

# **REGLAMENTO PARA LOS CAMPEONATOS DE INTER-CLUBES**

## **VIGENTE A PARTIR DE 2004**

El siguiente reglamento para torneos de Interclubes es el que regirá en todas las competiciones de interclubes de la A.T.D.F., en las que participen los clubes asociados e invitados y cualquier otro organismo afiliado a la misma.

Son aplicables también en estas competiciones las reglas oficiales del juego de tenis aprobadas por la Federación Internacional de Tenis, así como el código de conducta de la F.M.T. y de la A.T.D.F. Habrá un reglamento específico para los interclubes infantiles-juveniles. Para casos no previstos en este reglamento se utilizarán las reglas aplicables del Reglamento del Circuito Infantil Juvenil de la FMT.

El objetivo principal de los campeonatos de Interclubes es fomentar la competencia fraterna entre los jugadores de los diversos organismos afiliados a la A.T.D.F., por lo que se les ruega a todas las personas de los clubes encargadas de seleccionar a capitanes, jugadores y asistentes, que dentro de los términos de la convocatoria y sin infringir la disciplina que debe imperar en toda la competición, traten de solucionar los problemas que pudieran suscitarse, en la forma más amistosa y siempre dentro del más alto espíritu deportivo.

## **REGLAMENTO**

### **1.- QUIENES PUEDEN PARTICIPAR:**

Podrán participar en los campeonatos de Interclubes los clubes asociados activos, que estén al corriente de sus cuotas y clubes invitados por la A.T.D.F.

### **2.- REQUISITOS:**

- A) Los clubes participantes, deberán cubrir las cuotas de inscripción establecidas en la convocatoria, anexando el pago a la lista de inscripciones. (No se aceptan inscripciones sin el pago correspondiente).
- B) El club anfitrión del encuentro, deberá proporcionar canchas juntas (una al lado de la otra) y de la misma superficie para el desarrollo de los partidos en las fechas y horas establecidas en la convocatoria.

Para los clubes que tienen de 7 canchas en adelante será obligatorio prestar 3 canchas para el interclubes, siempre y cuando no existan dos o más interclubes que se reciban al mismo tiempo, en este caso la designación de

canchas dependerá del club anfitrión. Ningún club en ninguna circunstancia podrá proporcionar menos de dos canchas.

- C) Los jugadores pertenecientes a los clubes asociados deberán estar afiliados a la Federación Mexicana de Tenis a través de la Asociación de Tenis del Distrito Federal.

En caso de que los jugadores estén afiliados por otra Asociación distinta a la del D.F., deberán presentar su credencial de F.M.T., vigente al momento de la inscripción y pagar el porcentaje del costo de la afiliación que corresponde a las asociaciones estatales. La vigencia de esta afiliación será del 1º de enero al 31 de diciembre.

- D) Los jugadores del Distrito Federal, solo podrán representar a un solo club del D.F. durante la temporada (1º de enero al 31 de diciembre), excepto en los casos indicados a continuación:

\* Baja como socio de un club.

Un jugador podrá representar a más de un club cuando deje de pertenecer a su club principal (original) y solo podrá efectuar un cambio al año (de enero a diciembre). Para efectuarlo debe solicitar oficialmente su carta de alta al nuevo club y presentarla a la ATDF.

\* Jugadores invitados.

Un jugador podrá ser invitado a representar a otro club en interclubes siempre y cuando el club principal del jugador no inscriba equipo en esa categoría.

\* Los invitados se limitarán a un máximo de dos jugadores por club en los interclubes que requieren un mínimo de 8 jugadores. En los interclubes donde se requieran 7 o menos jugadores, deberán ser mayoría los jugadores del club.

\* El espíritu de esta regla es que se utilice para completar los equipos y no para reforzarlos.

\* En las listas de inscripción deberá anotarse adicionalmente a los datos normales el estatus del jugador (invitado).

\* Un jugador sólo podrá representar a dos clubes en el mismo año, a su club principal y alterno, en ningún caso podrá representar a tres o más clubes.

Los jugadores que infrinjan esta regla serán sancionados con la suspensión de un año en los torneos interclubes y pagaran una multa equivalente a dos veces la inscripción de un equipo sin jugadores para poder ser nuevamente elegibles.

E) Los jugadores podrán disputar un solo punto en cada encuentro de interclubes.

F) La lista de jugadores deberá presentarse en papel membretado del club, dentro del plazo marcado en la convocatoria respectiva, la cual deberá contener la siguiente información. (No se aceptan listas que no cumplan con este requisito).

- Nombre del participante.
- Categoría en la que sé esta inscribiendo.
- Apellido Paterno, Materno y Nombre.  
(Damas casadas, apellidos de soltera y del esposo).
- No. de afiliación A.T.D.F. y/o F.M.T.
- Ranking nacional (en caso de tenerlo).
- Teléfono particular y/o de oficina.
- Nombre y teléfono del capitán.
- Nombre y teléfono de los asistentes.
- La lista deberá venir firmada y sellada por el responsable del club solicitante.

G) No se aceptará la inclusión de jugadores después de iniciados los interclubes. Se recomienda inscribir suficientes jugadores para cubrir toda clase de eventualidades, tales como embarazos, enfermedades, lesiones, viajes etc.

H) El capitán y los asistentes, no necesariamente deben ser jugadores del equipo, pero si deben pertenecer al club y estar afiliados a la FMT a través de la Asociación de Tenis del Distrito Federal.

I) Se jugarán en días y horas establecidas en la convocatoria respectiva.

J) Los partidos se jugarán en el siguiente orden:

- Dos singles, un dobles mixto y dos dobles. (en el caso de interclubes mixto).
- No se podrá cambiar el orden de los partidos, salvo por decisión del arbitro del torneo o por mutuo acuerdo de los capitanes.

K) El club anfitrión deberá proporcionar pelotas de la marca establecida en la convocatoria. Se marcara default a los equipos que utilicen pelotas diferentes a las indicadas. Las pelotas para las finales, serán proporcionadas por la A.T.D.F.

- L) Cuando el club anfitrión otorgue a los jugadores visitantes un convivio, deberá notificarlo al capitán del equipo al intercambio de listas.
- M) Los capitanes de los equipos serán responsables del comportamiento de sus jugadores y acompañantes. Se recomienda a los clubes visitantes que apliquen sanciones a los jugadores que infrinjan el reglamento como si las infracciones hubieran ocurrido en sus instalaciones.
- N) Se deberá respetar el reglamento del club anfitrión.

### **3. - JUGADORES PARTICIPANTES:**

- A) Jugadores socios de los clubes afiliados y clubes invitados.
- B) Los profesores y profesionales de los clubes solo podrán participar en las categorías abiertas.
- C) Los jugadores deberán inscribirse en la categoría de acuerdo a su nivel de juego, en caso necesario la A.T.D.F. podrá modificar en cualquier momento la clasificación de un jugador.

### **4. - CATEGORIAS: (FEMENIL Y VARONIL)**

#### **INFANTIL-JUVENIL.**

1. 10 años y menores, participan jugadores que hayan cumplido 9 años al 31 de diciembre del año anterior.
2. 12 años y menores, participan jugadores que hayan cumplido 11 años al 31 de diciembre del año anterior.
3. 14 años y menores, participan jugadores que hayan cumplido 13 años al 31 de diciembre del año anterior.
4. 16 años y menores, participan jugadores que hayan cumplido 15 años al 31 de diciembre de año anterior.
5. 18 años y menores, participan jugadores que hayan cumplido 17 años al 31 de diciembre de año anterior.
6. 25 años y menores, participan jugadores que hayan cumplido 24 años al 31 de diciembre del año anterior.

#### **VETERANOS**

1. Veteranos Junior "A", "B", "C" y "D". Categorías abiertas, primera y segunda fuerza, participan jugadores que hayan cumplido 34 años al 31 de diciembre de los años anterior.

2. Veteranos Senior "A", "B", "C" y "D". Categorías abiertas, primera y segunda fuerza, participan jugadores que hayan cumplido 44 años 31 de diciembre del año anterior.
3. Veteranos Master "A", "B", "C" y "D". Categorías 50, 55 y 60 años y mayores, participan jugadores que hayan cumplido 49, 54 y 64 años o más al 31 de diciembre del año anterior.

En los Torneos Interclubes de Veteranos los jugadores de cada categoría podrán bajarse un nivel (de clase "Abierta" a clase "A", de clase "A" a clase "B", o de Clase "B" a clase "C", de acuerdo al nivel en que estén clasificados, en la categoría que cronológicamente les corresponde), cuando tengan 15 años más de la categoría en la que se quieren inscribir. 50 años y mayores podrá bajar un nivel en los torneos de 35 años y mayores, 55 años y mayores podrá disminuir un nivel en los torneos de 40 años y mayores, así sucesivamente.

### **CATEGORIAS ABSOLUTAS**

1. Categoría abierta, participan todos los jugadores, socios profesionales y profesores del club.
2. Categoría "A". Participan exclusivamente jugadores socios del club (no se admiten jugadores profesionales o afiliados a la A.M.T.P., o quienes cobren por impartir clases de tenis). Varones mayores de 16 años cumplidos al 31 de diciembre del año anterior. La A.T.D.F., se reserva el derecho de aceptación a través del consenso de los capitanes que asistan al sorteo.

Quedan excluidos de la categoría "A" todos aquellos que imparten instrucción de tenis, sea pagada o no, los jugadores Ex-Copa Davis, y del Ranking AMTP los que tengan:

CATEGORIA	LUGAR
35 años y mayores	Menor de 10
40 años y menores	Menor de 15
45 años y menores	Menor de 25

3. Categoría "B". Participan jugadores exclusivamente socios del club, no clasificados en la clase "A", varones mayores de 16 años cumplidos al 31 de diciembre del año anterior. Damas mayores de 14 años cumplidos al 31 de diciembre del año anterior, cuyo ranking nacional sea mayor del No. 35 y ranking juvenil del Distrito Federal sea mayor del No. 20. (Se admiten veteranos master de 60 años o mayores)

4. Categoría "C". Participan exclusivamente jugadores socios del club, no clasificados en clases "A" y/o "B". Varones mayores de 16 años cumplidos al 31 de diciembre del año anterior. Damas mayores de 14 años cumplidos al 31 de diciembre del año anterior. Cuyo ranking nacional sea mayor del No. 35 y ranking del D.F., sean mayor del No. 20, y ranking nacional de veteranos mayor del No. 7. Se admiten a los veteranos master, mayores de 60 años que no sean clase "A" (no se admiten profesionales o profesores).
5. Categoría "D". Participan exclusivamente jugadores socios del club, no clasificados en clases "A", "B" y/o "C", mayores de 18 años cumplidos al 31 de diciembre del año anterior y que no aparezcan en el ranking nacional. Esta categoría es para novatos por lo tanto los jugadores solo podrán participar por un periodo de 2 años naturales, y después pasaran automáticamente a la siguiente categoría.

La A.T.D.F., se reserva el derecho de aceptación a través del consenso de los capitanes que asistan al sorteo. A petición de los capitanes se podrán proporcionar copias de las listas de los equipos inscritos para corroborar la clasificación antes del sorteo, y como máximo hasta la primera fecha del rol de juegos.

#### **5.- CLASIFICACION DE JUGADORES:**

- A) Un jugador clasificado por la A.T.D.F., en una categoría, no podrá jugar en una categoría inferior. En caso de hacerlo perderá el equipo el encuentro totalmente 5/0.
- B) Cuando un jugador no clasificado participe en una categoría inferior a su nivel real y sea detectada por otro equipo, este deberá notificarlo por escrito al árbitro del torneo.
- C) En caso de infracción a esta regla podrán ser sancionados tanto el capitán como el jugador que las infrinjan. (Capítulo de sanciones).
- D) Será responsabilidad de los capitanes de equipos solicitar la lista oficial de clasificaciones de jugadores de su club a la A.T.D.F.

#### **6.- SISTEMA DE JUEGO:**

- A) Se jugará a dos de tres sets, con desempate a siete de doce puntos en los tres sets.
- B) Todos contra todos (Round Robin) en uno o varios grupos. (Que se formarán de acuerdo al número de equipos participantes).
- C) Si en un grupo existen dos o más equipos del mismo club, los partidos entre sí deberán efectuarse en las primera y segunda ronda.

**7.- SIEMBRAS:**

- A) Campeón, finalista y semifinalistas del año anterior.
- B) Los equipos que califiquen pasan a una segunda ronda.
- C) Los equipos que pasen en primer lugar, serán sembrados en la siguiente ronda de acuerdo a la puntuación o mayor porcentaje obtenido en la primera ronda.
- D) Los equipos restantes, se colocaran de acuerdo a la puntuación que hayan obtenido en la primera ronda tomando en cuenta porcentaje de rendimiento de juegos, (encuentros ganados entre total de encuentros jugados por 100) o por sorteo, los capitanes presentes decidirán el procedimiento.

* Primer lugar
Tercer lugar
Segundo lugar o Tercer Segundo
* Tercer primero o Primer Segundo
* Tercer primero o Primer Segundo
Segundo lugar o Tercer Segundo
Tercer lugar
* Segundo Primer lugar

- E) En caso de que algún equipo pase invicto en la primer ronda y en la siguiente siga siendo invicto, este tendrá derecho a ser sede del encuentro final, si son dos los equipos invictos la sede será determinada por sorteo. Esta cláusula se incluirá en la hoja de programación que se entrega a los equipos participantes.

**8.- SISTEMA DE DESEMPATE:**

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

empatados son de grupos diferentes se usará en primera instancia el criterio de porcentajes de partidos ganados (del total jugado en todas las series por todos los jugadores). Si el empate persiste se utilizará el criterio de porcentajes de sets ganados (del total jugado en todas las series por todos los jugadores). Si todavía persiste el empate se utilizará el criterio de porcentajes de juegos ganados (en todas las series por todos los jugadores).

### **DEFAULTS Y RETIROS.**

En el caso de existir un default éste se contará para efecto de series ganadas, también para efecto de partidos ganados, pero no se contará para el cálculo del porcentaje de sets ganados ni de juegos ganados.

Los equipos que reciben un default o un retiro de todo un equipo del torneo se les acreditará 5/0 por la serie ganada. Si un default o retiro sucede a mitad de un partido, el resultado real en el momento del default o retiro habrá de usarse para determinar el número de sets y juegos perdidos, tomando en cuenta que un set no se contabilizará si no se terminó.

### **9.- CAPITANES Y ASISTENTES:**

- A) El capitán del equipo y sus asistentes deberán estar incluidos en la cédula de inscripción del equipo y sus nombres aparecerán en la lista oficial de la A.T.D.F. Todos deberán estar afiliados a la FMT a través de la ATDF.
- B) Capitán sustituto. En caso de no estar presente el capitán o asistentes registrados, los jugadores del equipo podrán nombrar un capitán sustituto así como su asistente, siempre y cuando sean jugadores que aparezcan en la lista oficial de la A.T.D.F., e informando lo anterior al capitán del equipo contrario.
- C) En el caso de que la lista oficial de jugadores repartida a los clubes sea diferente a la autorizada a algún club por la A.T.D.F., dicho club deberá mostrar al capitán del equipo contrario o su auxiliar al momento de su llegada, y antes del cambio de listas el documento señalado por la A.T.D.F., que avale la discrepancia. En caso de violar esta regla y, si existe petición formal a la A.T.D.F. por parte del club contrario, el club infractor, si ganó, será sancionado con la pérdida de la serie 3 a 2.
- D) Los capitanes tendrán la obligación de verificar los nombres de sus contrincantes en la lista oficial de la A.T.D.F, y rechazar a cualquier jugador que no esté registrado.
- E) A petición del capitán del equipo contrario, los jugadores participantes tendrán la obligación de identificarse con una credencial con foto, u otra identificación como licencia, pasaporte, etc. De no mostrar la identificación perderá el encuentro por default.

- F) Solo los capitanes y asistentes (máximo uno por cada cancha) podrán permanecer dentro de las canchas. Les esta permitido aconsejar a sus jugadores sólo en los cambios de lado por juego impar, no así durante la el cambio de cancha durante la “muerte súbita”. No podrán aconsejar a los jugadores personas que no aparezcan en la lista oficial de la A.T.D.F.
- G) El capitán no podrá molestar o presionar de ninguna manera a los jugadores contrarios, cualquier observación la deberá hacer por conducto de su capitán. Si lo hace no podrá permanecer en la cancha.

#### **10.- PROTESTAS:**

- A) Las protestas deberán reportarse en la cédula de resultados y canalizarlas de inmediato al arbitro del torneo en la A.T.D.F, quien resolverá lo conducente. Toda protesta adicional deberá ser dirigida por escrito a la A.T.D.F. fundamentando su motivo, a las protestas verbales no se les dará seguimiento.
- B) No se deberán jugar partidos "Bajo Protesta", ya que el resultado de dicho encuentro, fundamentada o no la protesta, prevalecerá (salvo en el caso de jugadores irregulares o fuera de categoría). El club inconforme se podrá abstener de jugar el encuentro (o retirar, si el partido ya inicio) sólo si tiene la certeza de que las reglas lo respaldan ya que si protesta y la A.T.D.F. dictamina que no tiene la razón, perderá por default el partido en cuestión.

#### **11.- INICIO DE LOS ENCUENTROS:**

- A) Intercambio de Listas: Los capitanes de los equipos participantes deberán intercambiar sus listas de jugadores antes de la hora señalada en la convocatoria como "Default", en caso contrario se marcara default de acuerdo a lo establecido.
- B) La cedula de resultados se deberá firmar al final del encuentro por ambos capitanes.
- C) Los jugadores de los 4 primeros puntos deberán estar presentes al momento del intercambio de listas. En caso contrario se marcará default inmediatamente a cualquiera de esos 4 puntos. El partido siguiente (5º) se jugará a continuación en la primera cancha disponible. Cuando se den la mano finalizando el partido anterior en la cancha que les corresponde deberán estar presentes todos los jugadores, o en caso contrario se les marcará default.
- D) En caso necesario los capitanes de los equipos se pondrán de acuerdo para asignar un arbitro, si no llegan a dicho acuerdo, el primer partido en que haya problemas será refereado por el club visitante, el segundo por el anfitrión y así

sucesivamente en caso de que algún equipo no tenga nadie que referee el partido en cuestión, lo deberá arbitrar el capitán o uno de los auxiliares. Si un capitán no designa a un árbitro se le marcará default en ese punto.

- E) Todos los puntos de una serie deberán ser jugados en la cancha o perderse por default en su caso (puede haber doble default), queda estrictamente prohibido negociar resultados de juegos ficticios (partidos no jugados), los equipos que sean sorprendidos acordando resultados perderán la serie 5-0 automáticamente y serán sancionados.

#### **ALGUNAS FACULTADES DEL ARBITRO:**

- Ordenar la iniciación del partido.
- Hacer las llamadas (buena, fuera, etc.) que según su criterio este observando.
- Marcar "Falta de Pie" sin necesidad de ser asistido por un juez de línea.
- Amonestar a los jugadores de acuerdo con el código de conducta establecido por la F.M.T. (cuyo texto aparece en este mismo reglamento).
- Llevar la puntuación que resulte en cada set.
- Sus decisiones no podrán ser cambiadas por los jugadores o capitanes de los equipos.

#### **12.- REPORTE DE RESULTADOS:**

- A) El capitán o asistente del equipo ganador, deberá reportar a la A.T.D.F., dentro de los horarios establecidos en la convocatoria, los resultados de los encuentros, enviado la cédula correspondiente en forma personal o vía fax.
- B) En caso de no recibirse a más tardar a las 18:00 horas del martes siguiente, se marcará default al equipo ganador.
- C) Cuando los equipos ganadores deban jugar al día siguiente, deberán reportar el resultado al arbitro general del torneo el mismo día del encuentro, y los capitanes deberán reportarse con él arbitro general para confirmar la concertación del siguiente encuentro.

#### **13.- SUSPENSIÓN DE ENCUENTROS:**

Los encuentros de interclubes programados por la A.T.D.F., solo podrán ser suspendidos por los siguientes motivos:

- A) **Lluvia**, falta de luz o causas de fuerza mayor. En caso de lluvia habrá una espera máxima de 60 minutos según acuerdo entre los capitanes. Si el club anfitrión cuenta con canchas techadas disponibles, en ellas deberán reanudarse los encuentros de forma inmediata, no importando que la superficie fuera diferente a la de las canchas en las que se estaba jugando. Si un equipo no acepta jugar, perderá por default los puntos que se estuvieran jugando y los pendientes de realizarse.
- B) Los capitanes deberán acordar la fecha y hora de reanudación del encuentro ese mismo día, e inmediatamente reportar al arbitro general la causa de la suspensión y pedir su aprobación para la reanudación.

#### **14.- CAMBIOS DE FECHA:**

- A) Cuando un equipo desee adelantar la fecha de algún encuentro previamente programado, deberá acordarlo por escrito con el equipo contrario, y hacer llegar una copia al arbitro del torneo antes de la celebración del mismo. En caso de que los capitanes no lleguen a ningún acuerdo, prevalecerá la fecha originalmente programada.
- B) Cuando el o los equipos deseen atrasar un encuentro deberán pedir autorización al árbitro del torneo cuando menos 3 días antes de la fecha originalmente programada para la celebración del mismo, quien lo autorizará si a su juicio la fecha pactada no perjudica cualquier evento de la ATDF.
- C) La Asociación se reserva el derecho de modificar las fechas de los torneos interclubes, cuando sea conveniente o necesario.

#### **15.- DEFAULTS:**

Cualquier club que haya inscrito a uno o varios equipos para participar en un campeonato de interclubes, tiene la obligación de presentarse a jugar sus partidos programados, en caso contrario se le marcara default, aplicando además las sanciones por este concepto (Pag. Sanciones).

Se cobrará una fianza por jugador de \$20.00 (actualizable) junto con la inscripción al torneo. En caso de que un equipo pierda una serie completa por default éste perderá la fianza de todos sus jugadores. Si el default en una serie completa es en las rondas finales perderá la serie, la fianza y recibirá una seria amonestación al Comité de Tenis de su Club.

Cuando un equipo haya perdido por default el equivalente a un partido por cada serie jugada en las rondas eliminatorias, se le descontará una serie completa a la hora de efectuar el cálculo para pasar a las rondas finales. Adicionalmente recibirá una carta de amonestación para el equipo dirigida al Comité de Tenis de su Club.

La fianza le será devuelta a los equipos que no hayan incurrido en las faltas arriba descritas o será aplicada para el próximo equipo de interclubes que el club inscriba, a decisión de cada equipo.

## 16.- PREMIOS:

La Asociación de Tenis del Distrito Federal, otorgará los siguientes trofeos a campeones y finalistas:

- A) Equipo Campeón: Una placa para el club y 12 trofeos para sus jugadores.
- B) Equipo Finalista: 12 trofeos para sus jugadores.

Si los clubes necesitan mayor cantidad de trofeos, los podrán solicitar a la A.T.D.F., quien los mandara a elaborar, cobrando el costo de los mismos al club solicitante.

## 17.- PROGRAMACION DE SERIES: Todos contra Todos (Round Robin)

A) Programación:

### GRUPO DE CUATRO EQUIPOS:

1ª Fecha	1 - 4	2 - 3
2ª Fecha	4 - 3	1 - 2
3ª Fecha	2 - 4	3 - 1

### GRUPO DE SEIS EQUIPOS:

1ª Fecha	1 - 6	2 - 5	3 - 4
2ª Fecha	6 - 4	5 - 3	1 - 2
3ª Fecha	2 - 6	3 - 1	4 - 5
4ª Fecha	6 - 5	1 - 4	2 - 3
5ª Fecha	3 - 6	4 - 2	5 - 1

Las combinaciones **1 - 4, 3 - 6, 2 - 5** no reciben al mismo tiempo.

### GRUPO DE OCHO EQUIPOS:

1ª Fecha	1 - 8	2 - 7	3 - 6	4 - 5
2ª Fecha	8 - 5	6 - 4	7 - 3	1 - 2
3ª Fecha	2 - 8	3 - 1	4 - 7	5 - 6
4ª Fecha	8 - 6	7 - 5	1 - 4	2 - 3
5ª Fecha	3 - 8	4 - 2	5 - 1	6 - 7
6ª Fecha	8 - 7	1 - 6	2 - 5	3 - 4
7ª Fecha	4 - 8	5 - 3	6 - 2	7 - 1

Las combinaciones **1 - 5, 2 - 6, 3 - 7, 4 - 8** no reciben al mismo tiempo.

Los números que aparecen en el lado izquierdo corresponden a los equipos que reciben.

- B) En las rondas finales podrán programarse cuartos de final y semifinales en la misma semana, más la semifinal y final deberán programarse en semanas diferentes.
- C) Cuando se trate de finales y semifinales, estas no deberán programarse en el mismo fin de semana a menos que los equipos involucrados así lo hayan decidido en el sorteo

## **18.- SANCIONES:**

### **A) POR PERDER SERIES POR DEFAULT.**

- Primer Default del equipo en el año (1º de enero al 31 de diciembre), amonestación.
- Segundo Default del equipo en el año, amonestación y reporte al consejo de administración del club para su conocimiento.
- Abandono del torneo o Tercer Default del equipo, en el año, suspensión por un año al equipo completo.
- El capitán del equipo, no podrá representar a ningún equipo de su club durante la vigencia de la sanción y deberá cubrir la multa (2 veces el pago del equipo sin jugadores).

### **B) POR INSCRIBIR JUGADORES EN CATEGORÍAS INCORRECTAS**

- Protestas de jugadores no clasificados presentadas durante la ronda clasificatoria, y antes de cualquier serie. Cuando la protesta sea considerada como verídica y aprobada por la ATDF, el jugador ya no podrá participar y todos los puntos antes jugados por el protestado serán considerados como derrotas.
- Protestas de jugadores no clasificados presentadas después de la ronda clasificatoria, y antes de cualquier serie en las rondas de cuartos, semis o finales, si procede la protesta sólo servirá para sancionar al jugador y al capitán de acuerdo a este reglamento; pero el infractor podrá seguir jugando
- Amonestación al capitán y aviso al club.

### **C) POR SUPLANTACIÓN DE JUGADORES:**

- El capitán que incluya a un jugador no registrado en la lista oficial de la A.T.D.F., suplantando a otro que si aparezca o incluya a un jugador que no tenga la edad correspondiente a la categoría convocada; será suspendido por un año, no podrá jugar ni representar a su club en ninguna categoría y sé boletinará a todos los clubes su nombre y a demás:
- El equipo perderá 5/0 automáticamente los encuentros.
- El jugador protestado se sancionará de uno a cinco años de suspensión de los interclubes y torneos oficiales.

Cuando haya jugadores que falten al reglamento de interclubes serán sancionados el capitán y el jugador

### **18. - EXPULSIONES:**

Habrá dos tipos de expulsiones: Temporales y Definitivas.

Expulsión Temporal:

Se analizarán los reportes del árbitro general, cartas y pruebas enviadas por clubes, capitanes y/o jugadores y será aplicada por el Comité de Honor y Justicia de la A.T.D.F., al jugador o equipo que cometa infracciones a este reglamento.

La fecha de iniciación de la suspensión, empezará a partir de la fecha de recepción del aviso enviado por el Comité de Honor y Justicia por el infractor.

Expulsión Definitiva:

Cuando la gravedad de la falta así lo amerite y el Comité de Honor y Justicia lo haya establecido.

### **19.- APELACION:**

El club, equipo, capitán y/o jugadores, que reciban una amonestación, expulsión temporal o definitiva, podrá apelar la sanción impuesta por el Comité de Honor y Justicia, en un termino de 30 días después de haber recibido la notificación respectiva.

Si la sanción impuesta fuese ratificada por el Consejo Directivo de la A.T.D.F., podrá apelarse nuevamente en la asamblea General Ordinaria, solicitándola con 15 días de anticipación, a la realización de la misma.

## **20. - IMPREVISTOS**

Cualquier caso no previsto en el presente reglamento será resuelto por el Consejo Directivo de la Asociación de Tenis del Distrito Federal, A. C.

# CODIGO DE CONDUCTA

Este código de conducta es el establecido por la Federación Mexicana de Tenis, A. C., y se aplicará en todos los torneos interclubes sancionados por la Asociación de Tenis del Distrito Federal, A. C. Sus reglas afectan la manera en que se compite en cada evento. Todos los códigos cumplen el mismo objetivo: mantener de forma razonable y educada los niveles de conducta de los jugadores y sus acompañantes.

## DEFINICIONES

### 1.- Ropa y equipo:

Los jugadores deben vestir ropa limpia de uso tenístico habitual de acuerdo a lo estipulado en la convocatoria.

- a).- No podrán utilizarse, camisetas y/o sudaderas, ni pantalones de gimnasia.
- b).- Los logos publicitarios y de fabricación deben tener las medidas estipuladas en el código.

### 2.- Pérdida de tiempo injustificada.

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

- a).- Negarse a jugar después de haber sido ordenado por el árbitro.
- b).- Salirse de la cancha al baño o cambio de vestuario (con permiso) y no regresar en el tiempo establecido por el árbitro (generalmente 5 minutos máximo).
- c).- No jugar después del tiempo transcurrido por tratamiento médico o al finalizar dicho tratamiento en un cambio de lado.

En todos los otros casos cuando un jugador excede los 20 o 90 segundos, estará sujeto a una violación de tiempo

### 3.- Asesoramiento, entrenadores y acompañantes.

Los jugadores no recibirán asesoramiento durante el partido (incluyendo calentamiento) salvo de los capitanes o sus auxiliares. Será interpretado como asesoramiento la comunicación de cualquier clase ya sea verbal, por señas o por cualquier medio entre el jugador y el entrenador y/o cualquier persona. Los jugadores prohibirán a sus entrenadores y acompañantes (1) de usar obscenidad audible dentro de los límites del lugar del torneo, (2) de hacer gestos o ademanes obscenos de cualquier tipo dentro del lugar del torneo, (3) de abusar verbalmente a cualquier oficial, oponente, espectador o a cualquier persona dentro de los límites del lugar del torneo (4) de abusar físicamente a cualquier oficial, oponente, espectador o a cualquier persona dentro de los límites del lugar del torneo y (5) de dar, hacer, emitir, autorizar o endosar cualquier declaración pública dentro de los límites del lugar del torneo, teniendo o con intención de tener, un efecto perjudicial a los mejores intereses del torneo y/o del arbitraje del mismo.

La violación de esta Sección someterá a un jugador a un mínimo 10 puntos de suspensión por cada violación. Además, si tal violación sucede durante un encuentro (incluyendo el calentamiento), el jugador será penalizado de acuerdo con la Tabla de Penalización de Puntos. En circunstancias que sean escandalosas y particularmente ofensivas para el buen desarrollo de un evento, o sean singularmente notorias, el Arbitro podrá ordenar al Entrenador o persona abandonar el lugar o sitio del encuentro y si tal orden no se llevara a cabo puede declarar un default inmediatamente a tal jugador.

#### **4.- Obscenidad audible.**

Para efectos de esta Regla, se define Obscenidad Audible como el uso de palabras comúnmente conocidas y entendidas por ser obscenas o profanas y si son pronunciadas lo suficientemente claras y en voz alta, tanto que sean escuchadas por los Oficiales de la Cancha o por los espectadores o recoge-bolas. Los jugadores no usarán obscenidad audible dentro de los límites del lugar del torneo. Si tales violaciones ocurren durante el encuentro (incluyendo calentamiento), el jugador será penalizado de acuerdo a la Tabla de Penalización de Puntos. En circunstancias que sean escandalosas y particularmente ofensivas para el buen desarrollo del evento, o sean singularmente notorias, una sola violación a esta Sección constituirá, asimismo la Mayor Ofensa de "Comportamiento Agravado" y estará sujeto a las penalizaciones adicionales establecidas de aquí en adelante.

#### **5.- Obscenidad visible.**

Los jugadores no podrán hacer gestos o signos con sus manos, raqueta, pelotas de tenis u otro equipamiento que comúnmente tenga un significado obsceno.

#### **6.- Abuso de bolas.**

Los jugadores no podrán golpear o lanzar las bolas de forma violenta:

- a).- Fuera de la cancha.
- b).- Peligrosamente dentro de la cancha.
- c).- Con negligencia pasando por alto las consecuencias.

#### **7.- Abuso de raquetas o equipo.**

Los jugadores no podrán intencionada y violentamente:

- a).- Destrozar o dañar raquetas u otro equipamiento.
- b).- Golpear la red, la cancha, la silla de juez u otros accesorios dentro de la misma con rabia o frustración.

#### **8.- Abuso verbal.**

Los jugadores no pueden abusar verbalmente del oponente, árbitros, espectador, etc. El abuso verbal es cualquier declaración que implique deshonestidad, insultos o desprecio. Esta falta puede ser considerada COMPORTAMIENTO GRAVE y puede constituir un DEFAULT INMEDIATO.

### **9.- Abuso físico.**

Los jugadores no pueden abusar físicamente de su oponente, árbitros o personas dentro del recinto del torneo (incluye clubes, hoteles y alojamiento y oficinas de la Asociación).

Esta falta puede ser considerada COMPORTAMIENTO GRAVE y puede constituir un DEFAULT INMEDIATO.

### **10.- Conducta antideportiva.**

Para efectos de esta Regla, se define Conducta Antideportiva como cualquier mal comportamiento de parte del jugador que sea claramente abusivo o en detrimento al Deporte. Además conducta antideportiva incluirá, pero no está limitada a, el dar, hacer, emitir, autorizar o endosar cualquier declaración pública teniendo o con intención de tener un efecto perjudicial o en detrimento a los mejores intereses del torneo y/o del arbitraje del mismo de parte de, de manera enunciativa mas no limitativa, del jugador, sus entrenadores, familiares o acompañantes. El jugador es responsable de las acciones y comportamientos de él mismo y sus acompañantes.

Los jugadores se conducirán en todo momento de una manera educada y guardando el debido respeto a la autoridad de los oficiales y a los derechos del oponente, espectadores y otros dentro y fuera de las instalaciones del evento. Si tal violación ocurre durante el encuentro (incluyendo el calentamiento), el jugador será penalizado de acuerdo con la Tabla de Penalización de Puntos. En circunstancias que sean flagrantes y particularmente ofensivas para el buen desarrollo del evento, o sean singularmente evidentes, una sola violación a esta Sección constituirá, asimismo la Mayor Ofensa de "Comportamiento Agravado" y estará sujeto a las penalizaciones adicionales establecidas de aquí en adelante.

Se espera que todos los jugadores que participan en el los torneos se comporten de forma caballerosa, algunos ejemplos de conducta antideportiva son:

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

Esta falta puede ser considerada COMPORTAMIENTO GRAVE y puede constituir un DEFAULT INMEDIATO.

En caso de dudas en el presente documento se utilizará como base de consulta el Reglamento de juveniles de la Federación Internacional de Tenis (FIT).

## **ESQUEMA DE PUNTOS DE PENALIZACION.**

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

PRIMERA OFENSA:	AMONESTACION
SEGUNDA OFENSA	PUNTO DE PENALIZACION
TERCERA OFENSA Y SUBSECUENTES	JUEGO DE PENALIZACION

Sin embargo después de la tercera ofensa el Arbitro General podrá determinar si cada una de las siguientes ofensas constituye un DEFAULT. En el caso de la COMPETENCIA DE DOBLES, el esquema es aplicado a la pareja.

## **DEFAULTS.**

El Arbitro General puede declarar un default por una sola violación (CONDUCTA GRAVE) al Código de Conducta o bien por la aplicación del ESQUEMA DE PUNTOS DE PENALIZACION. En todos los casos la decisión del Arbitro General será final e inapelable, a excepción de que exista un Supervisor FMT en el evento. Cualquier jugador que se le haya marcado un default será eliminado de las demás competencias en ese torneo, excepto cuando alguno de los incidentes de ofensa involucren una Violación al Código de Puntualidad o Vestimenta, o cuando su compañero de dobles sea el que cometió la violación al Código que causó el default.

## **LESIONES**

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

Los tres minutos no se iniciarán hasta que el fisioterapeuta llegue a la cancha para evaluar la lesión (cada nueva lesión ocurrida durante el juego deberá ser tratada bajo un tiempo fuera por lesión distinta).

El primer autorizado para asistir al jugador es el Médico del torneo, en caso de no existir, la única persona autorizada entonces será el Arbitro o quien él designe.

La siguiente es una aclaración sobre las lesiones tratables y no tratables.

## **TRATABLES**

a).- Lesiones neuromusculares: estiramientos musculares, torceduras, roturas de cartílagos, fracturas, daños a estructuras inertes, espasmos producidos por lesión.

- b).- Lesiones neuroesqueléticas: lesiones de discos, pellizcamientos de nervios, falta de sensibilidad.
- c).- Lesiones de piel, cortadas, abrasiones, ampollas (con o sin hemorragia), piquetes de insecto, daño facial, lesiones de la cabeza, pérdida de conciencia.
- d).- Calambres.

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

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

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

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

El jugador podrá recibir tratamiento medico de acuerdo a Reglamento por cada lesión diferente, considerándose los calambres una sola lesion.

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

## **CONDICIONES TRATABLES EN UN CAMBIO DE LADO**

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

## **CONDICIONES NO TRATABLES**

Un jugador no podrá recibir tratamiento en la cancha si éste requiere inyecciones u oxígeno.

## **ACLARACIONES SOBRE CONDUCTA:**

Cualquiera de las violaciones de conducta mencionadas en el código serán sancionadas en forma inmediata o posteriormente, de acuerdo a la gravedad de las mismas, según reporte que presente el arbitro general o los capitanes a la A.T.D.F.

Las penalizaciones no son acumulables durante un torneo.

Se podrá aplicar más de una sanción durante el mismo incidente.

Para los retrasos injustificados un jugador o jugadora recibirá una amonestación para la primera falta y un punto de penalización para cada subsiguiente.

Ningún jugador podrá abandonar la cancha, si lo hace perderá inmediatamente por abandono; excepto cuando tenga que ir al baño y de aviso al árbitro o capitán contrario.

### **FAMILIARES, AMISTADES Y ENTRENADORES:**

Queda estrictamente prohibido a familiares, amistades o entrenadores entrar a las mesas de juego durante el desarrollo de los partidos, solo se permitirá la presencia del capitán o su auxiliar.

Queda también estrictamente prohibido a familiares, amistades o entrenadores aconsejar, marcar pelotas, gritar la anotación o hacer cualquier comentario de viva voz durante el desarrollo de los partidos excepto para dar animo o aplaudir una buena jugada. El árbitro del partido está facultado para retirar del juego a cualquier jugador cuyos parientes, amistades, partidarios o entrenadores interfieran de cualquier forma en la marcha del partido.

### **VESTIMENTA:**

El jugador deberá vestir ropa y tenis apropiados para el juego del tenis, de color predominantemente blanco.

### **DROGAS Y ESTIMULANTES:**

No está permitido el uso o posesión de drogas o estimulantes dentro del recinto del torneo.

La violación de esta regla, será sancionada con la expulsión del torneo, así como la prohibición de participar en cualquier torneo sancionado por la Asociación de Tenis del Distrito Federal, durante 90 días. Se reportará a la Federación Mexicana de Tenis para que anote en el expediente del jugador la sanción impuesta.

### **RECOMENDACIONES ETICAS**

- \* En caso de jugarse sin juez de silla, los jugadores tendrán la obligación de marcar en su lado de la cancha, con toda justicia y honestidad las faltas como si ellos fueran jueces de línea, con el entendimiento de que cualquier duda debe ser resuelta a favor de su contrincante.
- \* Solo cuando lo solicite su contrario, el jugador emitirá su opinión sobre pelotas del lado contrario de la mesa.
- \* En ausencia del juez de silla, el jugador que sirve, será responsable de llevar la anotación del juego.
- \* No se deberá solicitar la opinión de los espectadores para discutir un punto.

- \* Las voces de "Fuera", "Net" o "Falta", deberán darse de inmediato pues cualquier dilación implica falta de seguridad y por lo mencionado anteriormente deben ser otorgados a favor del contrincante.
- \* En caso de dobles, el compañero de un jugador que recibe deberá vigilar la línea de servicio. Cuando un jugador marca una pelota "Fuera" y su compañero marca "Buena" el punto se adjudicará a los contrarios.
- \* Cualquier exclamación durante el juego puede ser motivo para que el contrario solicite que se repita el punto, si no hay reclamación inmediata y se sigue jugando el punto no cabe reclamación posterior.
- \* En el juego de dobles y mientras la pelota esta en juego, ninguna de las parejas podrá entablar conversación y únicamente es aceptable, breves comentarios como: "Mala", "Fuera", "Tuya", etc.
- \* Tampoco es permitido mover los brazos o la raqueta, o hacer ruidos con propósitos de distraer el contrario.

ASOCIACION DE TENIS DEL DISTRITO FEDERAL, A. C.