

REGLAMENTO de JUEGO ABTM

Vigencia

El presente Reglamento comienza a regir a partir del 2026.

1. Introducción

1.1 Los torneos serán según sistema “Carrera de Campeones”, con la modalidad de Ranking.

1.2 Finalizada la temporada se premiará a los jugadores que estén en las mejores cuatro posiciones de cada categoría.

1.3 Paralelamente se mantendrá el sistema de Rating que dio comienzo en la temporada 2019, con el que se definen los ascensos y descensos de acuerdo con el puntaje al final de la temporada (ver más adelante la explicación en el punto “Sistema de ascensos y descensos”).

2. Categorías

2.1 Las categorías disponibles serán: Quinta, Cuarta, Tercera, Segunda, Primera y Súper División.

2.2 Super División tendrá la salvedad que se realizará únicamente cuando cuente entre sus inscriptos un mínimo de 5 jugadores con Rating de esta categoría.

2.3 En los casos de que SD no se realice, estos jugadores podrán participar de la categoría primera división.

2.4 Todos aquellos jugadores de SD, que ya venían jugando en 1ra Categoría, podrán tener una doble inscripción en caso de que se juegue la categoría mayor.

3. Lugar de los Torneos

3.1 Gracias al apoyo de la Municipalidad de Bahía Blanca a través de la Subsecretaría de Deportes, todos los torneos de la ABTM se realizarán en ambos Gimnasios del

Polideportivo Norte, Vieytes 2700, teniendo como alternativa válida las instalaciones del Club CTM Bahía, cito en calle Sixto Laspiur 760, en sábados principal y ocasionalmente domingo o feriados, de acuerdo con la disponibilidad del lugar.

4. Cantidad de Mesas

4.1 Se habilitarán un total de 17 mesas distribuidas en dos gimnasios del Polideportivo Norte y en caso de ser necesario 4 mesas en CTM Bahía del club Ferroviario.

4.2 Las mesas de peloteo serán las mismas de la competencia.

4.3 Cada categoría en su Gimnasio dispondrá de 30 a 45 minutos, previo a su inicio, para la entrada en calor. En base a la disponibilidad se contempla que 4 jugadores usen la misma mesa.

5. Pelotas por Utilizar

5.1 En todas las categorías se utilizarán pelotitas Plástica P40+ 3 estrellas Marca Donic color blanca.

Nota: La organización podrá cambiar esta decisión en torneos sucesivos.

6. Inscripción a los Torneos

6.1 Se admitirán únicamente desde el formulario Web de manera ON LINE en <https://abtm.ar/inscripcion>

6.2 El cierre de inscripción para TODAS las categorías será el miércoles anterior al torneo, a las 20hs. **sin excepción.**

6.3 Las bajas se admitirán únicamente por WhatsApp al 291-5071112, hasta las 10 hs. del jueves posterior al cierre de inscripción **sin excepción.**

6.4 Todo aquel jugador que no haya realizado la BAJA en tiempo y forma, y que por alguna razón no se presente a jugar, **deberá en el próximo torneo, abonar las inscripciones de este.**

7. Pago de Afiliación e Inscripciones

7.1 Los valores de Afiliación e Inscripciones serán detallados en la invitación particular de cada torneo.

7.2 La afiliación anual se podrá abonar en dos cuotas, pero siempre dentro de los dos primeros torneos del año.

7.3 Se considerará un descuento a los jugadores de otras provincias (afiliación).

7.4 El pago de las afiliaciones e inscripciones al torneo será hasta 15 minutos antes al horario de inicio de la categoría y en efectivo, estamos trabajando para poder realizar los pagos en forma electrónica pero aún no lo tendremos para este año.

7.5 En ninguna circunstancia se permitirá la participación a un jugador sin haber abonado la inscripción correspondiente.

8. Tipo de Torneos

8.1 Campeonato Individual puntable de la ABTM estará compuesto de 7 fechas.

8.2 Campeonato "Copa Mauro Sinigaglia" por equipos, estará compuesta por 2 fechas.

9. Sistema de Juego Campeonato Individual Puntable de la ABTM

9.1 Se utilizará el sistema de Ranking para la puntuación anual (Carrera de Campeones).

9.2 Las zonas serán de 3 con resto de 4 jugadores.

9.3 Para el armado de las zonas se tomará por Rating actualizado al último torneo de la ABTM y su sembrado será con la modalidad Serpiente/ Serpiente modificada.

9.4 Los mejores 3 de cada zona pasarán a la instancia siguiente que será una llave de eliminación simple.

10. Cantidad de Set a Jugar por Categoría

10.1 Las zonas y llaves de JIP serán todo al mejor de tres set.

10.2 Categorías 5ta, 4ta y 3ra:

Todos los partidos de las zonas y de llave final, se jugarán al mejor de 3 set, excepto semifinal y final, que se jugara al mejor de 5 set.

10.3 Categoría 2da:

Todos los partidos de las zonas y la llave hasta 8vos de final inclusive a 3 set excepto 4tos, Semifinal y Final al mejor de 5 set.

10.4 Categoría 1ra: Todos los partidos de las zonas y la llave hasta 16vos de final inclusive a 3 set. Luego 8vos, 4tos, Semifinal y Final a mejor de 5 set.

En caso de no jugarse Super División todos los partidos de zonas y llave se jugarán al mejor de 5 set.

10.5 Categoría Supervisión: Todos los partidos de zonas y llaves al mejor de 5 set.

11. Generalidades

11.1 Las planillas de zonas se entregarán completa y firmadas por cada uno de los jugadores intervinientes, en donde ya figuré la posición final de cada jugador. **Dicha responsabilidad será del jugador cabeza de grupo.**

Nota: La ABTM estará brindando cursos de capacitación, como así también podrá siempre que lo requiera tener la ayuda del Juez General del Torneo.

11.2 En instancias de zonas WO (walkover), 16vos u 8vos de final la organización podrá solicitar a los jugadores que sus partidos sean arbitrados entre ellos (falta de árbitro).

11.3 La cantidad de set a jugar en zonas y llaves podrá ser modificada en sucesivos torneos si la organización lo considera factible.

12. Campeonato y Sistema de Desempates

12.1 Para definir las posiciones anuales se tomarán los 5 mejores torneos de cada jugador de donde saldrá un campeón por cada categoría.

12.2 En caso de empates en alguna de las posiciones finales del ranking se tomará el siguiente sistema de desempate:

Entre dos jugadores:

- 12.2.1 *Instancia A* Campeonatos ganados.
- 12.2.2 *Instancia B* Empatados en campeonatos ganados.
- 12.2.3 *Instancia C* En caso de empate en campeonatos y no se registren encuentros entre ellos.
- 12.2.4 *Instancia D* Entre tres o más jugadores

Instancia A

Mayor cantidad de campeonatos logrados durante el año.

Instancia B

Diferencia entre partidos GANADOS Y PERDIDOS jugados por los involucrados en dicha categoría.

Instancia C

En caso de no existir partidos entre los involucrados y empatar en torneos ganados, se tomará la mayor cantidad de segundos puestos.

Mayor cantidad de tercer puesto

Mayor cantidad de cuarto, quintos, sextos y así hasta lograr un desempate.

Instancia D

Mayor cantidad de primeros puestos logrados durante el año, si en esta instancia se determina el desempate ya quedarían definidas las posiciones, en caso de que uno de los empatados tenga mayor cantidad de primeros puestos ese jugador ocupará la mejor posición a desempatar.

Para determinar la siguiente posición entre dos jugadores que aún continúan empatados se aplica Instancia A/B/C.

Si persiste el empate entre los tres jugadores se tomará como ganador el que tenga mayor cantidad de segundos puestos, o de terceros o de cuartos sucesivamente.

Cuando solo queden dos jugadores empatando se aplica Instancia A/B/C.

13. Aplicación de Walkover (WO)

13.1 Todo jugador que supere los 10 minutos de demora, luego de haber sido llamado a su primer encuentro de zona, o supere los 5 minutos en partidos sucesivos, no podrá participar de dicha instancia.

13.2 En caso de llegar durante el transcurso del segundo partido de la zona, podrá únicamente jugar el partido faltante, no así si llega durante el transcurso del tercer partido.

13.3 Un jugador que no jugo la instancia de zona, podrá ser incluido en la instancia de llave final, dependiendo únicamente de la evaluación del Juez General.

13.4 En la llave final el jugador tendrá un tiempo máximo de espera de 5 minutos luego de ser llamado por la mesa de control.

13.5 Los casos de walkover por razones especiales de transporte (micros/autos) en jugadores con domicilio a más de 100km que llegan tarde no se contemplaran cambios en el Rating de sus partidos perdidos, como así también los puntos a favor de los jugadores ganadores.

Nota: la comisión de competencias evaluara cada caso en particular.

14. Estado de un Jugador

14.1 Activo: Se considera así al jugador que tenga al menos una participación en las competencias de la ABTM en los últimos dos años.

14.2 Inactivo: Pasará a esta condición luego de dos años sin participar de una competencia. Dicho jugador será excluido de la publicación del ranking, pero lo seguirá manteniendo a los efectos de ser reincorporarlo en caso de volver a participar de una competencia de la ABTM. Para el presente año se considerarán **ACTIVOS** todos aquellos jugadores que hayan participado del al menos un torneo en el 2025.

15. Sistema de Rating

15.1 Se aplicará el sistema de rating en todos los eventos organizados por la ABTM
Campeonatos “Carrera de Campeones”
Campeonato “Copa Mauro Sinigaglia” (solo en partidos individuales)

15.2 El rating servirá para realizar la preclasificación en las siembras de las zonas en cada torneo.

15.3 El Rating es uno de los modelos que utiliza la FATM y para confeccionar sus ratings, y consiste en otorgar puntos a los jugadores, por partido ganado y restarles por encuentro perdido, en base a la diferencia de puntajes que existe entre ambos tenismesistas.

15.4 Representa el nivel del jugador en base a sus rivales y los resultados que obtiene ante ellos.

15.5 Tanto los jugadores que no hayan disputado ningún torneo de la ABTM en el pasado comenzarán con el rating inicial determinado por la Comisión de Competencias de la ABTM.

15.6 En caso de WO, el jugador ganador sumará como si el encuentro se hubiese jugado, misma situación para el derrotado.

15.7 No existirán puntajes menores a 10, y si algún jugador debiera tener puntaje negativo se mantendrá en 10.

15.8 Valoración de los puntajes en el sistema Rating

Tabla obtención de puntaje por partido jugado, teniendo en cuenta la diferencia de puntaje entre los participantes:

Diferencia de Puntos entre Jugadores	Jugador de Mayor Puntaje	Jugador de Menor Puntaje
<i>Desde 0 a 24</i>	12	12
<i>Desde 25 a 49</i>	11	14
<i>Desde 50 a 74</i>	10	16
<i>Desde 75 a 99</i>	9	18
<i>Desde 100 a 149</i>	8	22
<i>Desde 150 a 199</i>	7	26
<i>Desde 200 a 299</i>	6	30
<i>Desde 300 a 449</i>	4	34
<i>Desde 450 a 600</i>	2	38
<i>Desde 600 a Infinito</i>	1	40

15.9 Puntaje inicial

Todo aquel jugador que no ha participado con anterioridad de una competencia oficial de la ABTM será incluido en el rating según la siguiente valoración por categoría:

JIP	80	Puntos
5ta	270	Puntos
4ta	480	Puntos
3ra	700	Puntos
2da	970	Puntos
1ra	1300	Puntos
SD	1650	Puntos

15.10 Puntuación (Gap) entre cada categoría

JIP	10	200	Puntos
5ta	201	400	Puntos
4ta	401	600	Puntos
3ra	601	850	Puntos
2da	851	1150	Puntos
1ra	1151	1500	Puntos
SD	1501	Infinito	Puntos

16. Sistema Accensos y Descensos

16.1 El año 2026 comienza con el rating obtenido al último Torneo ABTM del 2025. Con el transcurso de los torneos cada jugador obtendrá puntaje como para ascender o bien descender de la categoría en la que comenzó el campeonato anual.

16.2 Cuando esto suceda el comité de Competencia de la ABTM, le ofrecerá por única vez, en el año la posibilidad de no hacer uso de esta variación y así, aunque su rating siga modificándose, el jugador quedara participando en la categoría que comenzó el año. En caso de aceptar, lo que su rating indica, quedara ya sujeto al mismo, durante todo el transcurso del año.

16.3 Se anuncia la creación de Jugador Inicial Principiante (JIP), un espacio diseñado específicamente para aquellos deportistas que inician su etapa competitiva. Esta división busca facilitar la integración progresiva de nuevos jugadores al circuito oficial.

16.4 Los jugadores de 4ta categoría no podrán descender a 5ta o a JIP, ya que estas categorías son Restricciones de Descenso (Categoría 4ta): Los jugadores pertenecientes a la 4ta Categoría no podrán descender a 5ta ni a la división JIP, dado que estas últimas poseen un carácter estrictamente formativo y de desarrollo. En caso de que un jugador de 4ta categoría obtenga un puntaje inferior al límite de su división, su rating será reajustado automáticamente a 420 puntos, asegurando su permanencia en la categoría.

16.5 Protección de la 5ta Categoría: De igual manera, los jugadores de 5ta Categoría no podrán descender a la división JIP. Ante cualquier eventualidad técnica que sitúe su puntaje por debajo del mínimo establecido, se procederá a una re-puntuación fija de 240 puntos.

16.6 Permanencia y Ascenso JIP (Jugador Inicial Principiante): Los jugadores bajo la denominación JIP permanecerán en dicha categoría hasta alcanzar un puntaje de 201 puntos. No obstante, el ascenso a 5ta Categoría podrá efectuarse por solicitud expresa del jugador o por disposición de la Comisión de Torneos, previa evaluación del nivel de juego demostrado.

16.7 Al finalizar el año de competencia todo jugador que no quiso modificar su categoría estará obligado a respetar su condición actual, (ascendiendo o descendiendo) para el comienzo del año siguiente.

17. Liga de Equipos

17.1 Campeonato “Copa Mauro Sinigaglia” por equipos, estará compuesta por 2 fechas. -

Reglamento

17.2 Integrantes del equipo:

Abierto a todos los jugadores de todas las categorías ABTM. La participación de jugadores pertenecientes a un equipo que no tengan ranking ABTM, quedara a criterio de la Organización.

17.3 Disposición de equipos y categorías (basados en ranking ABTM):

17.3.1 Primera División: formada por Jugadores de SD, 1ra y 2da. (debe haber al menos un jugador de 1ra, uno de 2da y solo un jugador de SD o ninguno)

17.3.2 Segunda División, formada por Jugadores de 3ra, 4ta y 5ta (Debe haber al menos un jugador de 5ta)

18. Formación de Equipos

18.1 Los equipos presentarán una lista de buena fe de la plantilla del equipo, compuesta por un mínimo de 3 (tres) jugadores y un máximo de 4 (cuatro) jugadores.

18.2 Todo equipo formado debe representar a un club, escuelita, institución o firma comercial, pudiendo presentar uno o varios equipos por categoría.

18.3 Cada equipo, deberá tener un CAPITAN.

18.4 El cierre de INSCRIPCION será publicado oportunamente en la invitación al evento.

18.5 Un equipo no podrá estar conformado por jugadores ubicados en posiciones 1ro y 2do del ranking ABTM.

18.6 Para la conformación de los equipos de 1ra se usará el RATING ABTM actualizado a la fecha, y se hará usando la siguiente metodología: la suma de los puestos en el rating de los mejores 3 rankeados en el equipo deberá ser mayor o igual a 10 (en caso de que el equipo no sea integrado por un jugador de SD se tomara la de los 2 jugadores de 1ra o 2 jugadores de 2da).

18.7 Ejemplo: Equipo A: Bortnik SD puesto 1 ABTM, Zualet 1ra puesto 1 ABTM y Maroun 2da puesto 1 ABTM (Equipo no valido, la suma de sus puestos es 3. No cumple C5 y tampoco C6).

18.8 Equipo B: Bortnik SD puesto 1 ABTM, Cruz 1ra puesto 4 ABTM y Daprotis 2da puesto 5 ABTM, suma de puestos igual a 10 (Equipo valido, cumple C5 y C6).

18.9 Para la conformación de los equipos de 2da se usará el RANKING ABTM actualizado a la fecha, y se hará usando la siguiente metodología: la suma de los puestos en el ranking de los mejores 3 rankeados en el equipo deberá ser mayor o igual a 10. Ejemplo IDEM C6.

19. Sistema de Competencia

19.1 Todas las series se disputarán a 5 puntos, al mejor de 5 sets.

19.2 Se disputarán 4 singles y 1 dobles.

19.3 El equipo victorioso será aquel que obtenga al menos 3 puntos de los 5 en disputa.

19.4 La serie finalizará cuando uno de los equipos consiga los primeros 3 puntos.

20. Modalidad de Juego

20.1 Single/Single /Doble /Single/Single

20.2 Un jugador no podrá jugar más de 2 puntos en la serie.

20.3 En categoría 1ra, será obligatorio que el jugador de 2da juegue al menos un (1) punto de los 3 primeros puntos de la serie. (Puede ser un single o el doble). En caso de no presentarse, uno de los dos primeros singles será WO para el rival.

20.4 En categoría 2da, será obligatorio que un jugador de 5ta juegue al menos un (1) punto de los primeros 3 puntos de la serie. (Puede ser un single o el doble). En caso de no presentarse, uno de los dos primeros singles será WO para el rival.

20.5 Los dobles como puntos de la serie son de disputa obligatoria.

20.6 La designación de las paletas para disputar los singles y dobles será realizada por cada equipo o capitán según el siguiente detalle:

20.7 Primero se sortearán los 2 primeros singles (un mismo jugador no podrá jugar los 2 singles en forma consecutiva)

20.8 Luego el Doble.

20.9 Finalmente, los últimos 2 singles (un mismo jugador no podrá jugar los 2 singles en forma consecutiva)

NOTA: en una serie no se podrá repetir un mismo partido de single, en este caso se invertirá el orden de los singles, y se realizará sorteo para ver qué partido se juega primero.

20.10 Ejemplo:

Si los primeros 2 singles jugaron A vs X y B vs Y, los singles 4 y 5 no podrán volver a jugar A vs X y/o B vs Y

20.11 Previo a cada serie el equipo presentara el listado correspondiente a los jugadores que formaran parte del equipo titular de entre toda su plantilla de jugadores inscriptos, siendo 3 el mínimo de jugadores y 4 el máximo de jugadores titulares que salgan a disputar la serie.

1. Si en una serie se presentaran 2 (dos) jugadores de un equipo, solo podrán jugar 1 single cada uno y 1 dobles (respetando los puntos E5, E3 y E4). Los partidos que no se disputen por falta de jugadores de un equipo se considera WO (11/0 – 11/0 – 11/0).
2. De enfrentarse dos equipos con 2 jugadores se disputará la serie bajo la condición del punto E8.
3. De presentarse solo 1 jugador, este no podrá disputar la serie, considerándose todos los partidos WO para el equipo rival (11/0 – 11/0 – 11/0).

21. **Modalidad de Fechas**

21.1 El evento tendrá 2 fechas y dependiendo de la cantidad de equipos en cada categoría se decidirá modalidad de juego. (Una vez cerrada la inscripción se publicará modalidad de juego) y formato de la serie. Las posibilidades podrán ser zonas en la primer fecha y Playoff en la fecha final con llave simple eliminación o bien todos contra todos en ambas fechas, coronándose campeón el equipo que sume más puntos en ambas fechas.

22. **Costo de Inscripción y Premios**

22.1 El costo de inscripción será informado en el mail de invitación al Torneo.

22.2 Los premios para cada categoría serán: Trofeo para el Campeón y medalla al segundo.

ACLARACION: Cualquier punto no contemplado en el presente reglamento quedará a criterio de la organización.

23. **Reglamento de Juego**

23.1 Se aplicarán el Reglamento Técnico de Juego de la ITTF/ULTM/FATM.

24. Premios y Trofeos

24.1 En cada una de las siete fechas programadas, se premiará con medallas, a los cuatro mejores jugadores de cada categoría.

24.2 La entrega se realizará al finalizar dos o más categorías o bien tan pronto como la dinámica del torneo lo permita.

24.3 A la finalización del año se entregarán Trofeos a los mejores 4 jugadores de cada categoría de individuales.

24.4 En el caso de la categoría Super División, se entregarán estos premios anuales si al fin de la temporada se jugaron al menor 4 torneo.

24.5 La entrega de estos premios, así como también la correspondiente a la Copa Mauro Sinigaglia se realizará en un almuerzo/cena organizada por la ABTM sobre fin de año y estará abierto a todos sus jugadores familiares y público en general.

25. Doble Participación

25.1 No habrá cupo máximo de jugadores por categoría.

25.2 La doble participación es libre para las categorías de JIP, 5ta, 4ta, 3ra, y 2da, 1ra.

25.3 Todo jugador podrá jugar su categoría y la inmediata superior, como así también la inmediata únicamente.

26. Sobre los Jugadores

26.1 Todos los jugadores inscriptos en un torneo tienen la obligación de oficiar de contador de tantos:

Toda vez que la planilla en la fase de Zona lo indique.

Una o dos veces antes de jugar su partido en la llave final.

Una vez luego de quedar eliminado de la llave final.

Nota: Estos arbitrajes establecidos, quedan sujetos a realizar en su categoría o en una distinta a la jugada

26.2 El jugador que se negará a hacerlo cuando se le solicitará, o se retirará del evento **sin autorización** de la mesa de control antes de haber cumplido con esta función, podrá ser sancionado con la quita del 25% de puntos obtenidos en dicho torneo, en una primera instancia y a evaluación para casos de reincidencia.

26.3 El jugador que oficia como contador de tantos no podrá resolver ninguna disputa en el transcurso de un partido dando inmediata intervención al Juez General para resolver cualquier duda reglamentaria o desacuerdo entre los contrincantes.

26.4 Con el sólo hecho de inscribirse en un torneo el jugador reconocerá la autoridad del Juez General y acatará las decisiones tomadas por éste durante el evento.

26.5 Cada Jugador deberá asistir con su propia paleta al torneo, en categorías de iniciación la Asociación podrá disponer de dicho material para prestar.

26.6 La misma deberá tener gomas de color negro por un lado y por el otro rojo o bien los nuevos colores aprobados por la ITTF.

26.7 No pueden utilizarse paletas de plástico, con gomas de artesanías o corcho.

26.8 Tampoco se pueden utilizar paletas con inscripciones o dibujos en sus gomas, o sin gomas.

26.9 A partir de 4ta categoría las gomas deberán ser aprobadas por ITTF (Listado de Gomas Aprobadas ITTF) https://abtm.ar/gomas_aprobadas

27. **Normas de Convivencia**

27.1 Los jueces generales, directores de liga y jugadores deberán colaborar para mantener en los torneos un clima familiar, ameno y respetuoso.

Mantengamos de manera humilde y razonable los festejos entre puntos o/a la culminación de los partidos.

Se podrá pasar música a bajo volumen mientras no se estén disputando partidos. No se permitirá fumar dentro del salón de juego. No se permitirá el consumo de bebidas alcohólicas dentro del salón de juego. Si cualquier jugador, entrenador, árbitro o público no cumple con estas normas, o molesta u ofende a cualquier jugador durante un encuentro será expulsado del salón de juego por el juez general.