - 7.3.1. Hasta Semi-Final inclusive: al mejor de 3 (tres) sets.
  - 7.3.2. Final: al mejor de 5 (cinco) sets.
  - 7.3.3. Opcionalmente, cada Club, podrá elegir disputar la División más alta de un torneo al mejor de 5 (cinco) sets a partir de 8vos.de Final. En este caso el Club deberá hacer mención de ello en el área de información del torneo al momento de ser publicado.
- 7.4. Extensión de los partidos en modalidad Dobles:
  - 7.4.1. Hasta Semi-Final inclusive: al mejor de 3 (tres) sets.
  - 7.4.2. Final: al mejor de 5 (cinco) sets.
- 7.5. Composición de Grupos:
  - 7.5.1. Una vez cerrada la inscripción se realiza el sorteo para distribuir a los inscriptos en grupos identificados con letras en orden alfabético de 3 y 4 integrantes.
  - 7.5.2. Ordenados por su puntaje en el Ranking General de TMT los inscriptos serán distribuidos en los grupos ordenados alfabéticamente a razón de uno por grupo, siendo el inscripto de mayor

# TMT

## Reglamento para Torneos Regulares

---

puntaje cabeza de serie en el grupo "A", el siguiente cabeza de serie en el grupo "B" y así sucesivamente hasta ocupar con un cabeza de serie cada grupo.

7.5.3. El resto de los inscriptos será distribuido por sistema de "serpiente", a razón de uno por grupo, desde el último grupo hacia el primero y luego desde el primer grupo hacia el último, sucesivamente, con el mismo criterio, las veces que hiciera falta.

7.5.4. Por último serán distribuidos los inscriptos sin puntaje en el Ranking General de TMT en el orden en que fueron inscriptos en el torneo, utilizando el mismo criterio.

7.5.5. Si por causa de fuerza mayor no se pudiera utilizar el software de organización de torneos, los jugadores podrán ser distribuidos en los grupos de acuerdo al orden de inscripción.

### 7.6. Primera fase:

7.6.1. De cada grupo clasificarán tres jugadores a la segunda fase.

7.6.2. Se adjudicarán a cada jugador 2 (dos) puntos por partido ganado y 1 (un) punto por partido perdido.

7.6.3. El orden de clasificación se obtendrá por la suma de los puntajes obtenidos por cada jugador.

7.6.4. En caso de doble empate clasificará por delante el que hubiera ganado el partido donde se enfrentaron.

7.6.5. En caso de triple empate, clasificará por delante quien obtenga el mejor coeficiente de sets ganados sobre sets perdidos, contabilizando sólo los partidos disputados entre los tres involucrados en el empate. Si el triple empate persiste, será mejor el que obtenga el mejor coeficiente de tantos ganados sobre tantos perdidos, contabilizando sólo los partidos disputados entre los tres involucrados en el empate. En caso de que aun así persista la igualdad, se sortearán las posiciones finales.

### 7.7. Segunda Fase:

7.7.1. Una vez determinado el orden en que los jugadores clasifican dentro de cada grupo, el sistema creará una lista de clasificación con el orden en que los jugadores serán ubicados en la instancia de eliminatoria, según el siguiente criterio:

7.7.1.1. Todos los primeros clasificados desde el primer grupo (Grupo A) hasta el último por orden de abecedario,

7.7.1.2. Todos los segundos clasificados desde el último grupo hasta el primero.

7.7.1.3. Todos los terceros desde el primer grupo hasta el último.

7.7.2. El sistema otorgará los "bys" necesarios a los primeros de la lista de clasificación, luego continuará por orden hasta lograr ubicar en cada instancia a un jugador y por último, sorteará el orden en que los jugadores restantes serán apareados con los ya ubicados en la eliminatoria, evitando realizar confrontaciones entre jugadores que provengan de un mismo grupo.

### 7.8. Desarrollo de los partidos:

7.8.1. El peloteo previo a un partido es de un máximo de 2 (dos) minutos. Este tiempo será controlado por quien oficie de contador de tantos, quién dará la orden de comenzar el

# TMT

## Reglamento para Torneos Regulares

---

partido cuando el tiempo concluya. Si uno de los jugadores no desea pelotear, el otro puede hacerlo con un voluntario.

7.8.2. Entre set y set, los jugadores podrán tomar un descanso de 1 (un) minuto como máximo, este tiempo deberá ser controlado por el contador de tantos.

7.8.3. Todo jugador tiene derecho a solicitar 1 (un) tiempo muerto de 1 (un) minuto durante un partido.

7.8.4. En caso de lesión se podrá detener el partido durante un tiempo máximo de 10 (diez) minutos para que el jugador se recupere. Si el jugador no volviera a la mesa una vez concluido el tiempo se le dará por ganado el partido a su oponente extendiendo el tanteador de este último a 11 (once) en el set en curso y en los sets restantes necesarios.

7.9. Walk Over:

7.9.1. En primera fase:

7.9.1.1. Por ausencia de un jugador al momento de disputar un partido se dará aviso al juez general y se lo llamará 2 (dos) veces por altavoz. Después del primer llamado se esperará 5 (cinco) minutos hasta el segundo llamado. Pasados 3 (tres) minutos del segundo llamado el juez general dará por ganado el partido a su oponente por 11 (once) a 0 (cero) en todos los sets necesarios.

7.9.1.2. El jugador que no se presentara a disputar ningún partido de la primera fase será eliminado de la competición.

7.9.2. En segunda fase:

7.9.2.1. Se aplica el mismo procedimiento que en la primera fase, salvo que se extiende a 5 (cinco) minutos la espera luego del segundo llamado.

## 8. Incidencia en el Rating

8.1. El resultado de todos los enfrentamientos individuales que tengan lugar en un Torneo Regular producirá una variación en el Rating de los jugadores intervinientes, conforme a lo que se detalla en la tabla reproducida al final de esta sección.

8.2. Sólo en las competiciones organizadas para Sexta División, se otorgará a los ganadores de los cruces producidos en la segunda fase de cada torneo una suma de puntos equivalente al doble de lo indicado en la tabla mencionada.

<b>Variación de puntaje por partido disputado.</b>		
Diferencia de puntos entre los jugadores.	Variación al ganar el de mayor puntaje.	Variación al perder el de mayor puntaje
750 o más	1	28
De 500 a 749	2	26
De 400 a 499	3	24
De 300 a 399	4	22
De 200 a 299	5	20

# TMT

## Reglamento para Torneos Regulares

---

De 150 a 199	6	18
De 100 a 149	7	16
De 50 a 99	8	14
De 25 a 50	9	12
De 0 a 24	10	10

### 9. Premios:

- 9.1. Se entregarán medallas o trofeos a los 4 (cuatro) primeros puestos de cada competencia, considerando a los 2 (dos) jugadores eliminados en semifinales como terceros.
- 9.2. Los trofeos o medallas deberán tener los siguientes datos: nombre y fecha del torneo, categoría, incluir la sigla TMT y el puesto al que corresponde.
- 9.3. La entrega de los premios deberá realizarse al finalizar cada competición.
- 9.4. No se podrán entregar premios en dinero en Torneos Regulares del Circuito TMT.

### 10. Disciplina:

#### 10.1. Mal comportamiento:

- 10.1.1. Los jugadores, entrenadores u otros consejeros evitarán comportamientos que puedan afectar injustamente a su oponente, a otros jugadores, ofender a los espectadores o desacreditar el deporte. Por ejemplo: lenguaje inapropiado, gritos desmedidos, romper deliberadamente la pelota o golpearla hacia fuera del área de juego, maltratar intencionadamente la mesa, los separadores o cualquier otro elemento propio o ajeno y faltar el respeto a cualquier persona en el ámbito del torneo.

#### 10.2. Penalizaciones:

- 10.2.1. Ante una infracción a este punto el Juez General podrá mostrar una tarjeta amarilla y advertir al infractor que cualquier otra ofensa está sujeta a penalización.
- 10.2.2. Si un jugador que ha sido advertido comete una segunda falta el Juez General concederá 1 (un) tanto a su oponente y 2 (dos) tantos por una falta posterior, mostrando en cada ocasión una tarjeta amarilla y otra roja conjuntamente.
- 10.2.3. Si un jugador contra el cual han sido aplicados 3 (tres) tantos de penalización durante el mismo encuentro persiste en su mal comportamiento, el Juez General dará por ganado el partido a su oponente extendiendo su tanteador a 11 (once) en todos los sets necesarios.
- 10.2.4. El Juez General tendrá potestad para descalificar a un jugador, entrenador o consejero para un encuentro, una competición o un torneo por una falta grave o conducta ofensiva; de hacerlo así mostrará una tarjeta roja."

#### 10.3. Consejos:

- 10.3.1. Los jugadores podrán recibir consejo en el transcurso de un encuentro únicamente durante los descansos entre set y set y/o en el tiempo muerto solicitado por cualquiera de las partes.
- 10.3.2. Mientras un jugador oficie de contador de tantos no podrá dar consejo a ningún otro jugador ni demostrar parcialidad alguna.

### 11. Normas de convivencia:

- 11.1. Los jueces generales, organizadores, representantes de clubes, directores de liga y jugadores deberán colaborar para mantener en los torneos un clima familiar, ameno y respetuoso.
- 11.2. Se podrá pasar música a bajo volumen mientras no se estén disputando partidos.
- 11.3. No se permitirá fumar dentro del salón de juego. Para esto se deberán exhibir carteles con la consigna "GRACIAS POR NO FUMAR"
- 11.4. No se permitirá el consumo de bebidas alcohólicas dentro del salón de juego.
- 11.5. Si cualquier persona jugador, entrenador, árbitro o público no cumple con estas normas, o molesta u ofende a cualquier jugador durante un encuentro podrá ser expulsada del salón de juego por el Juez General.

### 12. Promoción y Difusión:

- 12.1. Los Clubes organizadores deberán hacer exhibición durante el desarrollo de los torneos de todo el material gráfico informativo y publicitario suministrado por el Circuito TMT cuando les sea solicitado.
- 12.2. Los Clubes organizadores deberán incluir en el material publicitario que produzcan por sus propios medios para la difusión de Torneos Regulares del Circuito TMT, los isologotipos del Circuito TMT y de FeTEMBA y hacer mención a sus respectivas páginas web ([www.tenisdemesaparatodos.com](http://www.tenisdemesaparatodos.com) y [www.fetemba.org.ar](http://www.fetemba.org.ar)).
- 12.3. Cada Club otorgará a TMT, por cada división de torneo organizado, una inscripción sin cargo para un próximo Torneo Regular de cualquiera de las ligas administradas por el Club. TMT utilizará las inscripciones sin cargo para promover la incorporación de nuevos jugadores y facilitar la participación de jugadores que no puedan asumir el pago del arancel de inscripción. Se exceptúa a los Clubes del pago del Canon originado por estas inscripciones sin cargo.