



...¡te ayudamos a lograrlo!

REGLAMENTO PARA EL III CIRCUITO Ecuajunior 2009

CAPITULO 1: ESTRUCTURA DEL CIRCUITO

Art. 1 Organización.- El Circuito Ecuajunior estará organizado por JOASALVA EVENTOS y se realizará en las sedes y fechas fijadas en el Calendario Oficial Anual de Torneos de Ecuajunior, el cual gozará del aval de la F.E.T.

Art. 2 Circuito y Torneos.- Se disputarán cada año, torneos de singles con un MAIN DRAW de 8,16, 32 o 64 jugadores y su respectivo BACK DRAW en donde se repartirán los puntos desde el 5° o 9° puesto hacia atrás, dependiendo del cuadro que se juega..

El número de torneos previstos serán:

10 años	12 años	14 años	16 años
6 torneos + un master	6 torneos + un master	6 torneos + un master	6 torneos + un master

Art. 3 Categoría Base.- Las categorías bases se determinan según la edad de los jugadores, considerada dentro del año en que se realiza el Circuito. Será de la misma manera como maneja las categorías la I.T.F. internacionalmente y de la FET localmente.

Art. 4 Ranking.- Para establecer el Ranking del Circuito ECUAJUNIOR serán válidos todos los torneos programados por el Circuito ECUAJUNIOR en el Calendario Oficial Anual.

Art. 5 Campeones del Circuito ECUAJUNIOR.- Los Campeones del ECUAJUNIOR serán los jugadores que, en cada categoría, terminen como número 1 del ranking luego de finalizados sus respectivos Master.

CAPÍTULO II JUGADORES

Art. 6 Requisitos.- Para poder participar en el Circuito ECUAJUNIOR y figurar en el Ranking ECUAJUNIOR, los jugadores deberán inscribirse y participar en los torneos previstos para la presente temporada. La inscripción podrá hacerse para cada torneo en cuyo caso el valor será de \$.20,= o pagar inicialmente un solo valor de \$.100,= que cubrirá la inscripción de todos los torneos previstos para la temporada en cada categoría, exceptuando el Master. La inscripción del Master para quienes clasifiquen y quieran intervenir será de al menos \$.30 por cada categoría a participar. El pago que se realiza es por inscripción al evento, si el inscrito no fuera a jugar o se retira del evento luego de la fecha tope de retiro, dicho valor no será reembolsado. Además deberá llenar la hoja de datos del jugador entregando los soportes que amparen esta información si fuera requerida, a menos que esta información ya la posea el organismo rector del tenis nacional.

CAPÍTULO III: LAS INSCRIPCIONES

Art. 7 Procedimiento.- La Organización ECUAJUNIOR receptorá las inscripciones de jugadores que solicite el jugador, su representante, su club o su organismo provincial al que pertenece siempre y cuando haga la cancelación respectiva de dicho valor, el mismo que podría ser depositado en la cuenta que indique JOASALVA Eventos, en la oficina de Ecuajunior o en el club al cual pertenece si dicho club tiene convenio con Ecuajunior. Esta inscripción deberá realizarse hasta la fecha y hora señalada en La Convocatoria u Hoja de Información del Torneo. Para aquellos que realizaron el pago inicial para todo el circuito serán incluidos en todos los sorteos de las categorías que decidió inscribirse, a menos que por escrito y debidamente justificado indique que no quiere participar en un torneo determinado.

Renuncia a Reclamos.- la inscripción de los jugadores en el presente circuito, comprende la tácita aceptación de que no entablarán pleitos o demandas contra la Ecuajunior y/o organizadores de un torneo con respecto a toda lesión, cualquiera que sea la causa, o pérdida que ocurra durante un torneo, o en ocasión del viaje hacia y desde la sede.

Art. 8 Inscripción Anual.- La inscripción anual comprende el inicio del Circuito ECUAJUNIOR hasta la terminación de la temporada para el 2009, en cada categoría.

CAPÍTULO IV: DESARROLLO DEL CIRCUITO ECUAJUNIOR

Art. 9 Composición.- Serán válidos todos los torneos planificados por el Circuito Ecuajunior.

Art. 10 La Convocatoria.- La realizará ECUAJUNIOR mediante la publicación del Calendario Oficial Anual. ECUAJUNIOR podrá modificar fechas y sedes, lo cual será notificado en su página web www.ecuajunior.net ó www.ecuajunior.com con suficiente tiempo de anticipación.

Circuito ECUAJUNIOR podrá, en cualquier momento suspender, aplazar o cambiar la sede de un torneo por causa de fuerza mayor.

Art. 11 Postergación o Terminación de un Torneo.- Si debido al mal estado del tiempo o por causas de fuerza mayor un torneo ya comenzado no pudiera completarse el día previsto, la Dirección de ECUAJUNIOR podrá decidir entre las siguientes posibilidades:

- a) Terminar el torneo al día siguiente en la misma sede.
- b) Postergar la terminación del mismo para máximo 48 horas después, en la misma sede o en una alterna.
- c) Dar por terminado el torneo y los jugadores se acreditarán los puntos que hayan logrado hasta el momento de la suspensión, hasta la ronda completada.

Art. 12 Sistema de Juego.- El sistema de juego dependerá del número de inscritos, de la categoría del torneo

- a) En caso de que el número de jugadores sea menor a seis, se podría declarar desierta la categoría.
- b) Se jugará con cuadros de 8, 16, 32 y de 64 jugadores.
- c) Con cada Main Draw se realizará un Back Draw, excepto si se decide jugar round robin.
- d) En 10 años se jugará al mejor de dos sets, en caso de estar un set iguales se jugará un super tie-break a 10 puntos.
- e) En el resto de categorías se jugará al mejor de tres sets todos con tie-break. Excepto en el caso que por problemas de programación las autoridades decidieran otra forma.
- f) Los partidos de Back Draw se jugarán al mejor de dos sets, en caso de estar un set iguales se jugará un super tie-break. Si el caso lo amerita se podría jugar proset de 8.
- g) De haber jugadores interesados en participar una vez realizado el sorteo, podrán ser invitados jugar en el back draw si las circunstancias lo permitieran.

CAPÍTULO V: ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

Art. 13 Derechos de ECUAJUNIOR.- ECUAJUNIOR se reserva el derecho de organizar el Circuito ECUAJUNIOR por sí mismo a menos de llegar a un acuerdo con el organismo interesado en llevarlo a cabo.

Art. 14 Solicitud para Sede.- Si hubiere algún organismo interesado en organizar un torneo del Circuito ECUAJUNIOR deberán solicitarlo por escrito y con suficiente tiempo de anticipación para que no afecte el calendario oficial, suministrando la siguiente información:

- a) Categoría solicitada.
- b) Fecha solicitada.
- c) Nombre del club sede, dirección, teléfono y fax.
- d) Nombre, teléfono y fax del Director del Torneo.
- e) Número de canchas y horario disponible para el torneo.
- f) Superficie de las canchas.
- g) Hotel oficial, nombre, dirección, teléfono y fax.
- h) Disponibilidad de alojamiento en casas de familia u hotel con precios especiales.
- i) Transporte.

Cualquier otro detalle importante concerniente al torneo.

Art. 15 Requerimientos Mínimos para las Sedes.- Para realizar un torneo del Circuito ECUAJUNIOR, la sede deberá ofrecer lo siguiente:



...¡te ayudamos a lograrlo!

- a) Mínimo 4 canchas en buen estado. Si se tratara de 3 canchas éstas deberán tener luz reglamentaria que permita compensar la jornada de juegos o eventualmente cuando se tratan de categorías cuyo número sea manejable.
- b) Cada cancha deberá tener marcador, mesas, parasoles y sillas para el uso de los jugadores.
- c) El Director del Torneo, o su delegado, deberá permanecer en la sede del evento desde 30 minutos antes del inicio de la programación diaria, hasta la finalización de la misma.
- d) Servicio de encordado de raquetas en el club, a precio razonable, diariamente, desde el inicio del primer partido hasta la terminación del último partido.
- e) Personal de asistencia, mantenimiento de canchas y pasabolas a tiempo completo.
- f) Servicios higiénicos y camerinos para jugadores, damas y varones, en perfecto estado de funcionamiento y limpieza.
- g) Servicio de cafetería con sándwiches, bebidas gaseosas y agua en botella.
- h) Sistema de parlantes o altavoces que asegure que los jugadores escuchen los llamados a partido.
Un reloj oficial.
- i) Pizarra o vitrina en que se exhiban los cuadros, horarios de juego y resultados.
- j) Espacio cómodo cubierto, destinado al descanso de los jugadores.
- k) Teléfono para llamadas locales.
- l) Oficina o lugar de trabajo para el Supervisor, facilitando teléfono y fotocopiadora.

Art. 16 Obligaciones de las Sedes.- Además de cumplir con los requerimientos mínimos indicados en el artículo anterior, la sede tendrá las siguientes obligaciones:

- a) Nominar al Director del Torneo, quien deberá ser una persona capaz de cumplir con las obligaciones estipuladas en el Artículo correspondiente, del presente Reglamento.
- b) Usar el equipo de jueces calificados por la FET o la ITF
- c) Cubrir los costos de viaje, alojamiento y alimentación de dicho equipo de jueces.
- d) Mantener las canchas en perfectas condiciones de uso durante las competencias.
- e) Proporcionar pasabolas para todos los partidos, sin costo para los participantes.
- f) Hacer respetar en el club sede la utilización de espacios para las propagandas y promociones publicitarias señaladas por el Circuito ECUAJUNIOR

Art. 17 Funciones del Supervisor.- El Supervisor será el representante oficial de ECUAJUNIOR, en el caso de que no hubiera el Delegado de Ecuajunior, siendo sus funciones específicas:

- a) Supervisar y controlar el desarrollo del evento.
- b) Velar por el estricto cumplimiento del Reglamento, Código de Conducta y Reglas de Juego adoptadas por ECUAJUNIOR siendo su fuente original la I.T.F.
- c) Ejercer una supervisión general de todos los aspectos del torneo, incluyendo la conducta de los jugadores y acompañantes en la sede, hotel sede y transporte oficial.
- d) Velar por el cumplimiento de las funciones del Árbitro General, Árbitros Asistentes y otros oficiales.
- e) Colaborar activamente con el Árbitro General en el desarrollo de los partidos.
- f) Supervisar la existencia y desempeño de jueces de silla, si fuese el caso.
- g) Estar presente en la sede del torneo durante todo el desarrollo del evento. En caso de ausentarse, deberá nombrar un asistente y anunciarlo con anticipación.
- h) Reunirse con el Director del Torneo y el Arbitro General, cada vez que lo considere necesario, para intercambiar comentarios y coordinar cualquier acción futura.
- i) Integrar La Comisión de Conducta y presidirla.
- j) El Supervisor tendrá la potestad de solucionar problemas o llenar carencias que no permitan el normal desarrollo del torneo.
- k) Concluido el torneo, el Supervisor elevará un informe detallado de todas las instancias del evento, en el plazo máximo de 48 horas.
- l) Cumplir y hacer cumplir el Código de Oficiales.

Art. 18 Funciones del Director del Torneo.-

- a) Será el responsable del cumplimiento de todas las obligaciones de la sede, antes, durante y después de concluido el torneo, en especial, los pagos de transportación y estadía del Equipo de Jueces de ECUAJUNIOR, pagos de honorarios a pasabolas. En caso de ausentarse, deberá nombrar un asistente y anunciarlo con anticipación.
- b) Supervisar los detalles administrativos, incluyendo el cuidado y la preparación de las canchas.
- c) Deberá garantizar la atención adecuada a los deportistas: encordado, servicio de cafetería, pasabolas, transporte, etc.
- d) Colocar los cuadros de juego y la programación en la pizarra del club sede, al menos un día antes del inicio de la competencia, y mantener los datos actualizados.
- e) Asegurarse de contar con los elementos de trabajo y todo lo necesario para los partidos: bolas, marcadores, pasabolas, etc., de acuerdo a lo señalado en los artículos precedentes.
- f) Asegurarse de la colocación correcta de las pancartas publicitarias del Circuito ECUAJUNIOR
- g) Asegurarse de obtener fotografías del torneo, especialmente de la premiación, en que aparezcan las pancartas de los auspiciantes de ECUAJUNIOR.
- h) Tener preparados los trofeos o premios a ser entregados a la conclusión del torneo, en La Ceremonia de Premiación y Clausura del evento.
- i) Integrará La Comisión Organizadora y La Comisión de Conducta del torneo.
- j) Al día siguiente de concluido el evento, como máximo, deberá enviar a la oficina de ECUAJUNIOR, vía fax o email, los cuadros con los resultados y un informe detallado del torneo, así como también el informe económico del mismo.
- k) Durante la semana siguiente de concluido el torneo deberá enviar a ECUAJUNIOR, vía entrega inmediata, las pancartas de los patrocinadores de ECUAJUNIOR, fotos del evento que acrediten la presencia de los auspiciantes, recortes de periódico y cualquier otro material de interés para ECUAJUNIOR con relación a la competencia.

Art. 19 Funciones del Arbitro General.- Es la autoridad final para la interpretación y ejecución de los Reglamentos, Reglas de Juego y Código de Conducta adoptados por ECUAJUNIOR.

Son funciones del árbitro general:

- a) Vestir apropiadamente el uniforme de árbitro de ECUAJUNIOR y designar los jueces de silla, árbitros asistentes y otros oficiales que colaboren en el desarrollo del evento.
- b) Garantizar que el torneo sea conducido estrictamente apegado a los Reglamentos del presente reglamento, las Reglas y el Código de Conducta adoptados por ECUAJUNIOR.
- c) Designar la ubicación del reloj con la hora oficial del torneo. Asistir al Director del Torneo en la actualización de la cartelera con sus resultados y nuevos horarios de juego.
- d) Receptar la apelación presentada por un jugador contra alguna decisión de un oficial por algún punto de ley, no de hecho, y tomar una decisión.
- e) Su principal obligación es la presencia física mientras se desarrolla la competencia. En caso de ausentarse, deberá nombrar un reemplazo y anunciarlo con anticipación.
- f) Integrar La Comisión de Conducta.
- g) Concluido el torneo deberá enviar a la ECUAJUNIOR un informe detallado de todas las instancias del evento, violaciones al Código de Conducta, recomendaciones, etc., en el plazo máximo de 48 horas.
- h) Cumplir y hacer cumplir el Código de Oficiales y Acuerdos de Conducta de La FET

Art. 20 La Comisión de Disciplina.- La Comisión de Disciplina está integrada por el Director de ECUAJUNIOR o su delegado y un Delegado Permanente de La Comisión Técnica de ECUAJUNIOR y el Director del Torneo encargado de la realización del Circuito.

Esta Comisión, revisará la información pertinente y resolverá los casos que durante el desarrollo de cualquier torneo del Circuito ECUAJUNIOR, existiere una grave violación al Código de Conducta o algún incidente que, a criterio de La Comisión de Conducta en primera instancia, y de La Comisión de Disciplina en segunda y definitiva instancia, mereciera una inmediata amonestación o sanción del Circuito ECUAJUNIOR.

En caso de denuncia de faltas punibles cometidas, esta Comisión se reunirá con atribuciones para amonestar o sancionar a la persona o personas involucradas en la falta, según la gravedad y la reincidencia de las mismas. Su decisión, que entrará en vigencia de inmediato, será notificada al infractor, y se elaborará un informe, suscrito por los integrantes de la Comisión de Disciplina. Dicho informe será enviado a La F.E.T. para su conocimiento.

CAPÍTULO VI: ELABORACIÓN DE LOS CUADROS DE JUEGO

Art. 21 El Sorteo.- Será público y se llevará a cabo en las Oficinas de Ecuajunior o en el lugar donde se haya autorizado previamente, en la fecha y hora señaladas en La Hoja de Información del torneo en cuestión. Generalmente los martes a partir de las 9H00. O cuando la convocatoria lo indique.

Una vez concluido el sorteo no se podrá realizar modificaciones, excepto en el caso de que, por error u omisión:

- a) Un jugador con derecho a siembra no reciba la que le corresponde, o no sea sorteado.
- b) Un jugador, debidamente inscrito y aceptado por Ecuajunior, no sea sorteado.

En el caso a), se procederá de la siguiente manera:

- i) Error u omisión en siembra 1, 2, 3 ó 4, se repite el cuadro.
- ii) Error u omisión en siembra 5, 6, 7 u 8, se repite el cuadro, manteniendo las posiciones de las siembras 1, 2, 3 y 4.
- iii) Cuando el error sea con respecto al orden entre los grupos de siembras 3 y 4, 5, 6, 7 y 8, se otorgará al jugador el número de siembra que le corresponda, pero no se modificará el cuadro.

En el caso b), se repetirá el cuadro, manteniéndose las siembras en su orden y ubicación, procediéndose a sortear al resto de jugadores.

Si por alguna razón un jugador sembrado se retira, este puesto será ocupado por el jugador a quien era elegible des recibir una siembra (es decir el 9º en la lista según orden de ranking en el caso de un cuadro de 32) el puesto que deja vacante este jugador será llenado por un perdedor con suerte en el caso de haber jugado una quali o de un alternante.

Estos procedimientos se podrán aplicar siempre y cuando no se haya hecho pública la programación de juego, o no haya comenzado los partidos de los involucrados, en caso contrario y según el criterio del Supervisor amparado en el reglamento internacional se moverá las fichas involucradas intentando mover o tocar lo menos posible el sorteo ya establecido, es decir sólo el área donde se hay producido el error.

Art. 22 El Número de Siembras, los Byes.- El número de siembras será como sigue:

Para un cuadro de 128	16 siembras
Para un cuadro de 64	16 siembras
Para un cuadro de 48	16 siembras
Para un cuadro de 32	8 siembras
Para un cuadro de 24	8 siembras
Para un cuadro de 16	4 siembras
Para un cuadro de 8	2 siembras

En caso de que un cuadro no se complete, la ubicación de los byes se hará con prioridad para los sembrados, en su orden, y si sobran se ubicarán dividiéndolos en mitades, cuartos, octavos, etc. del cuadro, de manera de distribuirlos uniformemente en todas las secciones del mismo.

Art. 23 Determinación de las Siembras.- Para los distintos torneos del año se utiliza el Ranking de Singles de Ecuajunior actualizado al momento del sorteo.

- a) En el caso de que dos o más jugadores figuren empatados en el Ranking, se procede al sorteo. El o los jugadores desplazados ocuparán las siguientes siembras, hasta completar la última, luego de eso entrarán al sorteo.
- b) Excepcionalmente Ecuajunior podrá autorizar la inclusión en una posición preferencial, en su categoría base o en la superior, de algún jugador que no haya participado en uno o varios Torneos de Ecuajunior por motivos conocidos y justificados previamente, tomando en consideración sus antecedentes y actuaciones nacionales e internacionales.

Se entiende por antecedentes internacionales las actuaciones destacadas que se hayan registrado, dentro de los **últimos seis meses**, en competencias oficiales juveniles o profesionales, tales como: Campeonatos Sudamericanos, Circuitos y Torneos COSAT, FIT, WTA o ATP.

Se entiende por antecedentes nacionales las actuaciones destacadas que se hayan registrado, dentro de los últimos seis meses.

Art. 24 Cuadro de Simple Eliminación.-

Los jugadores se ubicarán de la siguiente manera:

- a) Las siembras deberán ser colocadas o sorteadas de la siguiente manera:
1. Coloque la siembra 1 en la línea 1 y la siembra 2 en la línea 8, 16, 32, 64, 128, según corresponda.
 2. Para determinar la ubicación de las siembras restantes, sortee por pares (siembras 3 y 4), o sorteo por grupos de 4 siembras (siembras 5-8, 9-12, 13-16) para ser colocadas de la siguiente manera:

Siembras	Cuadro de 8 (2 siembras)	Cuadro de 16 (4 siembras)	Cuadro de 24/32 (8 siembras)	Cuadro de 48/64 (16 siembras)	Cuadro de 96/128 (16 siembras)
1	1	1	1	1	1
2	8	16	32	64	128
3, 4		5 y 12	9, 24	17, 48	33, 96
5, 6, 7, 8			8, 16, 17, 25	16, 32, 33, 49	32, 64, 65, 97
9, 10, 11, 12				9, 25, 40, 56	17, 49, 80, 112
13, 14, 15, 16				8, 24, 41, 57	16, 48, 81, 113

* Los números en el cuadro indican la posición de la línea para las siembras correspondientes.

- a) Las líneas vacías serán llenadas de arriba a bajo por sorteo, con los jugadores restantes y los espacios para los que ingresen del Cuadro de Clasificación, si lo hubiere.
- b) Como un delineamiento para favorecer la “nueva competencia” la comisión de sorteos de Ecuajunior intentará en lo posible que los jugadores de un mismo club no se encuentren entre sí en primera vuelta.

CAPÍTULO VII: DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS

Art. 25 Disposiciones Varias

- Todos los torneos programados en el Calendario de Ecuajunior se jugarán de acuerdo con las Reglas Internacionales de Tenis, los Reglamentos vigentes y el Código de Conducta de la ITF y de la FET.
- La publicación del programa de juegos en la página web así como el que se exhiba en la sede del torneo, serán consideradas notificaciones oficiales de los partidos.
- El tiempo máximo de calentamiento, previo a un partido, será de cinco minutos.
- En el caso de un partido suspendido o pospuesto, el tiempo máximo de calentamiento es como sigue:

Tiempo de suspensión	Tiempo de calentamiento
De 0 a 15 minutos	No hay calentamiento
Más de 15 y menos de 30 minutos	3 minutos de calentamiento
30 o más minutos	5 minutos de calentamiento

- En el caso de que un partido se suspendiera o aplazara, luego de haberse realizado el sorteo pero antes de que el partido comience, el ganador del sorteo podrá volver a escoger cuando el juego se reinicie.
- En el programa de juegos deberá indicarse una “hora referencial” para la iniciación de cada partido. El llamado a partido se hará a medida que haya disponibilidad de canchas. Pasado quince minutos desde el llamado a competir, el árbitro general podrá aplicar el walk-over a los jugadores que no se hubieren presentado a disputar el partido. No se podrá llamar el partido antes de la hora referencial, salvo un acuerdo previo en conjunto con el Supervisor y/o Arbitro General.

- g) Al jugador que se presente diez minutos después de haber sido llamado el partido sin ninguna justificación valedera a criterio del Supervisor, podría comenzar el partido con la penalidad de un break en contra.
- h) En todos los casos y a efecto de la aplicación del artículo precedente, el reloj del árbitro general, o el que él designare, será considerado como el reloj oficial.
- i) Un partido podrá ser adelantado o atrasado por razones que lo justifiquen, siempre que haya acuerdo previo con los jugadores involucrados y el árbitro general.
- j) Los partidos se definen al mejor de tres sets, aplicándose el tie-break al igualar a seis games, en todos los sets y con el sistema de conteo con ventaja. En los casos señalados en el presente Reglamento, y con conocimiento previo de los competidores, se disputará partidos a tres set siendo el último un super tie-break a 10 puntos.
- k) El juego será continuado, sin descanso entre el segundo y el tercer set.
- l) En caso de que el programa lo exija, un jugador podrá participar hasta en tres partidos en un día, debiendo ser por lo menos uno de dobles.
- m) El tiempo mínimo de descanso entre un partido y otro estará basado en la cantidad de tiempo jugado:

Tiempo jugado	Tiempo mínimo de descanso	
	Aire libre	Bajo techo
Menos de 60 minutos	30 minutos	30 minutos
Entre 60 y 90 minutos	60 minutos	45 minutos
Más de 90 minutos	90 minutos	60 minutos

Este tiempo podrá disminuir si los jugadores y/o entrenadores involucrados lo acuerdan y lo aprueba el árbitro general.

- n) Los partidos de singles precederán **siempre** a los de dobles.
- o) En caso de no contar con luz artificial, los partidos deberán terminar a las 18h30 o a la hora que el árbitro general señale, terminado el game par del set en curso o al final de un set.
- p) Los partidos serán diurnos, aunque llegado el caso de falta de luz natural o por que el programa lo exija, se jugará con luz artificial previamente calificada por el árbitro general.
- q) Un jugador que participe en un partido nocturno deberá ser llamado a partido al día siguiente, con un intervalo de por lo menos 12 horas contadas desde el momento en que terminó el partido nocturno.
- r) Un partido podrá ser cambiado a otra cancha por disposición del Árbitro General y aprobado por el Supervisor del Torneo.
- s) Cuando el programa lo exija, o por causa de fuerza mayor, un partido jugado al aire libre podrá ser cambiado bajo techo, o viceversa, y a otra superficie.

CAPITULO VIII: TORNEOS MASTERS

Art. 26 Definición.- Es la competencia final y más importante de cada temporada del Circuito Ecuajunior, en ella participarán los jugadores que durante la temporada hayan acumulado suficiente cantidad de puntos en su ranking que les permita estar invitados a esta competencia final que tendrá un valor diferente en cuanto a puntuación.

Art. 27 Sede.- Ecuajunior se reserva el derecho de elegir una sede que podría ser diferente a la que usualmente se juega el circuito, dependiendo del interés de sus patrocinadores y la disponibilidad de clubes.

Art. 28 Campeón del Circuito Ecuajunior.- El Campeón del Circuito Ecuajunior de cada temporada, será el jugador que acumule el mayor puntaje obtenido de torneos del Circuito Ecuajunior, sumados a los que obtenga después de haberse jugado el MASTERS. Ocupará la primera posición en el Ranking de Reordenamiento o Primer Ranking de Ecuajunior de la siguiente temporada, siempre que permanezca en ésta. Será considerado

como jugador ganador del premio que ofrece el Circuito Ecuajunior. En caso de empate de puntos se jugará un partido entre los involucrados y así encontrar el favorecido del premio.

* La opción adicional sería usar el ranking de la FET para los torneos donde se encuentren inscritos nuevos jugadores de tal forma que no logremos completar las siembras.

Art. 29 El Campeón de Torneo MASTER.- El Campeón del Torneo MASTER si coincide con ser el Campeón del Circuito Ecuajunior habrá obtenido el premio anunciado para la temporada, de no ser el mismo jugador el premio será algo anunciado por Ecuajunior en acuerdo con su patrocinador.

Art. 30 Competencia.- En el Torneo MASTER se disputarán los Campeonatos de cada categoría con el sistema de Round Robin en su primera fase de donde saldrán los clasificados para la fase final por simple eliminación. A menos que por causas de fuerza mayor deba utilizarse otro sistema como el de simple eliminación.

Art. 31 Los Jugadores.- De acuerdo al Ranking del Circuito Ecuajunior actualizado previo al MASTERS, podrá participar los siguientes jugadores por categoría y sexo:

	10 Años	12 Años	14 Años	16 Años
Damas	15 + WC	15 + WC	15 + WC	15 + WC
Varones	15 + WC	15 + WC	15 + WC	15 + WC

- a) En caso de los jugadores empatados en el último lugar de las aceptaciones directas, se utilizara el siguiente criterio para su inclusión en el cuadro.
- Mayor participación de los Torneos del Circuito Ecuajunior durante la presente temporada
 - Menor puntos de penalidades sufridas durante la presente temporada
 - Puntos de bonificación en singles
 - Sorteo
- b) En el caso de que uno o más jugadores se excusaran de participar, ellos serán sustituidos por los siguientes del ranking.

Art. 32 Confirmación de Participación.- Con suficiente tiempo de anticipación la Oficina de Ecuajunior anunciará los clasificados al Torneo MASTER, ya sea en www.ecuajunior.net ó www.ecuajunior.com ó vía información directa. Los jugadores deberán confirmar su participación con las autoridades de Ecuajunior de lo contrario serían sustituidos.

Art. 33 El Back Draw.- Si a criterio de la organización existiere la posibilidad de realizar un Back Draw con aquellos jugadores que no clasificaron a la fase final se realizará con algún tipo de premio consuelo estableciendo una puntuación en este cuadro.

Art. 34 Sistema de Juego.- Se formarán cuatro grupos con cuatro jugadores en cada uno de ellos en donde jugarán todos contra todos. De cada grupo saldrán un clasificado a un cuadro de simple eliminación (semifinal) que estará sorteado de antemano. En esta segunda fase se jugará por simple eliminación. A no ser que se haya decidido jugar todo el evento por simple eliminación. Los partidos serán de acuerdo al requerimiento de su categoría.

Art. 35 Puntaje para el Ranking del Circuito Ecuajunior

El Torneo MASTERS otorgará puntos para el Ranking de Ecuajunior de cada categoría, de acuerdo a los puntajes, bonificaciones y penalizaciones señalados en el Capítulo XII).

CAPÍTULO IX: TORNEO DEL CIRCUITO ECUAJUNIOR



...¿ite ayudamos a lograrlo!

Art. 36 Definición.- Los Torneos del Circuito Ecuajunior son competencias de singles, que se realizan de preferencia en fines de semana y que se programan, de acuerdo a las semanas protegidas del calendario internacional y nacional emitido por organismo rector del tenis nacional.

Art. 37 Inscripciones.- De la manera en que anotamos en el Capítulo III.

Art. 38 Cancelaciones.- Los jugadores inscritos a un Torneo del Circuito Ecuajunior podrán cancelar su participación, a través de la oficina de Ecuajunior, mediante email o llamadas por teléfonos hasta el martes, 18:00 horas previo al sorteo de dicho torneo, sin recibir penalidad alguna. O en la fecha que indique la convocatoria.

Los jugadores inscritos y seleccionados como aceptaciones directas, que cancelen su participación al torneo, una vez realizado el sorteo, tendrán las siguientes penalidades:

- | | |
|-----------------------------|------------|
| (a) Plenamente justificados | -2 puntos. |
| (b) No justificados | -8 puntos. |

Los jugadores que participarán en la quali y cancelan su participación una vez realizado del sorteo, tendrán las siguientes penalidades.

- | | |
|------------------------------|-----------|
| (a) Plenamente justificables | -2 puntos |
| (b) No Justificados | -5 puntos |

Art. 39 Perdedores con Suerte (Lucky Losers) y Alternantes.- Los jugadores perdedores de la última ronda de la quali, tienen derecho a ocupar un cupo como “perdedor con suerte” en el Main Draw de Torneo correspondiente. El cupo para el perdedor con suerte se crea cuando un jugador inscrito y seleccionado como Aceptación Directa o clasificado de la Quali, cancela su participación o no se presenta. El jugador con más alto ranking que haya perdido en última vuelta será el que tenga la primera opción de ser tomado en cuenta, y así sucesivamente. En caso de empate en el ranking, se procederá al sorteo. Para posibles vacantes se utilizarán jugadores de las vueltas previas. El jugador deberá estar listo para jugar apenas se produzca la vacante.

Art. 40 Sistema de Juego.-

Todas las competencias del Circuito Ecuajunior se jugarán por el sistema de simple eliminación, en un solo cuadro con byes si fuera necesario. Como lo hemos visto en los artículos anteriores. A menos que el organizador decida por el sistema Round Robin debido a un bajo número de inscritos.

Art. 41 Puntaje para el Ranking de Circuito Ecuajunior.-

Los Torneos del Circuito Ecuajunior otorgarán puntos para el Ranking de Ecuajunior de cada categoría, de acuerdo a los puntajes, bonificaciones y penalizaciones señalados en el Capítulo XII, del presente Reglamento.

CAPÍTULO X:

Art. 42 Puntaje para el Circuito Ecuajunior.-

Los cuadros de Quali otorgarán puntos para el Ranking del Circuito Ecuajunior de cada categoría, de acuerdo a los puntajes, bonificaciones y penalizaciones señalados en el Capítulo XII, del presente Reglamento.

CAPÍTULO XI: CATEGORÍA DE 10 AÑOS

Consideraciones importantes

Con la categoría de 10 años se inicia el proceso de competencia en el tenis. Sin embargo, en esta etapa el objetivo fundamental debe ser el desarrollo técnico y la formación del espíritu deportivo, estimulando el esfuerzo, moderando el énfasis por ganar y enseñando a aceptar la derrota como una eventualidad común en el deporte.

Durante este período los niños debieran sentir, únicamente, la presión propia de toda competencia y no la que puedan ejercer los adultos: padres, profesores, dirigentes, etc.

Ante estas consideraciones, Ecuajunior ha resuelto lo siguiente para esta categoría:



...¡te ayudamos a lograrlo!

- a) Se tendrá especial atención en el comportamiento de los padres de familia, entrenadores, barras y dirigentes, y se tomarán medidas drásticas contra aquellas personas que, de alguna manera, rebasen los límites del fair-play, violenten el espíritu deportivo y el respeto mutuo o presionen indebidamente a quienes intervienen en la competencia.
- b) Todos los Torneos serán individuales.
- c) Cuando el tiempo y las facilidades del club sede lo permitan, se desarrollarán competencias paralelas en otros deportes y/o se organizará una fiesta de confraternidad infantil.
- d) Si no se completara el número suficiente de jugadoras para la realización del respectivo cuadro de juego, éstas podrían participar en la competencia de varones.

CAPÍTULO XII: RANKING DEL CIRCUITO ECUAJUNIOR

A.- Elaboración de los Ranking de Ecuajunior

Art. 44 Definición.- Los jugadores que participen en el Circuito de Ecuajunior incluyendo su MASTER tendrán derecho a recibir la puntuación de acuerdo a la instancia a la que hayan accedido.

Art. 45 1º Ranking de la Temporada.-

Este ranking se elabora al iniciar la temporada, tomando como base los Rankings Finales de cada categoría de la temporada anterior.

Este ranking sirve como referencia para la designación de las siembras del primer torneo de la temporada con los jugadores que quedan en la categoría más los jugadores que suben de categoría y eliminando a los jugadores que pasan de categoría. Una vez ubicados los jugadores en el ranking, no tendrán ningún puntaje. Es un ranking de reordenamiento.

Art. 46 2º Ranking del Circuito.-

Se elabora luego de jugarse el primer Torneo de la temporada con los puntos que se hayan hecho acreedores los jugadores de la quali, del Main Draw y del Back Draw de cada categoría.

Art. 47 Ranking Subsiguientes.-

A partir del 2º Ranking, luego de cada Torneo del Circuito Ecuajunior de cada categoría, se elaborará un nuevo ranking con la suma de puntos del ranking previo + los puntos obtenidos en el Torneo que se acaba de jugar.

Cada uno de estos rankings se utiliza para la selección de jugadores de aceptaciones directa y la elaboración de los cuadros de juego del siguiente Torneo del Circuito de la presente temporada.

Art. 48 Ranking previo al MASTER.-

Luego del último Torneo del Circuito Ecuajunior programado en el Calendario Oficial Anual de Ecuajunior y previo al MASTER, se elaborará el ranking correspondiente en cada categoría, con la suma de los puntos de todos los torneos jugados por cada participante.

Art. 49 Ranking Final de la Temporada.-

Se elabora luego del MASTER Ecuajunior, con la suma de los puntos del ranking previo al MASTER Ecuajunior + los puntos obtenidos en el MASTER Ecuajunior.

Este ranking se utiliza como base para la elaboración del Primer Ranking de temporada.

B.- Puntaje del Ranking de los Torneos del Circuito Ecuajunior

Art. 50 Primer Ranking de Temporada:

No se acreditarán puntos al elaborar este ranking.

Art. 51 Main Draw y Back Draw

a) Cuadro de 8 y 16:

ESTATUS	CUADRO	PUNTOS	PUESTO
Campeón	Main Draw	120	1º
Finalista	Main Draw	90	2º
Semifinalista	Main Draw	70	3º y 4º
Campeón	Back Draw	60	5º
Finalista	Back Draw	50	6º
Semifinalistas	Back Draw	45	
Cuartos Finalista	Back Draw	30	
Participación	Back Draw	20	

a) Cuadro de 32:

ESTATUS	CUADRO	PUNTOS	PUESTO
Campeón	Main Draw	120	1º
Finalista	Main Draw	90	2º
Semifinalista	Main Draw	70	3º y 4º
Cuartos Fianlistas	Main Draw	60	5º al 8º
Campeón	Back Draw	50	9º
Finalista	Back Draw	45	10º
Semifinalistas	Back Draw	30	
Cuartos Finalista	Back Draw	20	
Segunda Ronda	Back Draw	10	
Participación	Back Draw	6	

c) Cuadro de 64

ESTATUS	CUADRO	PUNTOS	PUESTO
Campeón	Main Draw	120	1º
Finalista	Main Draw	90	2º
Semifinalista	Main Draw	70	3º y 4º
Cuartos Fianlistas	Main Draw	60	5º al 8º
Campeón	Back Draw	50	9º
Finalista	Back Draw	45	10º
Semifinalistas	Back Draw	30	
Cuartos Finalista	Back Draw	20	
Ronda anterior	Back Draw	10	
Ronda anterior	Back Draw	8	
Ronda anterior	Back Draw	7	
Participación	Back Draw	6	

Art. 52 MASTER Ecuajunior: 16 Clasificados Round Robin

Campeón	Finalista	Semifinales	Cuartos	9º/16º
350	250	160	110	70

Art. 53 MASTER Ecuajunior: 16 Clasificados Simple eliminación

ESTATUS	CUADRO	PUNTOS	PUESTO
Campeón	Main Draw	350	1º
Finalista	Main Draw	250	2º
Semifinalista	Main Draw	160	3º y 4º
Campeón	Back Draw	120	5º
Finalista	Back Draw	100	6º

Semifinalista	Back Draw	85	
Cuartos de Final	Back Draw	75	
Participación		70	
Participación + WO injustificado		10	

Art. 54 Bonificaciones

Ranking	1	2	3	4	5/6/7/8	9/10
Bonificación	6	5	4	3	2	1

Se producen cuando un jugador de menor ranking le gana a uno de los 10 mejores del ranking utilizado para ese torneo.

Art. 55 Penalizaciones.-

Habrán puntos de penalización que serán descontados al ranking combinado de cada jugador por infracción al Código de Conducta, de la siguiente manera:

Descalificación automática	20 puntos
Abandono injustificado de la cancha o torneo	10 puntos
Pérdida por w.o. injustificado	8 puntos*
Pérdida por w.o. justificado	2 puntos
Por cada sanción de la secuencia (excepto abuso verbal)	4 puntos
Por cada sanción debido a abuso verbal	8 puntos
Por cada 3 sanciones en un mismo torneo	5 puntos
No asistencia a ceremonias de premios u otras	12 puntos

Todos los puntos de penalización serán descontados en el momento de elaborar el próximo inmediato ranking.

- La penalización por w.o. injustificado aumentará en 2 puntos cada vez.

a) Sanciones por abandono o walk over.

Queda claramente establecido que, luego de cumplido el tiempo reglamentario y sancionado por el árbitro general, un walk over no podrá ser levantado por ningún motivo.

i) Walk Over justificado

Para que un w.o. sea considerado justificado, el jugador deberá comunicar a Ecuajunior, dentro de la semana de la competencia, por escrito, las razones de dicho w.o., a no ser que la lesión o enfermedad hubiere sido debidamente comprobada por el médico oficial de Ecuajunior y reportada al árbitro general y o supervisor del mismo.

Toda lesión o enfermedad que motive un w.o. o el abandono de un partido o del torneo, deberá ser comprobada por el médico de cabecera del jugador, dentro de la semana de la competencia.

Ecuajunior se reserva el derecho de confirmar la veracidad de cualquier justificación.

ii) Walk Over injustificado

Las penalizaciones por w.o. injustificado aumentarán en un punto cada vez. En caso de 3 w.o. injustificados en el año, el jugador no podrá ser aceptado en ningún torneo avalado por Ecuajunior durante los siguientes 3 meses.

b) Acumulación de sanciones

Por cada tres sanciones que reciba un jugador durante un mismo torneo, aunque fuere por diferentes causas, será penalizado con 5 puntos adicional descontado de su próximo ranking.

Un jugador que acumule 20 puntos de penalización en cualquier momento del año, no será aceptado ni en el siguiente torneo del Circuito Ecuajunior de su categoría base ni en el de la categoría superior. En caso de reincidencia luego de la suspensión de los dos torneos, La Comisión de Disciplina resolverán la sanción a ser impuesta.

ANEXO I:

Código de Conducta

El objetivo de este código es regular la conducta y propiciar el juego limpio (fair play) de los participantes durante las competencias.

a) Jugadores, Dirigentes, Entrenadores, Padres de Familia u otras Personas Relacionadas

Ecuajunior, por faltas cometidas por jugadores, dirigentes, entrenadores, padres de familia u otras personas relacionadas con el jugador, según la gravedad y la reincidencia de las mismas, podrá sancionar con amonestación, suspensión o expulsión.

Las personas antes señaladas que injuriaren de palabra u obra a los dirigentes y/o equipo de jueces que conforman el funcionamiento de Ecuajunior, o que su actitud menoscabare el espíritu deportivo, el espectáculo, la integridad física de las personas, el respeto mutuo de cuantos intervienen en una competencia y la recta aplicación de las reglas de juego y de otras que se dictaren para su realización, serán sancionadas por el directorio de Ecuajunior o su Comisión de Disciplina.

Cualquier autoridad de un evento: Supervisor, Director o Árbitro General, podrá pedir a un padre de familia, entrenador o representante de un jugador, que se retire de un partido o de la sede donde se está desarrollando un torneo, si considera que con su actitud esa persona está presionando o perjudicando de alguna manera a su representado o al rival de éste, o está impidiendo el normal desarrollo de otros partidos o del torneo en sí. Siendo el jugador en mención el responsable final de la conducta de sus relacionados siempre y en todo momento durante el desarrollo de la competencia.

b) Puntualidad

Cualquier jugador que no estuviere listo para jugar, pasado quince minutos desde el llamado a competir, podrá ser sancionado con walk-over por el árbitro general. Una vez sancionado el w.o., éste no podrá ser levantado por ningún motivo. Si a criterio del Supervisor el jugador llegase injustificadamente 10 minutos tarde después de haber realizado el llamado oficial, podría ser penalizado con un break en contra al inicio del partido.

c) Vestimenta y Equipo

Todos los jugadores deberán presentarse a competir correctamente vestidos, usando ropa de tenis limpia. En todos los casos, la decisión del árbitro general será definitiva. En caso de conveniencia por parte de un patrocinador los jugadores podrán estar autorizados y/o obligados a vestir la camiseta oficial del circuito para jugar los partidos y ceremonias oficiales.

i) Vestimenta no aceptable

Camisetas, blusas, shorts, pantalones, etc. de vestir, pantalonetas de gimnasia, T-shirts y otro tipo de ropa inapropiada no será permitida durante un partido, incluso durante el calentamiento. En caso de duda, deberá consultarse al árbitro general.

ii) Equipos de dobles

Los miembros de una pareja de dobles deberán vestirse con ropa que sea sustancialmente del mismo color.

i) Identificaciones visibles

• **Camiseta, suéter o chompa**

Mangas: Una identificación comercial (que no sea del fabricante de la ropa), en cada manga, ninguna de las cuales puede exceder de 19,5 cm², más un logotipo standard del fabricante de la ropa, en cada manga, ninguno de los cuales puede exceder de 13 cm².

Frente, espalda y cuello: Únicamente se pueden colocar dos logotipos standard del fabricante, ninguno de los cuales puede exceder de 13 cm², o un solo logotipo del fabricante, que no exceda de 19,5 cm².

Ropa sin mangas: Las dos identificaciones comerciales (que no sean del fabricante de la ropa), ninguna de las cuales puede exceder de 19 cm², pueden ser colocadas en el frente.

• **Falda y short**

Únicamente dos logotipos standard del fabricante, ninguno de los cuales puede exceder de 13 cm², o un solo logotipo del fabricante, que no exceda de 19,5 cm².

- **Licra**
Solo un logotipo del fabricante que no exceda de 13 cm².
 - **Vestidos**
 1. Dos identificaciones comerciales (no del fabricante de la ropa) más dos logotipos standard del fabricante, ninguno de los cuales puede exceder de 13 cm², o un solo logotipo del fabricante que no exceda de 19,5 cm². Las identificaciones comerciales pueden ser colocadas en cada manga o, en caso de ser vestido sin mangas, según lo indicado anteriormente.
 2. No se permitirá ningún logotipo ni identificación comercial en la espalda o el cuello.
 - **Medias y zapatos**
Dos logotipos standard del fabricante en cada media y en cada zapato. Los logotipos de las medias de cada pie no podrán exceder de 13 cm².
 - **Raqueta**
Logotipos standard del fabricante en la raqueta y en las cuerdas.
 - **Gorra, cintillo y muñequera**
Un logotipo standard del fabricante, que puede contener escritura, que no exceda de 13 cm².
 - **Bolsos, toallas u otros equipos**
Logotipos standard de los fabricantes de equipos de tenis en cada artículo, más dos identificaciones comerciales en un bolso, ninguna de las cuales puede exceder de 26 cm².
- iv) **Calentadores**
Solamente podrán usarse calentadores en los períodos de calentamiento previo al partido, siendo necesaria la autorización del árbitro general para usarlos durante el partido, siempre y cuando éstos cumplan con las reglas señaladas anteriormente.
- v) **Cambio de vestimenta**
El árbitro general podrá pedir al jugador que se cambie la vestimenta que no cumpla con las especificaciones anteriores. No se permitirá el uso de cinta adhesiva, esparadrapo, etc. Si un jugador no cumple con la disposición del árbitro general, podrá ser sancionado de acuerdo a lo estipulado en el literal g) del presente código.
- d) **Abandono de la cancha**
Un jugador no podrá abandonar el área de la cancha durante un partido, incluyendo el calentamiento, sin la autorización del árbitro general.
Un jugador que viola esta regla podrá ser descalificado por el árbitro general.
- e) **Mejor esfuerzo**
Un jugador debe hacer su mejor esfuerzo para ganar un partido.
Un jugador que viola esta regla podrá ser descalificado por el árbitro general.
- f) **Abandono de un partido**
Un jugador no podrá abandonar un partido comenzado, sin una razón justificada y aceptada por el árbitro general.
En caso de hacerlo, puede ser descalificado por el árbitro general.
- g) **Demora injustificada**
Un jugador deberá comenzar a jugar el partido luego del período de calentamiento. De allí en adelante el juego debe ser continuo y el jugador no deberá demorar deliberadamente el partido.
Durante los cambios de lado se permitirá un máximo de 90 segundos, desde el momento en que la bola sale fuera de juego hasta que es golpeada por el servidor dando inicio al siguiente game, al final de cada set, este tiempo será de 120 seg. Si ese primer servicio es malo, el segundo servicio deberá ser realizado sin demora.
El receptor deberá jugar al ritmo razonable del servidor y deberá estar listo para recibir cuando el servidor está listo para servir.
Cualquier demora por pérdida natural de la condición física, lesión o negativa a seguir jugando, constituye una violación a esta regla.

La primera violación a esta regla será penalizada con advertencia, y cada violación subsiguiente será sancionada con una violación al código de conducta, de acuerdo con la secuencia de penalidades de punto establecida en el literal q) del presente Código de Conducta.

Obscenidad audible

Los jugadores no pueden decir palabras obscenas dentro de la sede del torneo.

En caso de hacerlo durante un partido, el jugador deberá ser sancionado de acuerdo con la secuencia de penalidades de punto establecida.

Para la interpretación de esta regla, “obscenidad audible” es definida como el uso de palabras conocidas comúnmente como “malas palabras o palabras indecentes” dichas de forma clara y suficientemente fuerte para ser escuchadas por el juez de silla, los espectadores, pasabolas, etc.

i) Instrucciones (coaching)

Los jugadores no pueden recibir instrucciones de juego (coaching) durante un partido.

Durante un partido por equipos, un jugador podrá recibir instrucciones del capitán, quien estará sentado dentro de la cancha, sólo durante los cambios de lado al finalizar un game, pero no cuando cambia de lado durante un tie-break.

Un jugador no podrá recibir instrucciones durante el desarrollo de ningún otro partido. Las provisiones de esta regla deberán ser cumplidas estrictamente.

Un jugador podrá recibir instrucciones cuando un partido es interrumpido y el jugador sale de la cancha.

La palabra “coaching” incluye cualquier consejo o instrucción.

En caso de violación a esta regla, el jugador deberá ser penalizado de acuerdo con la secuencia de penalidades de punto establecida.

j) Obscenidad visible

Los jugadores no pueden hacer ningún tipo de gestos obscenos en la sede del torneo.

En caso de hacerlo durante un partido, el jugador deberá ser sancionado de acuerdo con la secuencia de penalidades de punto establecida.

Para la interpretación de esta regla, “obscenidad visible” es definida como hacer señales o gestos, por parte de un jugador, con sus manos y/o raqueta o bolas que comúnmente tengan un significado obsceno o grosero.

k) Abuso de bolas

Los jugadores no pueden golpear, patear y/o arrojar en forma violenta o con furia una bola de tenis dentro de la sede del torneo, excepto jugando un punto durante un partido o el calentamiento.

En caso de que este tipo de violación ocurra durante un partido, el jugador deberá ser sancionado de acuerdo con la secuencia de penalidades de punto establecida.

Para la interpretación de esta regla, “abuso de bolas” es definido como tirar una bola intencionalmente fuera del cerramiento de la cancha, golpear una bola en forma peligrosa o temeraria dentro de la cancha, o golpear una bola en forma negligente sin tomar en cuenta las consecuencias.

l) Abuso de raquetas o equipos

Los jugadores no pueden golpear, patear y/o arrojar en forma violenta o con furia una raqueta o cualquier tipo de equipo dentro de la sede del torneo.

En caso de que este tipo de violación ocurra durante un partido, el jugador deberá ser sancionado de acuerdo con la secuencia de penalidades de punto establecida.

Para la interpretación de esta regla, “abuso de raquetas o equipo” es definido como dañar o destruir raquetas o equipos intencional y violentamente, o golpear en forma violenta e intencional la red, cancha, silla de juez o cualquier objeto fijo durante un partido por furia o frustración.

m) Abuso verbal

Los jugadores no pueden, en ningún momento, abusar verbalmente de un oficial, oponente, espectador u otra persona dentro de la sede del torneo.

En caso de que este tipo de violación ocurra durante un partido, el jugador deberá ser sancionado de acuerdo con la secuencia de penalidades de punto establecida.

Para la interpretación de esta regla, “abuso verbal” es definido como una afirmación/manifestación verbal dirigida a un oficial, oponente, espectador u otra persona que implique deshonestidad o sea despectiva, insultante o injuriosa.

n) Abuso físico

Los jugadores no pueden, en ningún momento, abusar físicamente de un oficial, oponente, espectador u otra persona dentro de la sede del torneo.

En caso de que este tipo de violación ocurra durante un partido, el jugador deberá ser sancionado de acuerdo con la secuencia de penalidades de punto establecida.

Para la interpretación de esta regla, “abuso físico” es el contacto no autorizado a un oficial oponente, espectador u otra persona.

g) Conducta antideportiva

Los jugadores deberán, en todo momento, conducirse de manera correcta y conceder el debido respeto a la autoridad de los oficiales y a los derechos de los oponentes, espectadores y otros.

En caso de que ocurra una violación de este tipo durante un partido (incluso en el calentamiento), el jugador deberá ser sancionado de acuerdo con la secuencia de penalidades de punto establecida.

En circunstancias flagrantes o particularmente injuriosas para el buen desarrollo de un torneo, o especialmente graves, una sola violación a esta regla constituirá también una ofensa mayor de “conducta agravante” y estará sujeta a las penalidades adicionales señaladas más adelante.

Para la interpretación de esta regla, “conducta antideportiva” es definida como un acto de mala conducta claramente abusivo o perjudicial para el deporte, realizado por un jugador, pero que no está determinado específicamente en ninguna de las prohibiciones expuestas en el presente Código de Conducta. Además, “conducta antideportiva” puede incluir, pero no ser limitada a, hacer, decir, dar, autorizar, aprobar o confirmar cualquier manifestación o exposición que tenga, o sea hecha con la intención de tener un efecto perjudicial o dañino para los mejores intereses del torneo y/o las autoridades del mismo.

Ofensas Mayores

Ningún jugador deberá, en ningún torneo organizado o avalado por Ecuajunior, verse comprometido en un acto de “conducta agravante”, el cual es definido de la siguiente manera:

1. Uno o más incidentes de conducta definida en este código como “conducta antideportiva”.
2. Un incidente de conducta flagrante y particularmente perjudicial para el éxito de un torneo o una falta especialmente grave.
3. Una serie de violaciones al Código de Conducta dentro de un mismo torneo que, aunque no constituyan “conducta agravante”, establezcan un patrón de conducta grave, injuriosa o perjudicial para el normal desarrollo de los torneos avalados por la FET.
4. Un jugador que acumule 20 puntos de penalización en cualquier momento del año, no será aceptado en el siguiente torneo nacional de su categoría base ni en el de la categoría superior. En caso de reincidencia luego de la suspensión de los dos torneos, Ecuajunior resolverá la sanción a ser impuesta.

h) Advertencias/sanciones

Cualquier jugador que reciba tres advertencias/sanciones durante un torneo, será penalizado con 1 punto adicional descontado a su próximo ranking, además de los puntos descontados por cada violación del Código de Conducta.

i) Secuencia de Penalidades de Punto

La secuencia de penalidades de punto utilizada para las violaciones definidas anteriormente (excepto “demora injustificada”) es la siguiente:

Primera ofensa	Advertencia
Segunda ofensa	Pérdida de un punto
Tercera ofensa	Penalidad de game

Las penalidades descritas anteriormente, deberán ser impuestas por el árbitro general, su asistente, el supervisor, el juez de silla o cualquier otro oficial designado por el árbitro general para

conducir o supervisar uno o varios partidos. El jugador deberá ser claramente informado de la advertencia y/o cualquier penalidad de punto subsiguiente impuesta.

Después de la segunda ofensa, el árbitro general o el supervisor deberán ser llamados y permanecer en la cancha para que la eventual decisión de descalificación sea tomada por uno de ellos. Una sola ofensa puede ser motivo de descalificación inmediata.

j) Regla de demora/interrupción de juego

Cualquier demora no intencionada de juego, el abuso de la regla de los veinte (20) segundos entre puntos o de los noventa (90) segundos del cambio y 120 segundos al final del set, pueden acarrear una advertencia al jugador en la primera ofensa, y la pérdida de un punto en todas las infracciones subsiguientes.

Cualquier distracción continua del juego regular, como gruñir o gemir, será tratada de la siguiente manera: en la primera ofensa se cantará let y el punto será vuelto a jugar; en la segunda ofensa se cantará let, el punto se volverá a jugar y el jugador será advertido por el oficial de que, en caso de que hubiera una tercera o subsiguiente infracción, perderá un punto en cada ocasión.

k) Interrupción para cambio de ropa o ir al baño

En singles un jugador está autorizado para un máximo de dos (2) interrupciones por partido para damas y una para varones y en dobles, cada pareja esta autorizada para un máximo de dos (2) interrupciones (solo para damas). Cada vez que un jugador abandona la cancha para ir al baño o para cambiarse de ropa, se considerará como una de sus dos (2) interrupciones permitidas (solo para damas), tanto si su rival abandona o no la cancha. En dobles, si los integrantes de una pareja abandonan la cancha juntos, cuenta como una de sus dos (2) interrupciones permitidas. Si los integrantes de una pareja abandonan la cancha en momentos diferentes, serán consideradas como sus dos (2) interrupciones permitidas. Estas interrupciones pueden ser utilizadas para visitas al baño, cambio de ropa, o ambas cosas (solo para damas), o ambas cosas.

1. Interrupción para ir al baño. Puede ser pedida cuando sea necesario y deberá ser utilizada en el set break (al final del set). La interrupción no puede exceder cinco (5) minutos, mas el tiempo correspondiente al set break (para damas).
2. Interrupción para cambio de ropa. Solo puede ser utilizada por las damas en el set break. La interrupción no puede exceder de siete (7) minutos. Esto incluye los cinco (5) minutos de la interrupción, más los noventa (120) segundos del set break.

En ambos casos, los jugadores deberán ser acompañados por el árbitro general u otro oficial designado. Si debido a la ubicación del baño en la sede es necesario extender la interrupción de cinco (5) minutos, el árbitro general deberá colocar un aviso en la pizarra de información antes de que comiencen los partidos. Las violaciones de tiempo o abuso de esta regla estarán sujetas a advertencia en la primera ofensa y a un punto de penalización cada veinte (20) segundos de allí en adelante. Salidas adicionales al baño, serán autorizadas, pero penalizadas, de acuerdo a la escala de penalidades, si el jugador no está listo para jugar en el tiempo permitido.

El árbitro general o el supervisor tienen la autoridad para negar el permiso de abandonar la cancha a un jugador durante un partido para una interrupción para ir al baño o para cambiarse de ropa, si el árbitro o el supervisor interpretan este permiso como abuso flagrante o como maniobra de un jugador (nota: esto establece el hecho de que el árbitro general o el supervisor pueden prohibir el abandono de la cancha a un jugador si, a su juicio, no es necesario).

l) Descalificación

Sólo el árbitro general y/o el supervisor pueden descalificar a un jugador por una sola violación al presente código o siguiendo la secuencia de penalidad de punto indicada anteriormente.

Después de la segunda ofensa, se intentará que el árbitro general o el supervisor estén presentes y permanezcan en la cancha para que la eventual decisión de descalificación sea tomada por uno de ellos. Una sola ofensa puede ser motivo de descalificación inmediata.

Si la ofensa descalificadora se produce en ausencia del árbitro general y/o del supervisor, el oficial o autoridad presente deberá suspender el partido, llamar a uno de ellos y explicar los hechos en detalle para que pueda decidir la acción a tomar.

Cualquier jugador que es descalificado de un partido, será descalificado del torneo Ecuajunior o su Comisión de Disciplina decidirán la sanción que le deberá ser impuesta, excepto cuando se trate de w.o., o por razones de vestimenta o equipo, o pérdida de condición física, o cuando su compañero(a) de dobles o equipo comete una violación que causa la descalificación.

m) Determinación y Penalización

El árbitro general y/o el supervisor deberán hacer las investigaciones necesarias para determinar los hechos en relación con ofensas cometidas por los jugadores en la sede del torneo y, una vez determinada la violación, deberán determinar la penalización, que no corresponda a la secuencia de puntos de penalización, y deberán notificar por escrito al jugador y a su delegado, si lo hubiere.

Regla de Tratamiento Médico

En el caso de que un jugador durante un partido o el calentamiento sufra una condición médica (lesión o enfermedad), o crea que requiere un diagnóstico médico y un posible tratamiento por una condición médica, podrá solicitar y recibir un “tiempo- fuera médico” por cada nueva condición médica contraída. Un requerimiento para un tiempo- fuera médico (consistente en un tiempo de evaluación más un tiempo- fuera de 3 minutos para tratamiento que deberá ser determinado por el médico o el fisioterapeuta del torneo) puede ser hecho por un jugador en cualquier momento durante un partido o el calentamiento. Este requerimiento deberá ser hecho directamente por el jugador o el capitán, en caso de equipos, al juez de silla o a un oficial del torneo. Sin embargo, para conceder un tiempo- fuera médico, la condición médica no tiene que ser necesariamente visible para el juez de silla o el oficial. De haber sangrado podría extenderse a 5 minutos de tratamiento.

En el caso de haya habido vómito o sangrado se reanudará el partido una vez que se haya limpiado la cancha.

La evaluación y el tratamiento en cancha de la condición médica de un jugador, será hecha únicamente por el médico o el fisioterapeuta del torneo. En el caso de que un jugador sufriera más de una condición médica al mismo tiempo, podrá concedérsele máximo dos tiempos- fuera médicos consecutivos.

A continuación se establecen las condiciones médicas tratables o no- tratables:

a) Condiciones Médicas Tratables:

El médico o el fisioterapeuta del torneo determinarán si una condición médica es tratable. Las condiciones médicas tratables incluyen, pero no están limitadas a lesión, enfermedad, condiciones relacionadas con el calor y calambres. A un jugador sólo se le concederá un tiempo- fuera médico por partido por calambres. Un jugador con una lesión o enfermedad anterior al inicio del partido, podrá requerir y recibir sólo un tiempo- fuera médico en el caso de que la condición se agravara durante el partido.

Una vez que la evaluación ha sido hecha, el médico o el fisioterapeuta del torneo determinarán la necesidad de un tiempo- fuera médico de tres minutos o menos. El tiempo permitido para la evaluación médica no deberá exceder de tres minutos. Si durante la evaluación de máximo tres minutos se determina la existencia de una condición médica tratable debido a una lesión o enfermedad que necesita de tratamiento posible, el médico o el fisioterapeuta del torneo solicitará un tiempo- fuera médico de tres minutos.

b) Condiciones Médicas No- Tratables

Los jugadores no podrán recibir tratamiento médico para las siguientes condiciones:

1. Cualquier condición médica que el médico o el fisioterapeuta del torneo determine como que no puede ser tratada apropiadamente durante un partido (por ejemplo, una condición degenerativa que no pueda ser mejorada o solucionada por un tratamiento en cancha).
2. Fatiga general del jugador.
3. Cualquier tratamiento que requiera la aplicación, en cancha o fuera de ella, de inyecciones, infusiones intravenosas u oxígeno. Exceptuando los casos de diabetes, donde recibirá inyecciones, fuera de la cancha.

c) Condiciones Tratables en un Cambio de Lado

Todas las condiciones médicas clasificadas como tratables, incluyendo el arreglo del soporte médico (esparadrapo, vendas, cintas, etc.) o requerimientos médicos (bebida deportiva, lentes de contacto) pueden ser tratadas por el médico o el fisioterapeuta del torneo durante los noventa segundos de un cambio de lado. Sin embargo, un jugador deberá siempre solicitar la presencia del médico o el fisioterapeuta del torneo a través de un oficial.

d) Procedimiento para el Tiempo- fuera



...ite ayudamos a lograrlo!

1. Durante un partido, en cualquier momento, un jugador podrá solicitar y recibir un tiempo-fuera médico para una nueva condición médica. Habiendo requerido la presencia del médico o el fisioterapeuta del torneo, el jugador tiene la opción de:

- Continuar jugando hasta que llegue el médico o el fisioterapeuta del torneo.
- Dejar de jugar hasta que llegue el médico o el fisioterapeuta del torneo.
- Continuar jugando hasta el siguiente cambio de lado y, entonces, tomar el tiempo- fuera médico.

Si un jugador escoge detener el partido y esperar la llegada del médico o el fisioterapeuta del torneo, el partido queda oficialmente suspendido y el tiempo- fuera médico comienza una vez que el médico o el fisioterapeuta del torneo llega a la cancha y comienza su evaluación.

Nota:

- Una vez que el tratamiento es completado, el juego se reinicia inmediatamente.
 - El médico o el fisioterapeuta del torneo podrán tratar a un jugador máximo en tres cambios de lado durante un partido. Estos tratamientos pueden ser realizados durante cualquier cambio de lado, en forma consecutiva o no.
2. Si un jugador sufre una condición médica durante el calentamiento, podrá requerir y recibir un tiempo-fuera médico. Cualquier condición física contraída en el calentamiento será considerada como una lesión o enfermedad anterior al inicio del partido.

e) Suspensión Médica de Juego

El árbitro general y/o el supervisor podrán determinar una suspensión médica de juego y esperar la llegada del médico o el fisioterapeuta del torneo, si bajo extremas circunstancias, a su discreción, consideran que continuar jugando sin consulta o tratamiento médico puede perjudicar físicamente o poner en peligro la vida del jugador. Si luego de la evaluación correspondiente el médico o el fisioterapeuta del torneo determina que continuar jugando el partido puede poner en riesgo la salud del jugador, el árbitro general y/o el supervisor pueden retirar al jugador del partido.

ANEXO II:

DESCRIPCIÓN DE PREMIOS PARA LOS GANADORES DEL II CIRCUITO ECUAJUNIOR 2008

PREMIOS DE DUNLOP

Los Campeones(as) de cada una de las etapas que están previstas en el calendario, recibirán una ORDEN DE COMPRA por \$.40 USD y para los Vicecampeones(as) una ORDEN DE COMPRA por \$.20 USD, en el MASTER el valor del bono se duplicará, es decir \$80 para los Campeones \$40 para los Vicecampeones, para ser usado en la tienda de DUNLOP ubicada en el Anexo Samborondón, o llamando al representante local que es el señor Sebastián Hidalgo al 097958743.

En cada etapa habrá 4 campeones y 4 vicecampeones, entregándose un valor total de \$240. Al ser 12 Etapas en el 2009 más 8 campeones y 8 vicecampeones del Master no arroja un total de premios Dunlop por \$.3840 Dichas órdenes podrán servir para comprar totalmente un artículo o para pagar parcialmente el mismo y son acumulables.

Además para aquellos jugadores que estén ubicados dentro de los 5 mejores del ranking Ecuajunior en cualquier momento del año recibirán el 20 % de descuento en cualquier artículo Dunlop de la tienda antes mencionada. Para los jugadores que estén dentro de los 10 mejores el 10% y para todo jugador que figure en el ranking por haber participado en alguna etapa del circuito recibirá el 5% de descuento.

ANEXO III:

COMPETENCIA POR EQUIPOS

Ecuajunior organizará la Competencia por Equipos con la finalidad de los jugadores desde temprana edad tengan la oportunidad de aprender a competir en equipos, los mismos que a la postre serán los que nos



...¡te ayudamos a lograrlo!

representen en Sudamericanos, Juego Bolivarianos, Juegos Panamericanos, Copa Federación, Copa Davis, Olimpiadas, etc.

Se aplicará el mismo reglamento internacional de la ITF referente a competencias por equipos, con algunos cambios que creemos conveniente adaptar para que la competencia sea mejor estructurada, pareja y entretenida.

CONFORMACION DE EQUIPOS

Los equipos estarán integrados por máximo tres jugadores(as) y mínimo dos jugadores(as) más un Capitán opcional.

Los integrantes podrán elegir sus compañeros con la única restricción que sean parte de la categoría.

CONFRONTACIONES

Los encuentros entre dos equipos se harán la mejor de tres puntos. El primer punto se disputará con un Singles entre los jugadores # 2 de su equipo. El segundo punto se disputará de la misma manera pero entre los jugadores # 1 de cada equipo. Para el tercer punto se jugará un Dobles integrado por cualquiera de los jugadores de cada equipo.

ORDEN DE JUGADORES EN UN EQUIPO

Para saber quien es el jugador 1, 2 o 3 de cada equipo se utilizará el ranking de Ecuajunior, si no hubiera participado lo suficiente para tener un ranking real, será el Comité Técnico de Ecuajunior quien dará el estatus.

El jugador # 1 del equipo sólo podrá jugar como # 1. El jugador # 2 podrá jugar como #2 y ante la ausencia del # 1 podrá jugar como # 1. El jugador # 3 (si lo hubiera) podrá jugar como # 2 ante la ausencia del # 1 o del # 2 de su equipo.

OBJETIVO DE ESTA COMPETENCIA

Sólo los jugadores que alguna vez fueron seleccionados nacionales han tenido la oportunidad de vivir una competencia en equipos, misma que encierra un ambiente diferente de disciplina, obediencia y compañerismo. Así mismo sólo los entrenadores que tengan enorme experiencia son aquellos que pueden haber tenido la oportunidad de capitanear un equipo.

El objetivo principal de la competencia por equipos de Ecuajunior es dar la oportunidad a los jugadores a aprender a competir en equipo, y el objetivo secundario es dar la oportunidad a los entrenadores de capitanear un equipo de tenis.