



REGLAS Y ESPECIFICACIONES PARA EL CIRCUITO DE DESARROLLO INFANTIL-JUVENIL 2023.

ASOCIACION DE TENIS DE NUEVO LEON, A.C.

REGLAMENTO PARA EL CIRCUITO DE DESARROLLO INFANTIL-JUVENIL DE LA ASOCIACION DE TENIS DE NUEVO LEON, A.C.

LOS EVENTOS DEL CIRCUITO DE DESARROLLO INFANTIL-JUVENIL TENDRÁN LA DENOMINACIÓN DE:

- 1. CIRCUITO DE MINITENIS**
- 2. CIRCUITO DE NOVATOS**
- 3. CIRCUITO DE INTERMEDIOS**
- 4. CIRCUITO DE AVANZADOS**
- 5. COPA DE CAMPEONES**
- 6. TORNEO MASTER**



LOS CIRCUITOS SE JUGARÁN DE LA SIGUIENTE MANERA:

1. CIRCUITO DE MINI TENIS:

ESTARÁ COMPUESTO POR 11 ETAPAS AL AÑO, LAS CUALES SE INTENTARÁ SER REPARTIDAS ENTRE LOS CLUBES AFILIADOS. Y CON PUNTUACIÓN PARA EL CIRCUITO DE DESARROLLO.

1.1. CATEGORÍAS

6 AÑOS MIXTO

7 AÑOS MIXTO

8 AÑOS RAMAS: VARONIL Y FEMENIL

NOTA: CUANDO EL JUGADOR CUMPLA AÑOS DURANTE LA COMPETENCIA, ESTE DEBERÁ DE JUGAR EN LA CATEGORIA CORRESPONDIENTE DE ACUERDO A SU EDAD.

1.2. ASPECTOS TECNICOS

1.2.1 ELEGIBILIDAD

PODRÁN PARTICIPAR EN EL CIRCUITO NIÑOS DE AMBOS SEXOS QUE TENGAN LAS SIGUIENTES HABILIDADES:

CLASIFICACION		NIVEL COMPETITIVO GENERAL
10.1	MINITENIS	El Jugador es capaz de pelotear con movimiento y control.
10.2		El jugador tiene algunas habilidades básicas y específicas del tenis para golpear regularmente la pelota que recibe, pero aún no golpea con movimiento ni control.
10.3		El jugador está en las primeras fases del desarrollo de las habilidades del tenis y principalmente está aprendiendo tareas/ejercicios de coordinación.

1.2.2. PELOTAS

6 AÑOS MIXTO Y 7 AÑOS MIXTO CON PELOTA PUNTO ROJO

8 AÑOS FEMENIL Y VARONIL CON PELOTA PUNTO NARANJA

1.2.3. DIMENSIONES DE LAS CANCHAS

CANCHA ROJA: CANCHA ROJA: 5.48 X 10.97 MTS

CANCHA NARANJA: CANCHA NARANJA: 7 X 18 MTS.



1.2.4 SISTEMA DE COMPETENCIA

PRIMERA FASE, SE FORMARÁN GRUPOS Y SE JUGARÁ ROUND ROBIN CLASIFICATORIO

SEGUNDA FASE, ELIMINACION SENCILLA

CONSOLACION, ELIMINACION SENCILLA PARA JUGADORES QUE NO CLASIFIQUEN A LA SEGUNDA FASE.

1.2.5 SISTEMA DE JUEGO

PRIMERA Y SEGUNDA FASE

SE JUGARÁ A 2 DE 3 TIE-BREAK A 7 PUNTOS.

EL JUGADOR QUE INICIA EL PRIMER TIE-BREAK, SACA UNA VEZ Y POSTERIORMENTE EL CONTRINCANTE SACA 2 VECES Y ASÍ SUCESIVAMENTE HASTA LLEGAR A 7 PUNTOS.

AL TERMINO DE CADA TIE-BREAK SE REALIZA CAMBIO DE LADO E, INICIA SACANDO EL QUE INICIO RECIBIENDO EN EL PRIMER TIE-BREAK Y EN EL TERCERO VUELVE A SACAR EL QUE INICIO EL PARTIDO.

CONSOLACIÓN

SE JUGARÁ A UN MATCH TIE- BREAK A 10 PUNTOS

QUEDARÁ A CRITERIO DEL ARBITRO GENERAL JUGARSE A MUERTES SUBITAS A 7 PUNTOS DEPENDIENDO DEL NUMERO DE PARTICIPANTES

1.2.6 EL SERVICIO O SAQUE

6 AÑOS MIXTO, EL SERVICIO DEBERÁ SER CRUZADO POR ARRIBA, POR ABAJO (DE AIRE) O CON LA MANO

7 AÑOS MIXTO, EL SERVICIO DEBERÁ SER CRUZADO POR ARRIBA, POR ABAJO (DE AIRE) O CON LA MANO

8 AÑOS FEMENIL Y VARONIL, EL SERVICIO DEBERÁ SER CRUZADO POR ARRIBA, POR ABAJO (DE AIRE) Y CAER DENTRO DEL CUADRO GRANDE ANTES DEL CALLEJON.

EN TODAS LAS CATEGORIAS EL SERVICIO SE REALIZARÁ CRUZADO DETRÁS DE LA LINEA DE SERVICIO Y CAER DENTRO DEL CUADRO GRANDE ANTES DEL CALLEJON.

1.2.7 LA PELOTA EN JUEGO

LA PELOTA PERMANECE EN JUEGO HASTA QUE BOTA EN 2 OCASIONES EN LA CANCHA O PEGUE FUERA DE ÉSTA.

SI LA PELOTA PEGA EN CUALQUIER PARTE DEL CUERPO DEL JUGADOR, EL PUNTO SE DA POR TERMINADO.

PARA LAS CATEGORIAS ESTA PERMITIDO:

6 AÑOS MIXTO, SOLO TRAS EL BOTE (SIN VOLEA)

7 AÑOS MIXTO, BOLEA ALTA Y REMATE

8 AÑOS FEMENIL Y VARONIL, LIBRE



1.2.8 MEDIDA DE LA RAQUETA

6 Y 7 AÑOS MIXTO, 19" A 23" PULGADAS

8 AÑOS FEMENIL Y VARONIL, 23" A 25" PULGADAS

1.3 CRITERIO DE DESEMPATE

- a) EMPATE ENTRE 2 JUGADORES, EL RESULTADO DEL ENFRENTAMIENTO ENTRE ELLOS DETERMINARÁ LA POSICIÓN.
- b) EMPATE ENTRE 3 Ó MÁS JUGADORES, SE USARÁ EL SISTEMA DE PORCENTAJES EN EL ORDEN SIGUIENTE:
 - I. PORCENTAJE DE JUEGOS

1.4 DEFAULT

EN CASO DE DEFAULT, SE TOMARÁ COMO 7/2,7/2 PARA EL GANADOR.

JUGADOR QUE HAYA PERDIDO ALGUN PARTIDO POR DEFAULT SERÁ ACREEDOR A UNA SANCIÓN DETERMINADA POR EL COMITÉ ORGANIZADOR.

1.5 HORARIOS

SABADOS Y DOMINGOS APARTIR DE LAS 10 HORAS. **TENIENDO COMO MAXIMO SU INICIO A LAS 12 HORAS.**

1.6 ASIGNACION DE PUNTOS

SE ASIGNARÁN PUNTOS EN EL TORNEO, Y SE GENERARÁ UN RANKING INTERNO COMO CONTROL PARA LAS SIEMBRAS DE CADA ETAPA DEL CIRCUITO.

1.7 PREMIACIÓN

MEDALLA AL CAMPEÓN, FINALISTA, 3º Y 4º LUGAR DE CADA CATEGORIA.

CAMPEÓN DE CONSOLACIÓN SE ENTREGARÁ 1 MEDALLA POR CATEGORÍA.

1.8 IMPREVISTOS

CUALQUIER SITUACIÓN NO ESPECIFICADA EN ESTE REGLAMENTO, SERÁ RESUELTA POR EL ÁRBITRO GENERAL DEL TORNEO.



2. CIRCUITO DE NOVATOS:

ESTARÁ COMPUESTO POR 7 ETAPAS AL AÑO, LAS CUALES SE INTENTARÁ SER REPARTIDAS ENTRE LOS CLUBES AFILIADOS. CON PUNTUACIÓN PARA EL CIRCUITO DE DESARROLLO Y RANKING UTR.

2.1 CATEGORIAS

10 Años y menores nacidos de 2013 a la fecha

12 Años y menores nacidos en 2011-2012

14 Años y menores nacidos en 2009-2010

16 Años y menores nacidos en 2007-2008

18 Años y menores nacidos en 2005-2006

2.2. ASPECTOS TECNICOS

2.2.1. ELEGIBILIDAD

SON ELEGIBLES PARA JUGAR EL CIRCUITO DE NOVATOS LOS JUGADORES QUE CUMPLAN LOS SIGUIENTES REQUISITOS:

- ❖ Que no tengan puntos en el Circuito F.M.T.
- ❖ Que no hayan participado en el Circuito de Intermedios (A Excepción de los jugadores que por sus resultados los promueve la Asociación de Tenis para fogueo).

2.2.2. ASCENSOS DURANTE EL 2023

CUALQUIER JUGADOR QUE A JUICIO DEL COMITÉ TÉCNICO DE LA ATNL YA TENGA LAS HABILIDADES REQUERIDAS PARA JUGAR EL SIGUIENTE NIVEL DE COMPETENCIA.

2.2.3. SISTEMA DE COMPETENCIA

SE FORMARÁN GRUPOS Y SE JUGARÁ ROUND ROBIN, CALIFICANDO A LA SEGUNDA FASE DE LA SIGUIENTE MANERA:

- ❖ EN CASO DE QUE SE FORMEN 4 GRUPOS O MENOS, CALIFICARÁN LOS PRIMEROS Y SEGUNDOS LUGARES DE CADA GRUPO.
- ❖ EN CASO DE QUE SEAN MAS DE CUATRO GRUPOS CALIFICARÁN LOS PRIMEROS LUGARES DE CADA GRUPO Y EL O LOS MEJORES SEGUNDOS PARA FORMAR UN CUADRO DE CUARTOS DE FINAL.

SE JUGARÁ A 2 SETS CORTOS A 4 JUEGOS, SIN VENTAJAS, CON TIE-BREAK A 7 PUNTOS EN 4 JUEGOS IGUALES, Y CON MATCH TIE-BREAK EN LUGAR DE 3ER SET (A 10 PUNTOS).



2.2.4. SIEMBRA PARA FASE ELIMINATORIA

EL GANADOR DEL GRUPO UNO SERA COLOCADO EN LA PARTE SUPERIOR DEL DRAW, EL GANADOR DEL GRUPO DOS, SERA COLOCADO EN LA PARTE INFERIOR DEL DRAW; EN CASO DE 4 O MAS GRUPOS, EL GANADOR DEL GRUPO 3 Y DEL GRUPO 4 SERAN SORTEADOS, EL RESTO DE LOS JUGADORES SERAN SORTEADOS DE MANERA DESCENDENTE, SIEMPRE Y CUANDO NO SE ENFRENTEN JUGADORES DEL MISMO GRUPO EN LA PRIMERA RONDA.

2.2.5. DIMENSIONES DE LAS CANCHAS

10 AÑOS: CANCHA NARANJA, ENTRE 60 PIES (18.28 METROS) DE LARGO Y 27 PIES DE ANCHO (8.23 METROS).

LAS DEMAS CATEGORIAS JUGARAN EN LA CANCHA NORMAL.

2.2.6. PELOTAS

10 AÑOS: CADA JUGADOR DEBERA PRESENTAR 1 BOTE NUEVO DE PELOTAS NARANJAS

12 Y 14 AÑOS: CADA JUGADOR DEBERA PRESENTAR 1 BOTE NUEVO DE PELOTA PUNTO VERDE

16 Y 18 AÑOS: DEBERAN PRESENTAR 1 BOTE NUEVO DE PELOTAS CHAMPIONSHIP

MARCAS: WILSON O HEAD

EL JUGADOR GANADOR CONSERVARÁ EL BOTE NUEVO.

2.2.7. DEFAULT

SE MARCARÁ DEFAULT A AQUEL JUGADOR QUE NO SE PRESENTE DENTRO DE LOS 15 MINUTOS DESPUÉS DE LA HORA PROGRAMADA DE SU PARTIDO, Y DE ACUERDO AL RELOJ OFICIAL DE LA MESA DE CONTROL.

SE TOMARÁ COMO 4/0, 4/0. PARA EL GANADOR.

JUGADOR QUE HAYA PERDIDO ALGUN PARTIDO POR DEFAULT SERÁ ACREEDOR A UNA SANCIÓN DETERMINADA POR EL COMITÉ ORGANIZADOR.

2.2.8. HORARIOS

JUEVES A MARTES APARTIR DE LAS 15 HORAS ENTRE SEMANA.

SABADOS Y DOMINGOS APARTIR DE LAS 9 HORAS. TENIENDO COMO MAXIMO SU INICIO A LAS 12 HORAS.

2.2.9. ASIGNACION DE PUNTOS

SE OTORGARÁN PUNTOS PARA EL RANKING ESTATAL DE NOVATOS Y EN LA PLATAFORMA UTR.

2.3. PREMIACION E INCENTIVOS

SE ENTREGARÁN TROFEOS AL CAMPEON Y FINALISTA. MEDALLA AL TERCER Y CUARTO LUGAR DE CADA CATEGORÍA DEL CUADRO PRINCIPAL.

ASÍ MISMO, CAMPEÓN, FINALISTA, TERCER Y CUARTO LUGAR TENDRÁN PROMOCION EN LA INSCRIPCIÓN PARA EL TORNEO DE INTERMEDIOS, ESPECIFICADO EN LA CONVOCATORIA.



3. CIRCUITO DE INTERMEDIOS:

ESTARÁ COMPUESTO POR 7 ETAPAS AL AÑO, LAS CUALES SE INTENTARÁ SER REPARTIDAS ENTRE LOS CLUBES AFILIADOS. CON PUNTUACIÓN PARA EL CIRCUITO DE DESARROLLO Y RANKING UTR.

3.1. CATEGORÍAS:

- 10 Años y menores nacidos de 2013 a la fecha
- 12 Años y menores nacidos en 2011-2012
- 14 Años y menores nacidos en 2009-2010
- 16 Años y menores nacidos en 2007-2008
- 18 Años y menores nacidos en 2005-2006

3.2. ASPECTOS TECNICOS

3.2.1. ELEGIBILIDAD

SON ELEGIBLES PARA JUGAR EL CIRCUITO DE INTERMEDIOS LOS JUGADORES QUE NO HAYAN PARTICIPADO EN NACIONALES GRADO 2.

3.2.2. ASCENSOS DURANTE EL 2023

CUALQUIER JUGADOR QUE A JUICIO DEL COMITÉ TÉCNICO DE LA ATNL YA TENGA LAS HABILIDADES REQUERIDAS PARA JUGAR EL SIGUIENTE NIVEL DE COMPETENCIA.

3.2.3. SISTEMA DE COMPETENCIA

SE FORMARÁN GRUPOS Y SE JUGARÁ ROUND ROBIN, CALIFICANDO A LA SEGUNDA FASE DE LA SIGUIENTE MANERA:

- ❖ EN CASO DE QUE SE FORMEN 4 GRUPOS O MENOS, CALIFICARÁN LOS PRIMEROS Y SEGUNDOS LUGARES DE CADA GRUPO.
- ❖ EN CASO DE QUE SEAN MAS DE CUATRO GRUPOS CALIFICARÁN LOS PRIMEROS LUGARES DE CADA GRUPO Y EL O LOS MEJORES SEGUNDOS PARA FORMAR UN CUADRO DE CUARTOS DE FINAL.

SE JUGARÁ A 2 SETS CORTOS DE 4 JUEGOS, SIN VENTAJAS, CON TIE-BREAK A 7 PUNTOS EN 4 JUEGOS IGUALES, Y CON MATCH TIE-BREAK EN LUGAR DE 3ER SET (A 10 PUNTOS).

TODAS LAS CATEGORIAS JUGARAN EN LA CANCHA NORMAL.

3.2.4. PELOTAS

- 10 AÑOS: CADA JUGADOR DEBERA PRESENTAR 1 BOTE DE PELOTAS VERDES.
 - 12 A 18 AÑOS: DEBERAN PRESENTAR 1 BOTE DE PELOTAS CHAMPIONSHIP
- MARCAS: WILSON O HEAD
EL JUGADOR GANADOR CONSERVARÁ EL BOTE NUEVO.



3.2.5. DEFAULT.

SE MARCARÁ DEFAULT A AQUEL JUGADOR QUE NO SE PRESENTE DENTRO DE LOS 15 MINUTOS DESPUÉS DE LA **HORA PROGRAMADA** DE SU PARTIDO, Y DE ACUERDO AL RELOJ OFICIAL DE LA MESA DE CONTROL.

SE TOMARÁ COMO 4/0, 4/0.PARA EL GANADOR.

JUGADOR QUE HAYA PERDIDO ALGUN PARTIDO POR DEFAULT SERÁ ACREEDOR A UNA SANCIÓN DETERMINADA POR EL COMITÉ ORGANIZADOR.

3.2.6. HORARIOS

JUEVES A MARTES APARTIR DE LAS 15 HORAS ENTRE SEMANA.

SABADOS Y DOMINGOS APARTIR DE LAS 9 HORAS. **TENIENDO COMO MAXIMO SU INICIO A LAS 12 HORAS.**

3.2.7. ASIGNACION DE PUNTOS

SE OTORGARÁN PUNTOS PARA EL RANKING ESTATAL DE INTERMEDIOS Y RANKING UTR.

3.3. PREMIACION E INCENTIVOS

SE ENTREGARÁN TROFEOS AL CAMPEON, FINALISTA Y TERCER LUGAR DE CADA CATEGORÍA.

ASÍ MISMO, CAMPEÓN, FINALISTA Y TERCER LUGAR TENDRÁN PROMOCION EN LA INSCRIPCIÓN PARA EL TORNEO DE AVANZADOS, ESPECIFICADO EN LA CONVOCTORIA.

4. CIRCUITO DE AVANZADOS:

ESTARÁ COMPUESTO POR 4 ETAPAS AL AÑO, LAS CUALES SE INTENTARÁ SER REPARTIDAS ENTRE LOS CLUBES AFILIADOS. CON PUNTUACIÓN PARA EL CIRCUITO DE DESARROLLO Y RANKING UTR.

4.1. CATEGORÍAS:

10 Años y menores nacidos de 2013 a la fecha

12 Años y menores nacidos en 2011-2012

14 Años y menores nacidos en 2009-2010

16 Años y menores nacidos en 2007-2008

18 Años y menores nacidos en 2005-2006

4.2. ASPECTOS TECNICOS

4.2.1. ELEGIBILIDAD

SON ELEGIBLES PARA JUGAR EL CIRCUITO DE AVANZADOS LOS JUGADORES QUE HAYAN PARTICIPADO MÁXIMO EN NACIONALES **GRADO 1.**



4.2.2. ASCENSOS DURANTE EL 2023

CUALQUIER JUGADOR QUE A JUICIO DEL COMITÉ TÉCNICO DE LA ATNL YA TENGA LAS HABILIDADES REQUERIDAS PARA JUGAR EL SIGUIENTE NIVEL DE COMPETENCIA.

4.2.3. SISTEMA DE COMPETENCIA

SE FORMARÁN GRUPOS Y SE JUGARÁ ROUND ROBIN, CALIFICANDO A LA SEGUNDA FASE DE LA SIGUIENTE MANERA:

- ❖ EN CASO DE QUE SE FORMEN 4 GRUPOS O MENOS, CALIFICARÁN LOS PRIMEROS Y SEGUNDOS LUGARES DE CADA GRUPO.
- ❖ EN CASO DE QUE SEAN MAS DE CUATRO GRUPOS CALIFICARÁN LOS PRIMEROS LUGARES DE CADA GRUPO Y EL O LOS MEJORES SEGUNDOS PARA FORMAR UN CUADRO DE CUARTOS DE FINAL.

SE JUGARÁ A 2 SETS DE 6 JUEGOS, SIN VENTAJAS, CON TIE-BREAK A 7 PUNTOS EN 5 JUEGOS IGUALES, Y CON MATCH TIE-BREAK EN LUGAR DE 3ER SET (A 10 PUNTOS).

TODAS LAS CATEGORIAS JUGARAN EN LA CANCHA NORMAL.

4.2.4. PELOTAS

10 AÑOS: CADA JUGADOR DEBERA PRESENTAR 1 BOTE DE PELOTAS VERDES.

12 A 18 AÑOS: DEBERAN PRESENTAR 1 BOTE DE PELOTAS CHAMPIONSHIP

MARCAS: WILSON O HEAD

EL JUGADOR GANADOR CONSERVARÁ EL BOTE NUEVO.

4.2.5. DEFAULT.

SE MARCARÁ DEFAULT A AQUEL JUGADOR QUE NO SE PRESENTE DENTRO DE LOS 15 MINUTOS DESPUÉS DE LA **HORA PROGRAMADA** DE SU PARTIDO, Y DE ACUERDO AL RELOJ OFICIAL DE LA MESA DE CONTROL.

SE TOMARÁ COMO 6/o, 6/o. PARA EL GANADOR.

JUGADOR QUE HAYA PERDIDO ALGUN PARTIDO POR DEFAULT SERÁ ACREEDOR A UNA SANCIÓN DETERMINADA POR EL COMITÉ ORGANIZADOR.

4.2.6. HORARIOS

JUEVES A MARTES APARTIR DE LAS 15 HORAS ENTRE SEMANA.

SABADOS Y DOMINGOS APARTIR DE LAS 9 HORAS. **TENIENDO COMO MAXIMO SU INICIO A LAS 12 HORAS.**

4.2.7. ASIGNACION DE PUNTOS

SE OTORGARÁN PUNTOS PARA EL RANKING ESTATAL DE AVANZADOS Y RANKING UTR.



4.3. PREMIACION E INCENTIVOS

SE ENTREGARÁN TROFEOS AL CAMPEON, FINALISTA Y TERCER LUGAR DE CADA CATEGORÍA.

5. COPA DE CAMPEONES:

ESTARÁ COMPUESTO POR 1 ETAPA AL AÑO, LAS CUAL SE INTENTARÁ SER REPARTIDA ENTRE LOS CLUBES AFILIADOS. CON PUNTUACIÓN PARA EL CIRCUITO DE DESARROLLO Y RANKING UTR.

5.1. CATEGORÍAS:

- 10 Años y menores nacidos de 2013 a la fecha
- 12 Años y menores nacidos en 2011-2012
- 14 Años y menores nacidos en 2009-2010
- 16 Años y menores nacidos en 2007-2008
- 18 Años y menores nacidos en 2005-2006

5.2. ASPECTOS TECNICOS

5.2.1. ELEGIBILIDAD

SON ELEGIBLES PARA PARTICIPAR EN LA COPA DE CAMPEONES TODOS LOS CAMPEONES Y FINALISTAS DE LAS **PRIMERAS 4 ETAPAS** DE LOS CIRCUITOS DE NOVATOS E INTERMEDIOS.

5.2.2. SISTEMA DE COMPETENCIA

SE FORMARÁN 2 GRUPOS DE 4 JUGADORES, CALIFICANDO A LA SEGUNDA FASE LOS PRIMEROS Y SEGUNDOS LUGARES DE CADA GRUPO.

SE JUGARÁ A 2 SETS CORTOS DE 4 JUEGOS, SIN VENTAJAS, CON TIE-BREAK A 7 PUNTOS EN 4 JUEGOS IGUALES, Y CON MATCH TIE-BREAK EN LUGAR DE 3ER SET (A 10 PUNTOS).

5.2.3. DEFAULT.

SE MARCARÁ DEFAULT A AQUEL JUGADOR QUE NO SE PRESENTE DENTRO DE LOS 15 MINUTOS DESPUÉS DE LA **HORA PROGRAMADA** DE SU PARTIDO, Y DE ACUERDO AL RELOJ OFICIAL DE LA MESA DE CONTROL.

SE TOMARÁ COMO 4/0, 4/0. PARA EL GANADOR.

JUGADOR QUE HAYA PERDIDO ALGUN PARTIDO POR DEFAULT SERÁ ACREEDOR A UNA SANCIÓN DETERMINADA POR EL COMITÉ ORGANIZADOR.

5.2.4. HORARIOS

JUEVES A MARTES APARTIR DE LAS 15 HORAS ENTRE SEMANA.

SABADOS Y DOMINGOS APARTIR DE LAS 9 HORAS. **TENIENDO COMO MAXIMO SU INICIO A LAS 12 HORAS.**



5.2.5. ASIGNACION DE PUNTOS

SE OTORGARÁN PUNTOS PARA EL RANKING ESTATAL DE NOVATOS E INTERMEDIOS Y RANKING UTR.

5.3. PREMIACION E INCENTIVOS

SE ENTREGARÁN TROFEOS AL CAMPEON Y FINALISTA; MEDALLA A 3º Y 4º LUGAR DE CADA CATEGORÍA.

6. TORNEO MASTER:

ESTARÁ COMPUESTO POR 1 ETAPA AL AÑO, LAS CUAL SE INTENTARÁ SER REPARTIDA ENTRE LOS CLUBES AFILIADOS. CON PUNTUACIÓN PARA EL CIRCUITO DE DESARROLLO Y RANKING UTR.

6.1. CATEGORÍAS:

- 10 Años y menores nacidos de 2013 a la fecha
- 12 Años y menores nacidos en 2011-2012
- 14 Años y menores nacidos en 2009-2010
- 16 Años y menores nacidos en 2007-2008
- 18 Años y menores nacidos en 2005-2006

6.2. ASPECTOS TECNICOS

6.2.1. ELEGIBILIDAD

SON ELEGIBLES PARA PARTICIPAR EN EL TORNEO MASTER LOS PRIMEROS **8 RANKEADOS** DE LAS 7 ETAPAS DE LOS CIRCUITOS DE NOVATOS E INTERMEDIOS.

6.2.2. SISTEMA DE COMPETENCIA

SE FORMARÁN 2 GRUPOS DE 4 JUGADORES, CALIFICANDO A LA SEGUNDA FASE LOS PRIMEROS Y SEGUNDOS LUGARES DE CADA GRUPO.

SE JUGARÁ A 2 SETS CORTOS DE 4 JUEGOS, SIN VENTAJAS, CON TIE-BREAK A 7 PUNTOS EN 4 JUEGOS IGUALES, Y CON MATCH TIE-BREAK EN LUGAR DE 3ER SET (A 10 PUNTOS).

6.2.3. DEFAULT.

SE MARCARÁ DEFAULT A AQUEL JUGADOR QUE NO SE PRESENTE DENTRO DE LOS 15 MINUTOS DESPUÉS DE LA **HORA PROGRAMADA** DE SU PARTIDO, Y DE ACUERDO AL RELOJ OFICIAL DE LA MESA DE CONTROL.

SE TOMARÁ COMO 4/0, 4/0. PARA EL GANADOR.

JUGADOR QUE HAYA PERDIDO ALGUN PARTIDO POR DEFAULT SERÁ ACREEDOR A UNA SANCIÓN DETERMINADA POR EL COMITÉ ORGANIZADOR.



6.2.4. ASIGNACION DE PUNTOS

SE OTORGARÁN PUNTOS PARA EL RANKING ESTATAL DE NOVATOS, INTERMEDIOS, AVANZADOS Y RANKING UTR.

6.3. PREMIACION E INCENTIVOS

SE ENTREGARÁN TROFEOS AL CAMPEON Y FINALISTA; MEDALLA A 3° Y 4° LUGAR DE CADA CATEGORÍA.



**CRITERIO DE DESEMPATE PARA TORNEO DE NOVATOS, INTERMEDIOS, AVANZADOS,
COPA DE CAMPEONES Y TORNEO MASTER**

**ESTE SISTEMA SE UTILIZARÁ PARA DESEMPATAR JUGADORES.
EN CUALQUIER ROUND ROBIN Y PARA LA CALIFICACION A FASE DE FINALES (ENTRE GRUPOS), LA
POSICIÓN FINAL SE DETERMINARÁ PRIMERO:**

- A) EMPATE ENTRE 2 JUGADORES, EL RESULTADO DEL ENFRENTAMIENTO ENTRE ELLOS DETERMINARÁ LA POSICIÓN.
- B) EMPATE ENTRE 3 Ó MÁS JUGADORES, SE USARÁ EL SISTEMA DE PORCENTAJES EN EL ORDEN SIGUIENTE:
- I. SETS GANADOS ENTRE EL TOTAL DE SETS JUGADOS. X 100.
EJEMPLO: 6 SETS GANADOS Y 11 JUGADOS
 $6/11 = 0.5454, 0.5454 \times 100 = 54.54 \%$
LA POSICIÓN LA DARÁ EL PORCENTAJE DE SETS DE CADA JUGADOR.

SI PERSISTE EL EMPATE SE TOMARÁ EL SIGUIENTE SISTEMA. SÓLO PARA LOS JUGADORES QUE HAYAN SALIDO EMPATADOS EN PORCENTAJE DE SETS.

- II. JUEGOS GANADOS ENTRE TOTAL DE JUEGOS JUGADOS X 100
EJEMPLO: 28 GANADOS Y 60 JUEGOS JUGADOS
 $28/60 = 0.4666 \times 100 = 46.66\%$
LA POSICIÓN LA DARÁ EL PORCENTAJE DE JUEGOS DE CADA JUGADOR.
- III. VOLADO

EN CASO DE EXISTIR ALGUN DEFAULT SI UN JUGADOR TIENE PARTIDOS PERDIDOS POR DEFAULT SERA ELIMINADO AUTOMATICAMENTE, Y LOS RESTANTES SE DESEMPATARÁN DE ACUERDO A LOS CRITERIOS CORRESPONDIENTES.

SI DOS O MAS JUGADORES TIENEN PARTIDOS PERDIDOS POR DEFAULT SE DESEMPATARÁN DE ACUERDO AL NUMERO DE DEFAULT.

EL DEFAULT SE CONTARÁ PARA EFECTO DE PARTIDOS GANADOS O PERDIDOS Y SE CONTARÁ PARA EL CÁLCULO DEL PORCENTAJE DE SETS Y TAMBIÉN DE JUEGOS (COMO 4/0, 4/0 o 6/0 6/0 SEGÚN CORRESPONDA).



CODIGO DE CONDUCTA

Entre otras se aplicarán las siguientes:

- Los jugadores al momento de estar en el recinto deportivo se deben presentar en la mesa de control.
- Es obligación de cada jugador preguntar al árbitro general cuál es su cancha de juego.
- Los jugadores solo pueden ingresar con su botella de agua, su raqueta y las pelotas a la cancha de juego.

SANCIONES

SANCIONES APLICABLES A JUGADORES QUE HAYAN PERDIDO POR DEFAULT:

1. JUGADOR QUE HAYA QUEDADO DENTRO DE LOS PRIMEROS 4 LUGARES DEL TORNEO, Y TENGA ALGUN PARTIDO PERDIDO POR DEFAULT, NO SE LE CONSIDERARÁ SU PARTICIPACION EN EL TORNEO PROMOCIONAL.



CODIGO DE VESTIMENTA

VESTIMENTA Y EQUIPO

Todo jugador debe de presentarse y vestirse para jugar de manera profesional. Se aplicará el Código de Vestimenta de los Torneos.

Cualquier jugador que viole esta sección puede ser ordenado por el Arbitro General y/o Visor a que se cambie de vestimenta o equipo de manera inmediata. Si un jugador no lo hace, será descalificado inmediatamente. Camisetas, sudaderas, ropa de vestir u otra vestimenta no apropiada no debe ser vestida durante un partido, INCLUYENDO EL CALENTAMIENTO.

CAMISA, SUETER o CHAMARRA

Mangas: 1 logo comercial (no del fabricante) en cada manga, que no mida más de 3 pulg + 1 logo del fabricante de ropa en cada manga, que no mida más de 8 pulg.

Sin manga: los 2 logos comerciales permitidos en las mangas pueden ir en el frente de la camisa. Frente, espalda y cuello. Un total de 2 identificaciones del fabricante, que no pueden exceder las 2 pulg o que no puede exceder 4 pulg.

SHORTS / FALDAS

Identificaciones del fabricante, que no pueden exceder las 2 pulg o 1 que no puede exceder 4 pulg.

En las licras 1 identificación del fabricante, que no puede exceder las 2 pulg, adicional a lo permitido en short/falda.

En caso de utilizar licra o leggins deberá de usarse short o falda por encima

CALCETAS o CALCETINES, Y ZAPATOS

Se permiten identificaciones del fabricante. En las calcetas en cada pie se permite un máximo de 2 pulg.

RAQUETA Logo del fabricante en raqueta y cuerdas.

GORRA, BANDANA (HEAD BAND) Y MUÑEQUERA 1 identificación del fabricante que no exceda las 2 pulg.

ROPA DE CALENTAMIENTO (PANTS Y/O SUDADERA)

Se permite solo si cumple con las reglas anteriores y con la autorización del Árbitro General.

IMPORTANTE: Tapar logos con esparadrapo o cinta adhesiva, NO ES PERMITIDO.

SITUACION CLIMATOLOGICA

En caso de Frío:

Para temperatura menor o igual a 12°C, categorías de 10 y 12 años podrán jugar con pants.

Para temperatura de 1 dígito, todas las categorías podrán jugar con pants. Siempre y cuando cumplan con las especificaciones descritas.



INFORMACIÓN GENERAL DE TORNEOS

INSCRIPCIONES, LISTAS DE ACEPTACION Y PAGO

En el Circuito de Minitenis todas las inscripciones deberán hacerse a través de cada club, quienes deberán enviar listado al mail torneos@atnl.mx con nombres y apellidos completos, fecha de nacimiento y categoría a jugar.

Se elaborarán listas de aceptación de todas las categorías y ramas, serán publicadas el mismo día al cierre de inscripciones en la página web de la Asociación de Tenis de Nuevo León, A.C. www.atnl.mx

Para los Circuitos de Novatos, Intermedios, Avanzados, Copa de Campeones y Torneo Master es obligatorio el registro del jugador en el portal de la UTR para que figure en la lista del torneo. En cada convocatoria se publica el link de la UTR correspondiente a cada torneo.

El pago de inscripción deberá ser mediante depósito a favor de la Asociación de Tenis de Nuevo León, A.C. cuenta 025037 200011 DE BANREGIO, CLABE: 058 580 250 372 000 115, la ficha de depósito deberá ser enviados a la coordinación de torneos de la ATNL correo: torneos@atnl.mx

ES RESPONSABILIDAD DE LOS JUGADORES Y SUS ENTRENADORES REVISAR LAS LISTAS DE ACEPTACION Y REPORTAR INMEDIATAMENTE A LA ATNL. CUALQUIER ERROR U OMISION PARA PROCEDER A SU CORRECCION. (NO SE ACEPTARÁ NINGUNA RECLAMACIÓN, AUNQUE TUVIESEN RAZON, INDEPENDIEMENTE DE QUIEN FUESE EL ERROR DESPUES DE LAS 10:00 am DEL DIA SIGUIENTE AL CIERRE DE INSCRIPCIONES).

CIERRE DE INSCRIPCIONES

No se aceptarán inscripciones después de la fecha y hora límite marcada en la convocatoria.

AFILIACIÓN A LA ATNL

Todos los jugadores deberán estar afiliados a la ATNL, éste tendrá como fecha límite de pago su primer día de torneo. Podrá hacer el pago en Mesa de control; de lo contrario, perderá sus puntos sin derecho a apelación.

Documentos de acreditación: ACTA DE NACIMIENTO Y/O CURP.

Cualquier solicitud al COMITÉ o a la ASOCIACION DE TENIS DE NUEVO LEON, A.C., para corroborar la edad de los participantes del Circuito deberá hacerse por escrito. En caso de que proceda, será la ASOCIACION DE TENIS DE NUEVO LEON, A.C. quien solicite la información al Club o al jugador correspondiente. El jugador que presente documentos apócrifos con objeto de jugar en una categoría que no le corresponde será sancionado con un mínimo de 1 año, guardándose la Asociación el derecho de proceder legalmente.

COSTOS:

AFILIACIÓN MINITENIS: \$200 PESOS

AFILIACIÓN GENERAL: \$350 PESOS