



Federación Internacional de Tenis de Mesa



Manual del

JUEZ GENERAL DE COMPETENCIAS

6ta Edición, junio de 2011,

La ITTF anima la reproducción de información de este Manual, con tal de que la fuente esté reconocida.

PRÓLOGO

Esta 6ta edición del Manual para Jueces Generales de Competición ha sido revisada, tanto para reflejar los cambios en leyes y reglamentos desde la publicación de la última edición en 2003 y para incorporar nuevos temas. Agradecimientos a los colegas y a la Comisión de Árbitros y Jueces Generales sobre los valiosos comentarios y discusiones durante su preparación. Una palabra especial de agradecimiento a Colin Clemett, que es el autor original de los primeros 5 ediciones de este manual. Sugerencias para mejoras adicionales son siempre bienvenidos y deben ser enviadas al Presidente del Comité de Árbitros y Jueces Generales, c / o la Oficina de la ITTF.

Albert Rooijmans Junio 2011

Primera Edición 1971

2ª Edición enero de 1994

3ª Edición noviembre de 1995

4ª Edición diciembre de 1997

5ª Edición septiembre de 2003

6ª Edición Junio de 2011

Publicado por:

La Federación Internacional de Tenis de mesa
Chemin de la Roche 11
1020 Renens/Lausanne, Suiza,
Teléfono: +41 21 340 7090
Fax: +41 21340 7099
Correo electrónico: jserra@ittf.com

Traducción realizada por

5 H Q H O O H Q G H] % 2 /

Guillermo Coydán (CHI)

Yoanna Ramirez (COL)

Andrés Larroza (PAR)

URC Latinoamérica

La Federación Internacional de Tenis de Mesa, fundada en 1926, está formada por 215 Asociaciones Nacionales de Tenis de Mesa. Supervisa un número competencias por el título mundial, incluyendo el campeonato Mundial Individual y por Equipos, así como la serie de torneos del Pro Tour. Su principal función es gobernar el deporte a nivel internacional para el beneficio de unos treinta millones de jugadores competitivos a escala mundial. Desde 1988 el tenis de mesa ha sido un deporte olímpico, en el programa de los Juegos Olímpicos de Verano. Desde 1960 el tenis de mesa ha sido un deporte paralímpico en el programa de los Juegos Paralímpicos de verano.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

1 RESPONSABILIDADES DEL JUEZ GENERAL	3
1.1 General – Director de Competencias (DC)	3
1.2 inscripciones	3
1.3 Sorteo y Calendario	4
1.4 Oficiales de partidos (Árbitros)	4
1.5 Decisiones	4
1.6 Descalificaciones	5
1.7 Ausencias	5
2 MÉTODOS DE COMPETENCIA	6
2.1 Sistemas básicos	6
2.2 orden de juego en los Grupos	8
2.3 Cálculo de Clasificación en los grupos	8
2.4 Competencias de clasificación	11
2.5 Competencias por Equipos	12
3 EL SORTEO Y SIEMBRA	13
3.1 Propósito	13
3.2 Siembras, Vacantes (byes) y Previas	13
3.3 Realización de Sorteos	13
3.4 Procedimientos alternativos para sorteos	18
3.5 Alteraciones del Sorteo	19
3.6 Siembra de Grupos	20
3.7 Sorteo de Segunda Fase	22
4 PLANIFICACIÓN Y CONTROL	23
4.1 Objetivo	23
4.2 Tiempos	23
4.3 Conflictos	24
4.4 Asignación de Mesas	24
4.5 Documentación	24
4.6 Control del Juego	26
4.7 Partidos decisivos y Finales	28
4.8 Calendario de los árbitros	29
CONCLUSIÓN	29
5 COMPETENCIAS PARA TENIS DE MESA (PTM)	30
Apéndice A: CALIFICACIÓN DE JUEZ GENERAL INTERNACIONAL	34
Apéndice B: JUEGOS FUERA DE ORDEN EN ENCUENTROS POR EQUIPOS	35
Apéndice C: SORTEO DE SEGUNDA FASE	37

LISTA DE FIGURAS

Simple Eliminación	7	Cuadro de Sorteo con Siembras	18
Doble Eliminación	7	1er cuarto de sorteo	19
Eliminación Progresiva	8	Sorteo Alternativo	19 - 20
Números de Partidos en eliminaciones	8	Justificación para re-sorteo parcial	21
Número de partidos en los grupos	9	Sistema de la Serpiente Básico	22
El orden de juego en los grupos	9	Sistema de la Serpiente Modificada	22
Resultados de Grupo	10 – 12	Numeración de Partidos	25
Clasificación	13	Programa para sorteo de 64-lugares	26
Siembras, vacantes (byes) y clasificaciones	15	Calendario del Torneo	27
Sorteos para 6 y 11 siembras	16	Detalles de Partido	27
Sección 1/16 de sorteo	16	Sección del calendario de trabajo	28
Inscripciones y ranking	17	Sección de	28
Cuadro de sorteo con Todas las Inscripciones	18	Calendario de Árbitros	29

MANUAL PARA JUEZ GENERAL DE COMPETENCIAS

INTRODUCCIÓN

El Manual para Oficiales de Partidos cubre los deberes del Juez General respecto a un partido, mientras que éste manual trata con las responsabilidades más amplias de un Juez General en la planificación y dirección de un torneo dirigido de acuerdo con las Regulaciones para Competencias Internacionales. La duplicidad se ha evitado en lo posible a fin de que, mientras que el Manual para Oficiales de partido puede ser utilizado como referencia independiente por los árbitros y jueces generales de partidos, los Jueces Generales de competencias deben considerar los dos documentos de forma complementaria. Un Juez General de partido es responsable de la supervisión de los oficiales de partido y de la interpretación de las reglas en un partido o evento en particular. Un Juez General de competencias tiene las mismas responsabilidades que un Juez General de partido en relación con la competencia, y también es responsable de su **gestión técnica**.

1 RESPONSABILIDADES DEL JUEZ GENERAL

1.1 General

1.1.1 El papel de un Juez General de competencias difiere considerablemente de una Asociación a otra y de una competencia a otra. Por una parte (él o ella) está involucrado en cada etapa de la organización de una competencia, desde bosquejar el formulario de inscripción hasta, la planificación de las finales; por otra parte, el Juez General sólo aparece el día de la competencia solamente para decidir cualquier cuestión de interpretación de las reglas. En los últimos años, un Director de Competencia es designado en los eventos más importantes como el Campeonato Mundial, World Tour y Circuitos Juveniles. Los Reglamentos actuales para competencias internacionales no definen las funciones del Director de Competencia. En términos generales, el Juez General es responsable de todos los aspectos técnicos y el Director de Competencia de los temas relacionados con la la presentación del evento.

1.1.2 Es costumbre nombrar a uno o más Jueces Generales Adjuntos, que ejercen la autoridad del Juez General en determinadas circunstancias. Por ejemplo, un Juez General adjunto se puede requerir simplemente para tomar el lugar del Juez General en su ausencia, siendo responsable de temas particulares, como la legalidad de ropa y equipo, o para hacerse cargo de un área en particular, como un salón de juego independiente. Es esencial para el Juez General y los adjuntos ponerse de acuerdo al inicio de una competencia cuáles serán sus funciones. A partir de entonces, el Juez General debe tener cuidado de no socavar su autoridad al interferir innecesariamente en las tareas para las que han sido dadas responsabilidad teniendo en cuenta que la responsabilidad última recae en el Juez General.

1.1.3 El objetivo de cada Juez General debe ser asegurarse de que el torneo del cual es responsable se ejecute de acuerdo a lo planificado, en plena conformidad con las normas pertinentes y sin incidentes. Esta situación ideal, rara vez se produce y la verdadera prueba de la capacidad de un Juez General es la forma en que él o ella se ocupa de los problemas que puedan ocurrir. En estas situaciones, el Juez General debe optar por un comportamiento que esté entre tratar de complacer a todos, que es prácticamente imposible, o siendo totalmente inflexible, insistiendo en el estricto cumplimiento de todos los detalles de cada regla, sin embargo, puede ser irrazonable ser demasiado estricto en algunas circunstancias.

1.1.4 Si bien los intereses de los jugadores deben ser la prioridad del Juez General, normalmente hay otros cuyas preocupaciones deben tenerse en cuenta, como los espectadores, los medios de comunicación, organizadores y, no menos importante, patrocinadores cuya contribución pudo haber hecho posible la competencia. A ninguno de ellos se le debe permitir dominar la decisión del Juez General, pero se les debe dar la debida consideración en la resolución de problemas. La tarea del Juez General es escuchar los distintos puntos de vista, para luego hacer, y mantener la decisión más justa posible.

1.2 Director de Competencia (DC)

1.2.1 El DC y el Juez General comparten la responsabilidad para el éxito de una competencia. El DC ayudará a los organizadores y al Juez General a lograr la mejor presentación posible de nuestro deporte. El Juez General tiene la responsabilidad de la interpretación de las reglas de juego y ese sentido, la decisión del Juez General es la definitiva. El DC es un representante oficial de la ITTF y tiene la autoridad final en todos los asuntos relacionados con el acuerdo contractual entre la ITTF y la entidad organizadora. El DC y el Juez General deben trabajar en estrecha colaboración en todos los asuntos técnicos, incluyendo inscripciones, siembra y sorteo, distribución de mesas y calendario, las condiciones de juego y anuncios, y la planificación de los partidos a ser televisados.

1.2.2 La presentación del sorteo público es un elemento clave de la relación entre el DC y el Juez General. Deben asegurarse de que proporcionarán un sorteo técnico competente junto con una presentación visual de primera clase para los medios de comunicación y los participantes. En este sentido, el Juez General es responsable de la conducción del sorteo, el DC de la presentación. El DC y el Juez General son solidariamente responsables de proporcionar en la reunión de Delegados una información actualizada con relación al calendario de juego, área de juego (ADJ), el horario

de transporte, las comidas y hospitalidad, controles de raqueta y de dopaje y los requerimientos de los medios de comunicación.

1.2.3 Para garantizar una buena presentación, el DC coordinará la marcha de entrada y de salida del área de juego apropiados para cada etapa de la competencia, con planes detallados para las mesas a ser televisadas. Especialmente durante televisación en vivo, el DC y el Juez General deben asegurarse de partidos estén en horario en la medida de lo

posible y sin retrasos. El DC debe asegurarse de que el Juez General es esté al tantode los partidos con espectáculo como la música preliminar, inicio / la música de marcha, los anuncios a los espectadores, música de intervalo y los requerimientos de la Televisión. Durante la televisión en directo, el DC es responsable de los procedimientos dentro del área de juego , coordinación con el director de la televisión, el locutor y los participantes en el partido.

1.2.4 El Juez General es responsable de la comunicación entre el control de raquetas, los árbitros y los jugadores. El DC apoyará de cerca, sobre todo ayudando con los jugadores y entrenadores.

1.3 Inscripciones

1.3.1 El Prospecto debe especificar el equipamiento a ser usado indicará claramente las condiciones bajo las cuales las inscripciones serán aceptadas, poniendo énfasis a cualquier variación respecto a las reglas usuales. Para los eventos de equipos, el Prospecto debe especificar el sistema de juego por equipos y si hubieran fases clasificatorias en los eventos individuales debe indicar las bases sobre las que se asignarán la ubicación de los jugadores a estas competencias. El Juez General es parcialmente responsable del formulario de inscripción y, siempre que sea posible, deberá verificarlo antes de su publicación.

1.3.2 El Prospecto puede considerarse como un contrato entre el organizador y el jugador. En él, el organizador especifica las condiciones bajo las cuales el torneo será conducido y completando y entregando el formulario de inscripción implica que el jugador o la jugadora aceptan estas condiciones. Es entonces responsabilidad del Juez General ver que ambas partes cumplan con sus obligaciones. El organizador debe proporcionar el equipamiento especificado y las condiciones de juego y el jugador debe someterse a las regulaciones especificadas.

1.3.3 El Juez General también es responsable de verificar la validez de las inscripciones. Los jugadores no pueden participar en los Campeonatos internacionales Abiertos sin el permiso de sus Asociaciones y pueden representar a una Asociación en un evento por equipos sólo si son elegibles para hacerlo.

1.4 Sorteo y Calendario

1.4.1 El Juez General de un torneo es responsable de la conducción del sorteo y la planificación de los partidos por tiempo y mesa. El Juez General no tiene que llevar a cabo estas tareas personalmente y él o ella pueden preferir delegarlas, sobre todo cuando ellos sean llevados a cabo en parte o completamente por un computador. Sin embargo, es importante recordar que mientras la autoridad para llevar a cabo una tarea puede delegarse, la responsabilidad a distancia no es posible. Por consiguiente, el Juez General debe estar seguro de que los oficiales autorizados para actuar en su nombre son capaces de hacerlo.

1.4.2 Siempre que sea posible, el Juez General o un adjunto deben asistir al sorteo, pero si esto no es posible el Juez General debe aprobar los resultados lo más pronto posible. Igualmente, si el Juez General no preparara el calendario, el o ella debe ver tan pronto como sea posible que el mismo es razonable con relación a los medios disponibles. Una vez que el sorteo y el calendario han sido aceptados por el Juez General, ningún cambio subsecuente debe hacerse sin su consentimiento.

1.5 Oficiales de Partidos (Árbitros)

1.5.1 El éxito de un torneo depende de la colaboración estrecha entre el Juez General y los árbitros. El juez General probablemente no los haya elegido directamente ni los conozca personalmente, por lo que será aconsejable que tan pronto como sea posible aproveche la oportunidad para conocerlos. Durante el torneo, el Juez General debe estar accesible y listo para proporcionar apoyo dónde necesario pero, en cualquier disputa entre jugadores y/o los entrenadores y árbitros, él o ella deberá tener cuidado de tratar a ambas partes de manera justa e imparcial.

1.5.2 Antes del inicio de un torneo el Juez General deberá tener una sesión de información con los árbitros, dándoles los detalles del transporte y alimentación, su asignación a los grupos de arbitraje y el horario de los partidos que les corresponde, preferentemente con un resumen impreso, considerando las posibles dificultades de comunicación por el idioma. Además el Juez General deberá recordarles cualquier cambio reciente en las reglas y explicarles cómo el Juez General espera que las reglas y el reglamento sean aplicados, también es aconsejable informar a los capitanes de equipo y entrenadores acerca de la instrucción dada a los árbitros.

1.5.3 Los árbitros que controlan los partidos de acuerdo con las reglas y reglamentos, pueden considerarse como agentes del Juez General quien necesita estar seguro de que ellos son competentes. Las regulaciones definen la magnitud de su jurisdicción y las circunstancias en las que ellos deben informar al Juez General, que es el único que puede tomar ciertas decisiones como por ejemplo la legalidad del equipo empleado. Ellos deberán, sin embargo, intentar resolver los problemas sin la participación del Juez General cuando esté dentro de su jurisdicción para hacerlo.

1.5.4 La selección de los árbitros para las diferentes fases, así como para las fases finales, siempre debe estar basada sobre la competencia actual y no sólo en la reputación o en la experiencia. Es aconsejable para el Juez

General formar un pequeño grupo de observadores experimentados para ver tanto como sea posible a los árbitros mientras ellos están arbitrando los partidos y evaluar su actuación. Tales evaluaciones son especialmente valiosas cuando los árbitros son desconocidos para el Juez General, permitiéndole designar los equipos de árbitros más capaces para dirigir los partidos finales.

1.6 Decisiones

1.6.1 El Juez General tiene el último veredicto sobre cualquier pregunta de interpretación de una regla que se produzca durante la competencia para la que él o ella hayan sido designados, y tales decisiones no pueden revocarse por nadie. Sin embargo las decisiones que él o ella puedan hacer en materias no cubiertas por las reglas, podrán estar sujeto a apelación al Comité Organizador apropiado, por lo que es esencial saber exactamente qué reglas son aplicables a la competencia en disputa. En competencias internacionales puede asumirse que las reglas y los reglamentos para competencias Internacionales son aplicables a menos que el Prospecto indique las excepciones.

1.6.2 Las decisiones deben ser basadas principalmente en el conocimiento de las reglas pertinentes pero en muchos casos hay otros elementos de juicio. En estos casos el Juez General puede guiarse por precedentes, por la interpretación oficial de la ITTF, o simplemente tomando en cuenta el propósito de una regla o reglamento. Es una buena costumbre de los Jueces Generales llevar un "registro del Torneo" en el que se pueda anotar cualquier incidente ocurrido y las acciones tomadas. No sólo como una ayuda para mantener la consistencia de sus decisiones, que es esencial, sino también porque proporcionará un valioso registro de las circunstancias ocurridas en caso de cualquier protesta o apelación.

1.6.3 La capacidad de juicio juega un papel importante en las decisiones de ciertos asuntos como la aceptación de las condiciones de juego y vestimenta. Una protesta por un jugador después de un cambio de lados debido a que le afecta la luz de una ventana descubierta en el fondo no puede rechazarse automáticamente simplemente porque en el juego anterior el otro jugador no levantó ninguna objeción. La situación debe evaluarse objetivamente en cada ocasión y, si el árbitro considera la protesta justificada, la ventana podría cubrirse o, si necesario, llevarse el partido a otra mesa.

1.6.4 Igualmente, el hecho de que a un jugador se le haya permitido llevar, por ejemplo, un reloj de pulsera de color plata brillante en varios partidos, no significa que él o ella tiene el derecho de usarlo en un partido subsecuente si el jugador contrario considera que ese objeto le distrae. Una decisión más difícil es aceptar o no una vestimenta que no es ilegal pero que podría afectar a la presentación del deporte. No todos los Jueces Generales tendrán la misma opinión y la vestimenta que es permitida sin cuestionamientos en un torneo podría ser prohibida en otro.

1.6.5 Sin embargo, es esencial para la consistencia de las normas a ser aplicadas a lo largo de un torneo y los detalles de cualquier decisión sobre la legalidad o conveniencia de la vestimenta hay que anotarlas en el registro de torneo. Es aconsejable también informar a los jugadores y árbitros sobre cualquier restricción general que el Juez General desea aplicar, como la prohibición del uso gorras de béisbol, y de cualquier concesión general, como un permiso para llevar los pantalones deportivos si el salón de juego está muy frío o por razones religiosas.

1.7 Descalificaciones

1.7.1 El Juez General no debería verse involucrado en la toma de decisiones relativas a casos de mal comportamiento no muy relevantes, aunque debe ser informado de los castigos impuestos por el árbitro. Los procedimientos de notificación permitirán al Juez General estar sobre aviso y anticiparse a posibles problemas simplemente presenciando cualquier partido en el que intervenga un jugador o entrenador que haya sido avisado o penalizado, de manera que conocerá las circunstancias que harán necesarias medidas disciplinarias; cuando esto no sea posible, deberá recabar, de las partes implicadas, y con sumo cuidado, los hechos que entienden han ocurrido, pudiendo, incluso solicitar el testimonio de testigos.

1.7.2 Cuando un árbitro informe de un mal comportamiento de un jugador al Juez General, significará que el mal comportamiento es tan grave que no puede ser tratado con la aplicación de puntos de penalización, o bien porque ha persistido después de haber sido penalizado con 3 puntos. En ambos casos, el Juez General deberá descalificar al jugador, a menos que considere que las decisiones del árbitro fueron totalmente incorrectas. El Juez General deberá ser discreto al decidir si la descalificación afectará sólo al partido, a la prueba o a la totalidad de la Competencia, en concordancia con la gravedad de la ofensa cometida.

1.7.3 Hay algunos comportamientos que obligatoriamente conducen a la descalificación y otros para los que la descalificación es el procedimiento usual. Un jugador que no pasa un control antidoping debe ser descalificado, así también uno que cambia de raqueta durante un partido sin permiso. Para un jugador cuya raqueta se encuentra ilegal durante una inspección oficial de raqueta, el Juez General debe seguir las directivas para el Control de Raqueta para eventos de la ITTF que se encuentra en <http://www.ittf.com/URC/PDF/URC>. Se recomienda también seguir estas directivas para otros eventos en los que el Control de Raqueta se lleva a cabo.

1.7.4 Los poderes disciplinarios del Juez General y del Comité de Competencia no suelen extenderse más allá de la Competencia para la que fueron nombrados; cualquier otra medida disciplinaria será decidida y tomada por la Asociación a la pertenezca el infractor. Cuando el motivo de la descalificación de un jugador o entrenador sea muy grave, el Juez General deberá remitir informe sobre los mismos a la Asociación Organizadora y a la Asociación a la que pertenezca el infractor, con copia a la URC para eventos sancionados por la ITTF. Este informe deberá especificar de forma concisa y clara los hechos y las medidas aplicadas, pero deberá evitar las opiniones y recomendaciones.

1.8 Ausencias

1.8.1 Las descalificaciones por mal comportamiento, afortunadamente no son muy frecuentes, sin embargo las motivadas por ausencias porque no están disponibles para jugar son más comunes. Aunque el objetivo primordial es asegurar el cumplimiento del calendario previsto para los partidos, debe prestarse especial atención en no perjudicar ni a competidores puntuales ni al desarrollo de la competencia por permitir excesivos retrasos en el comienzo de los partidos. Pueden permitirse pequeños retrasos en casos especiales, como podrían ser inclemencias del tiempo que hagan que se retrasen la mayoría de los participantes o retrasos debido a un accidente.

1.8.2 Siempre que sea posible, los jugadores deberán ser avisados de su posible descalificación y ser descalificados tan pronto como su ausencia produzca serios retrasos en la competencia. Es importante actuar de igual forma con todos los jugadores y no hacer discriminaciones entre los jugadores de elite y el resto, de forma que todo el mundo pueda ver que las decisiones tomadas son justas e imparciales. La descalificación por incomparecencia en una prueba no implica la descalificación automática de otras pruebas, que deberán ser analizadas de forma separada, a menos que se indique al Juez General que el jugador implicado no puede participar, quizás debido a una lesión.

1.8.3 Los retrasos y ausencias son algunas veces atribuidos al hecho de que los horarios de partidos, previamente anunciados han sido alterados. Se debe poner esfuerzo en mantener el calendario planificado, sin embargo los cambios son a veces inevitables y cuando esto suceda, hay que asegurarse de que los jugadores, entrenadores y capitanes de equipo han recibido el aviso correspondiente. Anuncios verbales o dejados en casilleros no son métodos fiables de comunicación, avisos escritos deben entregarse personalmente a todos los jugadores y oficiales involucrados, si fuera necesario en los hoteles donde ellos están alojados, y también anuncios públicos en la sala de competencias.

1.8.4 Si un jugador es descalificado después de la finalización de un partido por cualquier razón, este jugador será considerado como que ha perdido el partido. El partido se registrará como un partido no jugado, para el jugador descalificado, así como para su oponente, que subsecuentemente será el ganador.

2 SISTEMAS DE COMPETENCIA

2.1 Sistemas Básicos

2.1.1 Los sistemas básicos de competencia son "por eliminación" y "por grupos", o sistema "todos contra todos", que pueden usarse independientemente o combinando unos con otros. En un sistema "por eliminación", los inscritos son sorteados en pares de forma que uno se enfrenta al otro, los perdedores quedan "eliminados", o relegados, después de un determinado número de derrotas, y los ganadores avanzan a la siguiente ronda hasta que queda uno solo. En un sistema "por grupos", los jugadores son ubicados en grupos en los que cada jugador juega contra el resto de integrantes de su grupo; los resultados de los partidos se emplean para calcular la clasificación dentro de cada grupo.

2.1.2 El sistema por simple eliminación mostrado en la Figura 2.1 es el más comúnmente empleado en las competencias, pero existen muchas variantes. La doble eliminación, mostrado en la figura 2.2, da a los perdedores una segunda oportunidad de avanzar colocándolos en otra simple eliminación, los lugares vienen determinados por la ronda en la que ellos perdieron, el mismo principio puede ser ampliado, de forma que para quedar definitivamente eliminado deberá perder 2 o más partidos. El partido extra mostrado en la esquina inferior derecha del diagrama, puede ser jugado si, en la final, un jugador perdedor de una etapa inicial venciera al jugador que no hubiera sido derrotado previamente, de manera que ambos habrían perdido una sola vez.

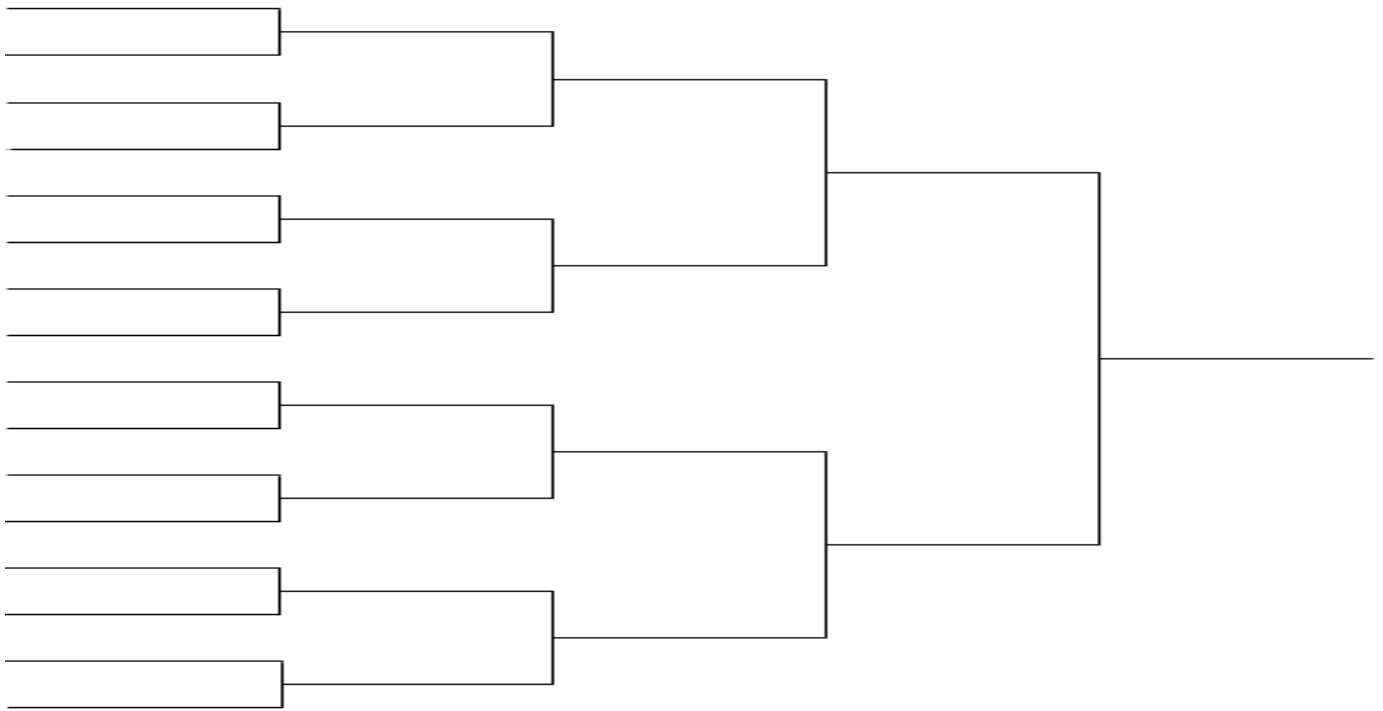


Figura 2.1 Simple Eliminación

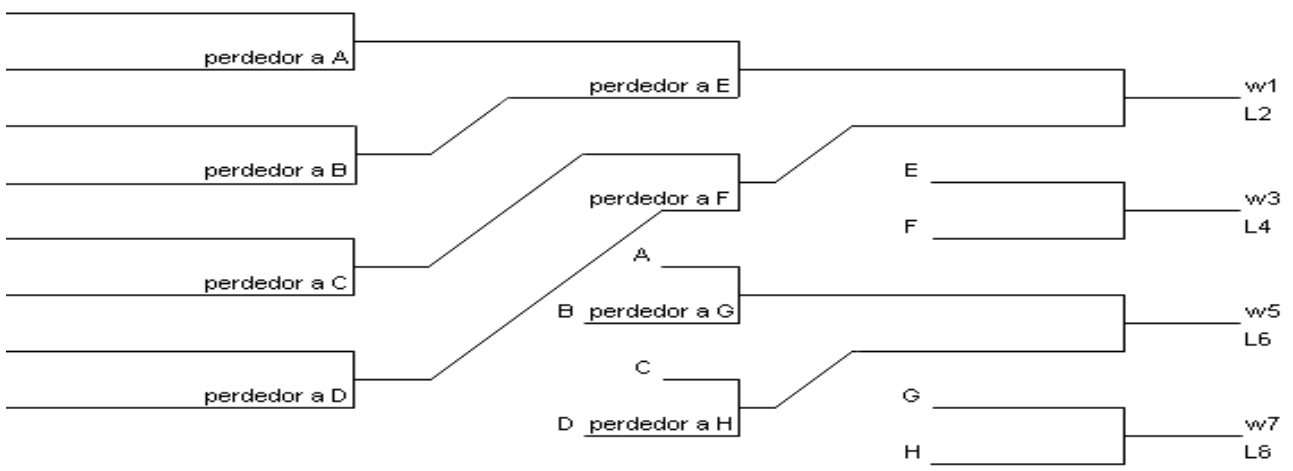


Figura 2.3 Eliminación Progresiva

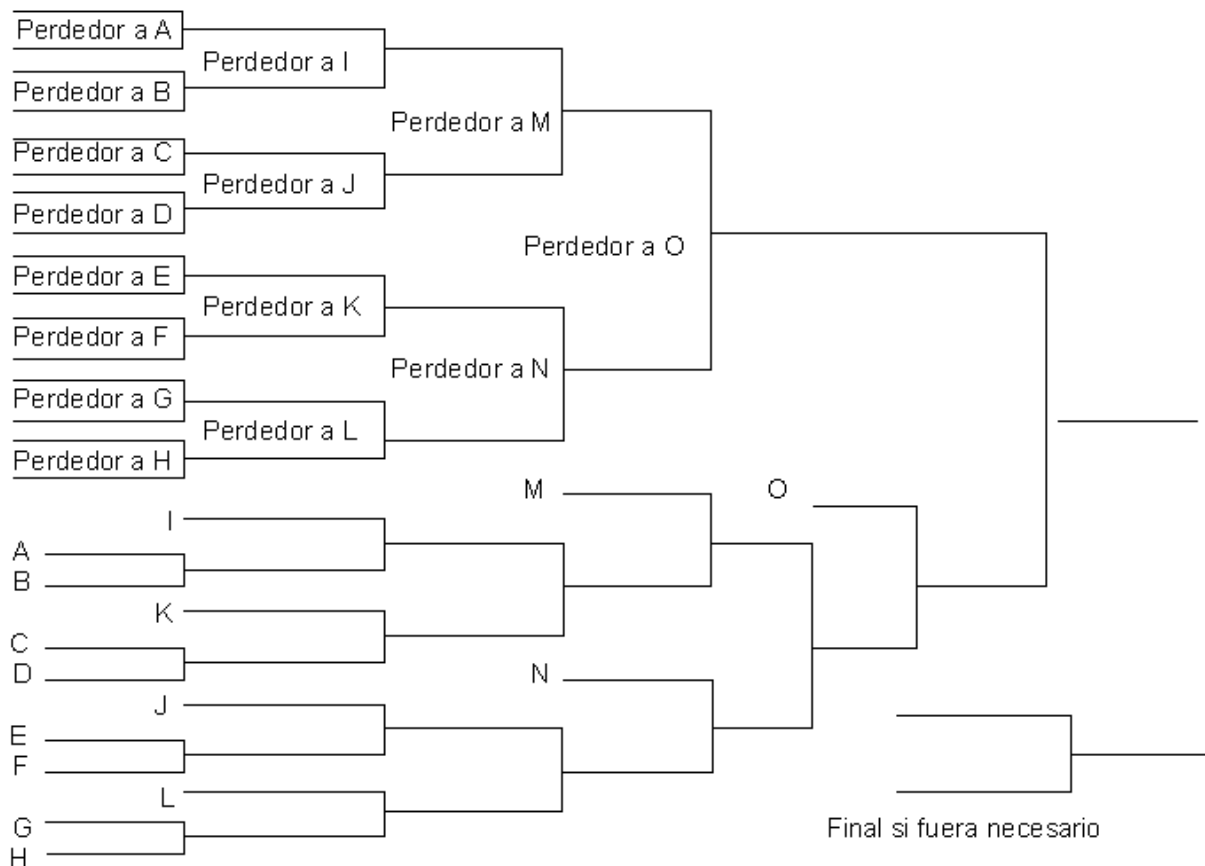


Figura 2.2 Doble Eliminación

2.1.3 La eliminación progresiva, mostrada en la figura 2.3, suele adoptarse como alternativa al sistema por grupos cuando además de necesitar una clasificación final, hay que jugar una final. En éste sistema los perdedores continúan jugando entre ellos de la misma manera que si hubieran ganado; entonces los jugadores que pierden en la 1ª ronda no son eliminados pero no podrán quedar ubicados en la mitad superior de la clasificación final; y un jugador que pierda en las 2 primeras rondas sólo podrá optar por una posición en el cuarto inferior. El partido por el 1er puesto lo disputarán los jugadores que no hayan perdido ninguna de las rondas previas.

2.1.4 El sistema de simple eliminación es sencillo de entender, es el que menos partidos necesita, dado un determinado número de participantes, el número de partidos es siempre igual al número de participantes menos 1. Sin embargo más de la mitad de los participantes son eliminados en la 1ra ronda y no proporciona una clasificación final. El sistema de doble eliminación proporciona a los perdedores de la 1ra ronda una segunda oportunidad, pero también duplica el número de partidos a jugarse, sin proporcionar una clasificación final. El sistema de eliminación progresiva permite obtener una clasificación final y proporciona el mismo número de partidos a todos los participantes. En la Figura 2.4 se muestra el número de partidos a jugarse en los 3 sistemas de eliminación.

Número de Participantes	8	16	32	64
Simple Eliminación	7	15	31	63
Doble Eliminación	14	30	62	126
Eliminación Progresiva	12	32	80	192

Figura 2.4 Número de partidos en sistemas de eliminación

2.1.5 El sistema por grupos garantiza que los jugadores disputen más de un partido y permite una clasificación de todos los componentes del grupo, aunque es insatisfactorio como etapa principal de una competencia porque no existe una "final". No hay certeza de que el último partido jugado defina al ganador del grupo, quién podría no tomar parte del mismo. Otra desventaja también es que, el número de partidos se incrementa rápidamente a medida que se incrementa el tamaño del grupo, como se muestra en la figura 2.5; por esta razón el número de participantes por grupo se limita a 4 ó 5 participantes.

Número de Participantes	3	4	5	6	7	8
Número de Partidos	3	6	10	15	21	28

Figura 2.5 Número de partidos en los grupos

2.2 Orden de Juego en los Grupos

2.2.1 El orden de disputa de los partidos de un grupo suele elegirse de forma que se garantice que unos partidos en concreto se disputan en un momento determinado. Un método de planificación consiste en comenzar con los partidos que se desea sean jugados en la ronda final y después ir generando las rondas previas. La Figura 2.6 muestra una planificación en la que todos los partidos de la final serán disputados por jugadores de ranking similar. El orden de los partidos de las rondas previas se deriva fijando la posición N° 1 y rotando las posiciones de la 2 a la 8 en sentido horario, tal y como indica la flecha.

2.2.2 En la fase de clasificación del Mundial, Paralímpico y Campeonatos Internacionales Abiertos, los participantes se sortean en grupos y las posiciones se asignan en orden descendente según su actual clasificación Mundial, teniendo en cuenta los requisitos de separación por Asociación. Estas posiciones iniciales son luego utilizadas para determinar el orden de los partidos. Si clasifica un solo jugador del grupo, en la última ronda deben jugar entre ellos los que inicialmente ocuparon la posición 1 y 2, como en la figura 2.6; si clasifican dos jugadores, los inicialmente posicionados en 2 y 3 se enfrentarán en la ronda final, como se muestra en la Figura 2.7.

2.2.3 Sin embargo, los miembros de un grupo no necesariamente disponen de una clasificación y en este caso otras consideraciones pueden determinar el orden de los partidos. Por ejemplo, un grupo puede contener varios jugadores que son del mismo club o asociación o que tienen algún otro interés común. Con el fin de evitar especulaciones, por ejemplo que un jugador que no tenga chances de clasificar, pierda deliberadamente un partido ante un colega para incrementar las posibilidades del colega, es recomendable hacer jugar los partidos entre estos jugadores tan pronto como el programa lo permita.

1ª RONDA	2ª RONDA	3ª RONDA	4ª RONDA	5ª RONDA	6ª RONDA	7ª RONDA
1 v 4	1 v 6	1 v 8	1 v 7	1 v 5	1 v 3	1 v 2 ↗ ↓
2 v 6	4 v 8	6 v 7	8 v 5	7 v 3	5 v 2	3 v 4 ↑ ↓
3 v 8	2 v 7	4 v 5	6 v 3	8 v 2	7 v 4	5 v 6 ↑ ↓
5 v 7	3 v 5	2 v 3	4 v 2	6 v 4	8 v 6	7 v 8 ↑ ↓ ←

Figura 2.6 Orden de Juego en los Grupos (1)

1ª RONDA	2ª RONDA	3ª RONDA	4ª RONDA	5ª RONDA	6ª RONDA	7ª RONDA
1 v 7	1 v 8	1 v 2	1 v 3	1 v 4	1 v 5	1 v 6 ↗ ↓
6 v 8	7 v 2	8 v 3	2 v 4	3 v 5	4 v 6	5 v 7 ↑ ↓
1 v 2	6 v 3	7 v 4	8 v 5	2 v 6	3 v 7	4 v 8 ↑ ↓
4 v 3	5 v 4	6 v 5	7 v 6	8 v 7	2 v 8	3 v 2 ↑ ↓ ←

Figura 2.7 Orden de Juego en los Grupos (2)

2.3 Cálculo de la Clasificación de un Grupo

2.3.1 La forma en la que se calcula la clasificación final de un grupo es motivo de confusiones en muchas ocasiones, aunque el principio básico de cálculo es muy sencillo. Se consideran siempre los resultados del máximo nivel, por ejemplo, por partidos en lugar de juegos, y cuando se produce un empate entre 2 o más integrantes de un grupo, se consideraran, exclusivamente, los enfrentamientos entre ellos. El único cambio sustancial desde que el sistema fue introducido es que aquellos partidos comenzados pero no terminados ahora son tratados de la misma manera que aquellos que no son jugados en absoluto.

2.3.2. Esto se realiza otorgando "puntos por partido". El ganador de un partido gana 2 puntos, (columna Ptos de la siguiente Tabla), así el partido se haya jugado o sea "walkover" (W.O). El perdedor recibe un punto por partido jugado, pero ninguno si el partido no fue jugado o no fue completado. En el ejemplo mostrado en la Figura 2.8, A tiene 6 puntos de partido, B tiene 4, C tiene 3 y D tiene 5, por tanto es fácil ver que la clasificación final (columna Pos.) es A, D, B, C. Los resultados raramente son tan claros como éste ejemplo, una situación más típica se muestra en la Figura 2.9 donde B y D tienen 5 puntos cada uno y A y C tienen 4 puntos.

	A	B	C	D	Ptos	Pos
A		3 - 2	3 - 0	3 - 1	6	1
B	2 - 3		3 - 0	2 - 3	4	3
C	0 - 3	0 - 3		1 - 3	3	4
D	1 - 3	3 - 2	3 - 1		5	2

Figura 2.8 Resultados de Grupo (1)

	A	B	C	D	Ptos	Pos
A		3 - 1	3 - 0	1 - 3	4	3=
B	3 - 1		3 - 2	0 - 3	5	1=
C	0 - 3	2 - 3		3 - 1	4	3=
D	3 - 1	3 - 0	1 - 3		5	1=

Figura 2.9 Resultados de Grupo (2)

2.3.3. Un error común es decir que, debido a que no todas las posiciones han sido definidas en esta fase el siguiente paso es considerar el cociente entre juegos ganados y juegos para todos los jugadores del grupo. Sin embargo, se ha establecido que, en base a los puntos por partido, A y D son los contendores del el 1^{er} puesto mientras que A y C estarán compitiendo por el 3^{er} puesto, por lo que solo es necesario considerar a los dos jugadores que están compitiendo por cada una de estas posiciones. Las posiciones relativas de aquellos que igualan en cualquier fase depende solamente de los partidos entre ellos, de modo que, como D ganó a B y A ganó a C, el orden final es D, B, A, C, como se muestra en la Figura 2.10.

	A	B	C	D	Ptos	Pos
A		3 - 1	3 - 0	1 - 3	4	3
B	3 - 1		3 - 2	0 - 3	5	2
C	0 - 3	2 - 3		3 - 1	4	4
D	3 - 1	3 - 0	1 - 3		5	1

Figura 2.10 Resultados de Grupo (3)

2.3.4 También es posible que ocurra la situación mostrada en la Figura 2.11, donde C, con 3 puntos, es claramente el 4^{to}, pero A, B y D están igualados con 5 puntos cada uno. El siguiente paso es eliminar todos los partidos en los cuales C tomó parte, como se muestra en la Figura 2.12. En los partidos restantes cada uno ha ganado 3 puntos y para resolver sus posiciones es necesario considerar seguidamente el cociente entre juegos ganados y juegos perdidos (columna G). A tiene un cociente de juegos ganados/perdidos de 4/5, B tiene 5/3 y C tiene 3/4, dejando el orden de posiciones en B, A, D, C.

	A	B	C	D	Ptos	Pos
A		3 - 2	3 - 0	1 - 3	5	1=
B	2 - 3		3 - 2	3 - 0	5	1=
C	0 - 3	2 - 3		1 - 3	3	4
D	3 - 1	0 - 3	3 - 1		5	1=

Figura 2.11 Resultados de Grupo (4)

	A	B	D	Ptos.	G	Pos
A		3 - 2	1 - 3	3	4 / 5	2
B	2 - 3		3 - 0	3	5 / 3	1
C						4
D	3 - 1	0 - 3		3	3 / 4	3

Figura 2.12 Resultados de Grupo (5)

2.3.5 Sin embargo, si los resultados fueran como los mostrados en la Figura 2.13, después de eliminar los partidos de C, A, B y D habrían tenido 3 puntos cada uno y un cociente de juegos ganados/perdidos de 5/5 y esto no habría sido decisivo. En estas circunstancias el siguiente paso es considerar el cociente entre puntos ganados y puntos perdidos. Eliminado los partidos de C como antes, y sustituyendo los puntos de partido por los puntos de juego, la nueva tabla quedaría como se indica en la Figura 2.14.. Los cocientes de puntos ganados/perdidos (columna P) de A, B y D son 89/95, 100/98 y 101/97 respectivamente, de manera que la clasificación final del grupo es D, B, A y C.

	A	B	D	Ptos.	G	Pos
A		3 - 2	2 - 3	3	5 / 5	1=
B	2 - 3		3 - 2	3	5 / 5	1=
C						4
D	3 - 2	2 - 3		3	5 / 5	1=

Figura 2.13 Resultados de Grupo (6)

	A	B	D	G	P	Pos
A		9, -7, 8 - 7, 6	9, -4, -6, 7, -10	5 / 5	89/95	3
B	-9, 7, -8, 7, -6		12, -9, 6, -8, 11	5 / 5	100/98	2
C						4
D	-9, 4, 6, -7, 10	-12, 9, -6, 8, -11		5 / 5	101/97	1

Figura 2.14 Resultados de Grupo (7)

2.3.6. Finalmente, suponga que en el grupo cuyos resultados se muestran en la Figura 2.9, D se habría lesionado durante el juego y habría concedido el partido 1 - 3 a C. La tabla sería entonces como se muestra en la Figura 2.15, donde se muestran los marcadores de los juegos en el partido inconcluso en negritas. No hay ningún cambio en los puntos de partidos ganados por A, B y C, pero D, sin puntos del partido con C, tiene un total de sólo 4 y está ahora igualado en el 2^{do} lugar. Eliminando los resultados los partidos de B, como se muestra en la Figura 2.16, el orden es: B, A, C, D, de manera que el efecto del partido inconcluso, es hacer descender a D del 1^o al 4^{to} lugar.

	A	B	C	D	Ptos	Pos
A		1 - 3	3 - 0	1 - 3	4	2=
B	3 - 1		3 - 2	0 - 3	5	1
C	0 - 3	2 - 3		3 - 1	4	2=
D	3 - 0	3 - 0	1 - 3		4	2=

Figura 2.15 Resultados de Grupo (8)

	A	B	C	D	Ptos	Pos
A			3 - 0	1 - 3	3	2
B						1
C	0 - 3			3 - 1	3	3
D	3 - 0		1 - 3		2	4

Figura 2.16 Resultados de Grupo (9)

2.3.7. Si un partido no es jugado o no se termina, al jugador que es declarado ganador se le otorgan los puntos suficientes para decidir el partido. Por tanto al ganador de un partido no jugado se considera como si hubiera ganado por 3-0 (o 4-0 en partidos de el mejor de 7 juegos) en juegos y 11-0 en cada juego. Sin embargo, en un partido que se estaba jugando y un jugador se retira, su rival será ganador considerando todos los puntos ya anotados. Por ejemplo, si un jugador se lesiona y tiene que retirarse estando ganando 5-3 en el juego final de un partido de al mejor de 5 juegos, el marcador del ganador se registrará como 11-7, 8-11, 11-6, 10-12, 11-5,.

2.4. Competencias de Clasificación

2.4.1. Cuando el número de inscripciones en un evento es mucho mayor que el número de lugares disponible en la llave principal de simple eliminación, los jugadores más fuertes normalmente entran directamente en la llave principal y los otros requieren clasificar. La competencia clasificatoria puede consistir de unas rondas preliminares de simple eliminación o, más comúnmente, de grupos, y las Figuras 2.17 y 2.18 respectivamente, muestran cómo los jugadores pueden clasificar de estas maneras. En cada caso, los ganadores de las fases clasificatorias han sido sorteados en lugares pre-determinados en la llave de simple eliminación.

2.4.2. En algunos grupos de competencias clasificatorias, los primeros y los segundos clasifican para la fase de simple eliminación. Un arreglo a menudo usado en los eventos por equipos se muestra en la Figura 2.19, donde el ganador de cada grupo de 8 jugadores y el segundo del otro disputan una semifinal, los ganadores de estos partidos clasifican para la final. El sistema es susceptible a ser manipulado, por lo cual, un equipo que sabe con certeza que va a clasificar 1^{ro} o 2^{do} en su grupo, puede perder un partido deliberadamente para clasificar 2^{do} y así evitar a un equipo contrario en particular en la semifinal.

2.4.3. Esto puede evitarse sorteando los 4 equipos en las semifinales para que un ganador de grupo pueda jugar ya sea con el ganador o el segundo del otro grupo, como se muestra en la Figura 2.20. Sin embargo, esto no es lo ideal porque los 2 equipos más fuertes pueden encontrarse en la semifinal en lugar de la final. Ambos sistemas de "cruzamiento" tienen la desventaja adicional de que la final puede darse entre 2 equipos que ya habrían jugado entre sí en la fase de grupos y, siempre que sea posible, es mejor tener grupos más pequeños donde solo los ganadores de grupo pasen a la fase de simple eliminación, como se muestra en la Figura 2.21

2.4.4. Cuando el número de grupos clasificatorios sea menor al número de lugares en la llave de simple eliminación el esquema "perdedor afortunado" puede ser utilizado para completar las llaves. En este esquema, las vacantes serán llenadas de entre los 2^{dos} puestos de todos los grupos, ya sea por sorteo o, si el tiempo lo permite, por alguna forma de partido de desempate. Si, por razones tales, como la lesión de un ganador de grupo, éste no puede tomar parte en la llave de simple eliminación, su lugar puede llenarse de la misma manera. Es injusto permitir que sólo el segundo de un grupo cuyo ganador esté ausente pueda ocupar el lugar del ganador y si no puede darse a todos los segundos la oportunidad de avanzar, el mismo debe quedar vacante.

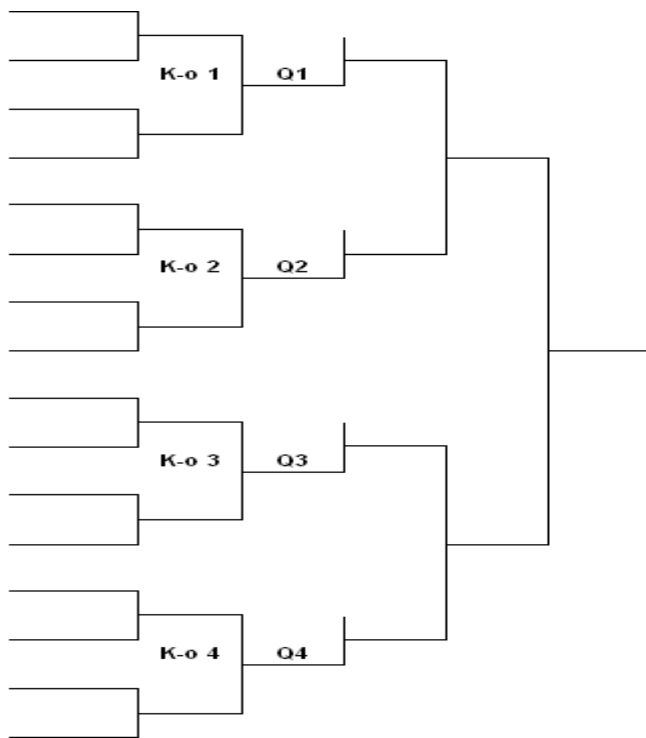


Figura 2. 17 Calificación (1)



Figura 2. 18 Calificación (2)

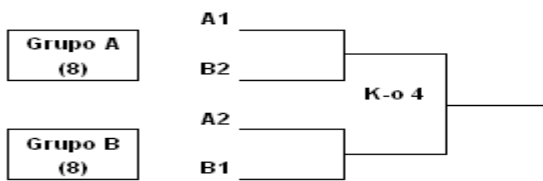


Figura 2. 19 Calificación (3)

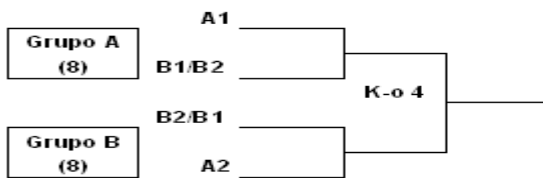


Figura 2. 20 Calificación (4)

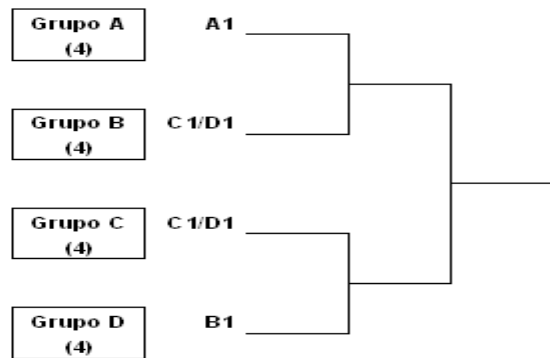


Figura 2. 21 Calificación (5)

2.5 Competencia por Equipos

2.5.1. Las competencias por equipos deben implementar alguno de los sistemas especificados en el Manual de la ITTF. Uno de los más utilizados es el antiguo sistema de Copa Corbillón compuesto de un máximo de 4 partidos individuales y uno de dobles. La razón que hace de este sistema el más empleado es que la pareja de dobles puede estar compuesta por distintos jugadores de los que disputaron los partidos individuales, de forma que un equipo podría estar integrado por 2, 3 o 4 jugadores. La posibilidad de formar equipos con sólo 2 jugadores facilita un mayor número de inscritos en la prueba. La desventaja de este sistema es que un equipo puede contar con un jugador de mucho nivel que domine el encuentro ganando sus dos partidos individuales y además, juega un papel importante en el partido de dobles.

2.5.2. El antiguo sistema de Copa Swaythling en que los equipos compuestos por 3 jugadores disputan hasta 9 partidos individuales, es menos propenso a la dominación de un solo jugador pero tiene otras desventajas. Un partido de equipos puede completarse en menos de una hora o puede durar 4 horas o más; esto dificulta la planificación del evento y los partidos muy largos no son muy atractivos para los espectadores. Se han inventado varios sistemas para hacer que los partidos sean más dependientes de la fuerza de un equipo en conjunto sin extender demasiado su duración, y algunos son descritos en las Regulaciones para las Competiciones Internacionales.

2.5.3. En los Campeonatos Mundiales, los equipos en los eventos tanto de hombres como de mujeres consisten ahora de 3 jugadores, jugando hasta 5 partidos individuales; el orden de juego hace que un equipo, aún siendo fuerte, no pueda ganar un encuentro sin que todos sus jugadores hayan jugado por lo menos una vez. Otro sistema, usado en algunas competencias Continentales, requiere equipos de 3, 4 o 5 jugadores para competir en hasta 6

partidos individuales y un dobles y, aquí de nuevo, todos los jugadores deben haber disputado al menos un partido individual para que su equipo pueda resultarganador.

3 EL SORTEO Y LA SIEMBRA

3.1 Propósito

3.1.1. El propósito del sorteo es introducir la aleatoriedad, para que el resultado sea menos predecible y para que los partidos no puedan arreglarse para dar ventaja a algunos jugadores. El inconveniente de una aleatoriedad completa es que jugadores fuertes podrían encontrarse en una primera ronda de simple eliminación por lo que algunos podrían quedar eliminados en esa fase. Como consecuencia, las últimas rondas podrían ser disputadas por jugadores relativamente desconocidos y, aunque algunos puedan tener la oportunidad de dar una sorpresa al ganar, los organizadores dependen a menudo de la presencia de las "estrellas" para atraer espectadores a las finales.

3.2 Sembrados, Huecos (byes) y Clasificaciones

3.2.1. La siembra de jugadores es una manera de restringir la aleatoriedad del sorteo separando a ciertos jugadores para que no puedan encontrarse hasta en las últimas rondas posibles. La siembra de acuerdo al ranking actual separa a los jugadores más fuertes, mientras que el uso de sembrados según la nominación de la Asociación separa a los jugadores nominados por una Asociación. Los jugadores nominados que estén en posiciones relevantes del ranking deben estar sembrados según dicho ranking, aún cuando este orden esté en conflicto con el ranking propio de cada Asociación, pero la posición de siembra de los jugadores no sin ranking será determinada según el orden de nominación de la Asociación a la que pertenece.

3.2.2. La lista de sembrados por ranking debe seguir el ranking Mundial de la ITTF, a menos que todos los candidatos elegibles para ser sembrados de esta manera sean de un Continente o una Asociación, en este caso el ranking Continental o de la Asociación pertinente es utilizado. Si la siembra por ranking entra en conflicto con la nominación por Asociación, la siembra por ranking siempre prevalecerá. Para un evento internacional por equipos, la elección de cabezas de serie sigue normalmente el último ranking Mundial (o el ranking Continental si corresponde) de las Asociaciones involucradas pero, como una alternativa, puede ser utilizado el ranking individual de los jugadores del equipo. Muy ocasionalmente 2 o más jugadores pueden tener el mismo ranking. Esto es un problema solamente si se produce en un punto "crítico" en el ranking – por ejemplo, = 2, = 4, = 8 = 16, etc. Si tal circunstancia se produjera, la mejor idea es decidir por sorteo qué jugador ocupará la posición de mayor puntuación. Esto debe hacerse antes de que comience el sorteo.

3.2.3. Puede haber el mismo número de sembrados por ranking y posiciones disponibles en la 1^{ra} ronda de simple eliminación. En la siembra por ranking o por Asociación, los sembrados 1^{ro} y 2^{do} son sorteados en las mitades opuestas de la llave, los 3^{ros} sembrados se sortearán en los cuartos no ocupados por los 2 primeros, los 5^{tos} sembrados en los octavos no ocupados por los 4 primeros y así sucesivamente, como se muestra en la Figura 3.1. Cuando el número de sembrados no es una potencia de 2, como puede ocurrir en un re-sorteo parcial, los sembrados más bajos en el ranking serán ubicados lo más distributivamente posible entre las posiciones que les corresponde, y la Figura 3.2 muestra la posible distribución para 6 y 11 siembras.

3.2.4. Si el número de participantes en la 1^{ra} ronda de una llave de simple eliminación no es una potencia de 2, como 32 o 64, será necesario incluir huecos (byes), los cuales deben ser distribuidos uniformemente a lo largo de la llave, dando prioridad a los jugadores sembrados. De la misma manera, los jugadores que clasificaron previamente para ingresar a la 1^{ra} ronda de una llave de simple eliminación deben sortearse tan equitativamente como sea posible entre las secciones del cuadro, respetando hasta donde sea posible a los cabezas de serie por Asociación. La Figura 3.1 muestra un método recomendado para la colocación de los huecos (byes) y clasificados. Si bien esta es una buena guía, no es obligatorio seguirla. A menudo, un mejor sorteo se puede obtener moviendo los huecos (byes) al mismo "nivel", mientras se sigan manteniendo uniformemente colocados como. La figura 3.1a muestra un sorteo simple donde los huecos (byes) se han colocado de acuerdo con la tabla, dando como resultado que JPN1 y JPN 2 se encuentran en la primera ronda, lo que contraviene 3.6.3.3. La Figura 3.1b muestra un sorteo mucho mejor que ahora cumple con la normativa. Cuando se haga el sorteo es recomendable ubicar solo los huecos (byes) conocidos, reconocer las posiciones potenciales para los otros byes y, a continuación, sortear los jugadores primero. Esto ayuda considerablemente con la separación por Asociación, porque si los byes se insertan primero esto podría dar lugar a una situación en que los requisitos de 3.6.3. no puedan ser cumplidos.

3.3 Realización de Sorteos

3.3.1. Es ahora una práctica común llevar a cabo los sorteos con la ayuda de una computadora, pero un sorteo totalmente automatizado no es conveniente en un sorteo con presentación pública, ya que éste puede ser una parte importante de la publicidad del torneo. En las competencias principales, los jugadores sembrados son a menudo sorteados, ya sea a mano o por medio de un programa interactivo de computadora, y el resto de jugadores son sorteados automáticamente. Cuando sea posible, los espectadores deben ser involucrados en los procedimientos para que ellos puedan realizar un seguimiento de lo que está pasando y puedan ver que el sorteo es realizado correctamente.

3.3.2. Aunque debe aprovecharse cada facilidad que ofrecen las computadoras, sería imprudente confiar totalmente en ellas. Ellas fallan de vez en cuando, y no siempre pueden estar disponibles cuando se las requiere. El juez árbitro debe, por consiguiente, estar completamente familiarizado con el procedimiento y debe poder hacer o enmendar un sorteo manualmente si fuera necesario. Hay muchos métodos diferentes para realizar un sorteo, pero todos ellos incluyen los mismos principios y el ejemplo siguiente sólo intenta demostrar estos principios.

3.3.3. Para un hipotético torneo abierto en el evento individual masculino, con un sorteo de 64 posiciones. De estas posiciones, 16 serán llenados por jugadores sembrados, cada uno de los cuales tendrá un hueco (bye). Adicionalmente, habrán otras 16 entradas directas nominadas por las Asociaciones, y otras 16 posiciones que serán llenadas por los ganadores de una fase clasificatoria. Por consiguiente, cada dieciseisava porción del cuadro, consistirá de un jugador sembrado (S), quién tendrá un hueco (B), y un jugador no sembrado con entrada directa (D) quién jugará un clasificatorio (Q), como se muestra en la Figura 3.3.

Pos. Cuadro	S B Q 64	S B Q 32	S B Q 16	S B Q 8
1	1	1	1	1
2	33 1 32	17 1 16	9 1 8	5 1 4
3	33 17 16	17 9 8	9 5 4	5 3 2
4	17	9	5	3
5	17	9	5	3
6	33 25 8	17 13 4	9 7 2	5 1
7	33 9 24	17 5 12	9 3 6	5 2 3
8	9	5	3	2
9	9	5	3	
10	33 13 20	17 7 10	9 4 5	
11	33 29 4	17 15 2	9 1	
12	17	9	5	
13	17	9	5	
14	33 21 12	17 11 6	9 6 3	
15	33 5 28	17 3 14	9 2 7	
16	5	3	2	
17	5	3		
18	33 7 26	17 4 13		
19	33 23 10	17 12 5		
20	17	9		
21	17	9		
22	33 31 2	17 1		
23	33 15 18	17 8 9		
24	9	5		
25	9	5		
26	33 11 22	17 6 11		
27	33 27 6	17 14 3		
28	17	9		
29	17	9		
30	33 19 14	17 10 7		
31	33 3 30	17 2 15		
32	3	2		
33	3			
34	33 4 29			
35	33 20 13			
36	17			
37	17			
38	33 28 5			
39	33 12 21			
40	9			
41	9			
42	33 16 17			
43	33 1			
44	17			
45	17			
46	33 24 9			
47	33 8 25			
48	5			
49	5			
50	33 6 27			
51	33 22 11			
52	17			
53	17			
54	33 30 3			
55	33 14 19			
56	9			
57	9			
58	33 10 23			
59	33 26 7			
60	17			
61	17			
62	33 18 15			
63	33 2 31			
64	2			

El cuadro muestra las posiciones ocupadas por los Cabezas de Serie, Huecos y Clasificados para sorteos de cuadros de 64, 32, 16 y 8 posiciones.

A las entradas que han de ser designadas cabezas de serie se les asigna un ranking según el orden de la lista empleada y se les da un número de cabeza de serie, tal y como sigue:

Ranking	Siembra Nº
1	1
2	2
3 - 4	3
5 - 8	5
9 - 16	9
17 - 32	17
33 - 64	33

Las entradas con el mismo número de cabeza de serie se sortean entre las correspondientes posiciones, según numeración, según muestra la primera columna de cada tabla. Cuando el número de cabezas de serie no es una potencia de 2 los cabezas de serie con menor ranking se sortean tan separadamente como sea posible entre las plazas que les correspondan. La segunda columna muestra el orden en el cual los huecos se colocarán, hasta el número requerido, y la tercera columna indica el orden en el cual los clasificados se colocan.

Figura 3.1 Sembrados y Huecos (byes)

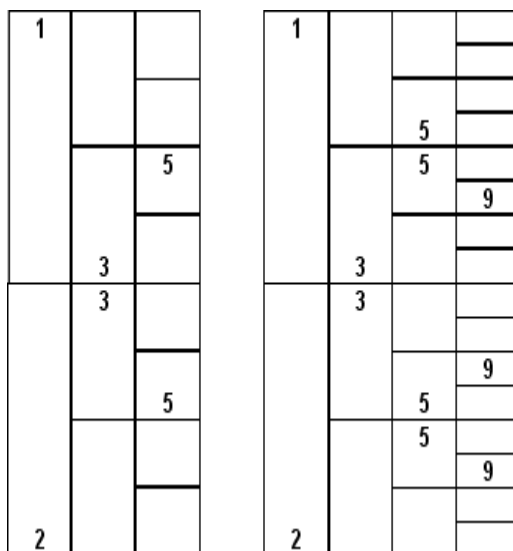


Figura 3.2 Sorteo para 6 y 11 siembras

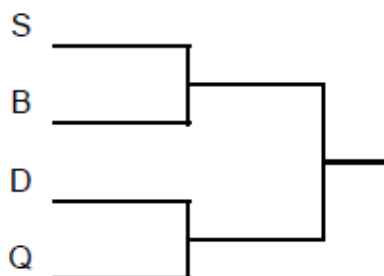


Figura 3.3 Sección 1/16 de un sorteo

3.3.4. La figura 3.4 lista las cabezas de serie sembradas y otras entradas directas, los números sembrados están basados en el ranking masculino de Noviembre de 2002. Un método conveniente de registrar el avance del sorteo se muestra en la Figura 3.5. Consiste en una tabla que tendrá columnas para cada Asociación, colocando en orden descendente los números de las entradas, y filas para las mitades (1/2), cuartos (1/4), octavos (1/8) y dieciseisavos (1/16) del cuadro. Como cada dieciseisavo es idéntico, sólo será necesario sortear las entradas directas en estas secciones; cuando las secciones no sean idénticas un nuevo sorteo puede tener que ser realizado, dentro de las secciones individuales.

1/2	1/4	1/8	1/16	CHN 6	GER 5	KOR 5	FRA 4	SWE 3	JPN 3	DEN 2	TPE 2	ARG 1	NGR 1		
1	1	1	1												
			2												
		2	3												
			4												
	2	3	5	9											
				10											
			6	11											
				12											
4		7	13												
			14												
		8	15												
			16												

Figura 3.5 Tabla de Sorteo

ARG	1	LIU Song	95	
CHN	1	MA Lin	1	S1
	2	WANG Liqin	3	S3
	3	LIU Guoliang	14	S5
	4	HOU Yingchao	28	S9
	5	QIU Yuke	38	
	6	Zhan Jian	50	
DEN	1	MAZE Michael	24	S9
	2	BENTSEN Allan	54	
FRA	1	CHILA Patrick	26	S9
	2	ELOI Damien	30	S9
	3	LEGOUT Christophe	57	
	4	VARIN Eric	92	
GER	1	BOLL Timo	2	S2
	2	ROSSKOPF Jorg	25	S9
	3	WOSIK Torben	39	
	4	FRANZ Peter	56	
	5	KEINATH Thomas	69	
JPN	1	TASAKI Toshio	37	
	2	ISEKI Seiko	49	
	3	KAYAMA Hyogo	73	
KOR	1	RYU Seung Min	16	S5
	2	OH Sang Eun	17	S5
	3	KIM Taek Soo	18	S9
	4	LEE Chul Seung	36	
	5	JOO Se Hyuk	58	
NGR	1	TORIOLA Según	85	
SWE	1	PERSSON Jorgen	20	S9
	2	KARLSSON Peter	21	S9
	3	LUNDQVIST Jens	43	
TPE	1	CHUAN Chih-Yuan	7	S3
	2	CHIANG Peng-Lung	11	S5

Figura 3.4 Entradas y Ranking

3.3.5. El N° 1 sembrado, CHN1, se pone en la sección 1 y el N° 2 sembrado, GER1 en la sección 16. Normalmente, los N° 3 sembrados son sorteados entre las secciones 8 y 9, pero en este caso CHN2 debe estar en la mitad opuesta a CHN1 y por consiguiente debe ocupar la sección 9, con TPE1 en la sección 8. Los cuatro N° 5 sembrados son sorteados entre las secciones 4, 5, 12 y 13, con CHN3 en un cuarto que no contenga a CHN1 o CHN2, como en la sección 5, y TPE2 en la mitad opuesta a TPE1, digamos en la sección 12. KOR 1 y KOR2 pueden sortearse entonces en mitades opuestas, digamos en las secciones 4 y 13 respectivamente.

3.3.6. Los ocho N° 9 sembrados son sorteados entre las secciones superiores de los cuartos impares y las secciones superiores de los octavos pares. CHN4 y KOR3 deben estar cada uno en cuartos que no contengan entradas de la misma Asociación y GER2 en la mitad opuesta de GER1, de manera que ellos podrían estar en las secciones 14, 6 y 3 respectivamente. FRA 1 y FRA2 deben estar en mitades separadas, como deben estar SWE1 y SWE2, de modo que FRA 1 pudiera ser sembrado en la sección 10, FRA2 en la sección 2, SWE1 en la posición 15 y SWE2 en la sección 7, dejando la sección 11 para DEN1

La Figura 3.6 muestra el sorteo para los 16 sembrados.

3.3.7. Las otras 16 entradas directas serán ahora sorteadas para que no exista más de 2 entradas en cualquier sección y para que se cumplan los requisitos de separación por nominación de Asociación. CHN5 puede estar en cualquier octavo que no contenga una entrada china y CHN6 en cualquier octavo de la mitad opuesta, de modo que pueden estar en las secciones 15 y 8 respectivamente. GER3 y GER4 deberán estar en cuartos que no contengan GER1 o GER2, digamos en las secciones 11 y 5, y GER5 será entonces sorteado en cualquier octavo que no contenga una entrada alemana, como la sección 1.

3.3.8. KOR4 debe sortearse en el único cuarto que no contiene una entrada coreana, digamos en la sección 10, y KOR5 en cualquier octavo que no contenga una entrada Coreana, como en la sección 16. Las próximas dos entradas

Francesas, FRA 3 y FRA 4, deben sembrarse en los cuartos 2^{do} y 4^{to}, digamos en las secciones 13 y 6 respectivamente. SWE3 puede sembrarse en cualquier posición libre en los cuartos 1^{ro} o 3^{ro}, digamos en la sección 4. La entrada restante que tiene que ser separada de las entradas anteriores es DEN2 que deberá estar en la mitad opuesta a DEN1 digamos en la sección 7.

3.3.9. JPN1 y JPN 2 deberán estar en las mitades opuestas, digamos en las secciones 3 y 14 respectivamente, y JPN3 deberá entonces estar en un cuarto que no contenga una entrada japonesa, como en la sección 9. ARG 1 y NGR1 serán entonces sembradas entre los 2 lugares libres que quedan, quizás ARG 1 en la sección 2 y NGR1 en la sección 12. Esto completa el sorteo para las entradas directas y la tabla resultante se muestra en la Figura 3.7, mientras que la Figura 3.8 muestra las posiciones de las entradas directas, huecos (byes) y clasificados en el primer cuarto del sorteo realizado en el formato convencional.

1/2	1/4	1/8	1/16	CHN 6	GER 5	KOR 5	FRA 4	SWE 3	JPN 3	DEN 2	TPE 2	ARG 1	NGR 1
1	1	1	1	1									
			2			2							
		2	3		2								
			4			1							
	2	3	5	3									
			6			3							
		4	7					2					
			8								1		
2	3	5	9	2									
			10			1							
		6	11							1			
			12								2		
	4	7	13			2							
			14	4									
		8	15					1					
			16		1								

Figura 3.6 Tabla de Sorteo con Cabezas de Serie

1/2	1/4	1/8	1/16	CHN 6	GER 5	KOR 5	FRA 4	SWE 3	JPN 3	DEN 2	TPE 2	ARG 1	NGR 1
1	1	1	1	1	5								
			2			2				1		1	
		2	3		2					1			
			4			1		3					
	2	3	5	3	4								
			6			3	4						
		4	7					2		2			
			8	6							1		
2	3	5	9	2					3				
			10			4	1						
		6	11		3						1		
			12									2	1
	4	7	13			2	3						
			14	4					2				
		8	15	5					1				
			16		1	5							

Figura 3.7 Tabla de Sorteo con todas las entradas directas

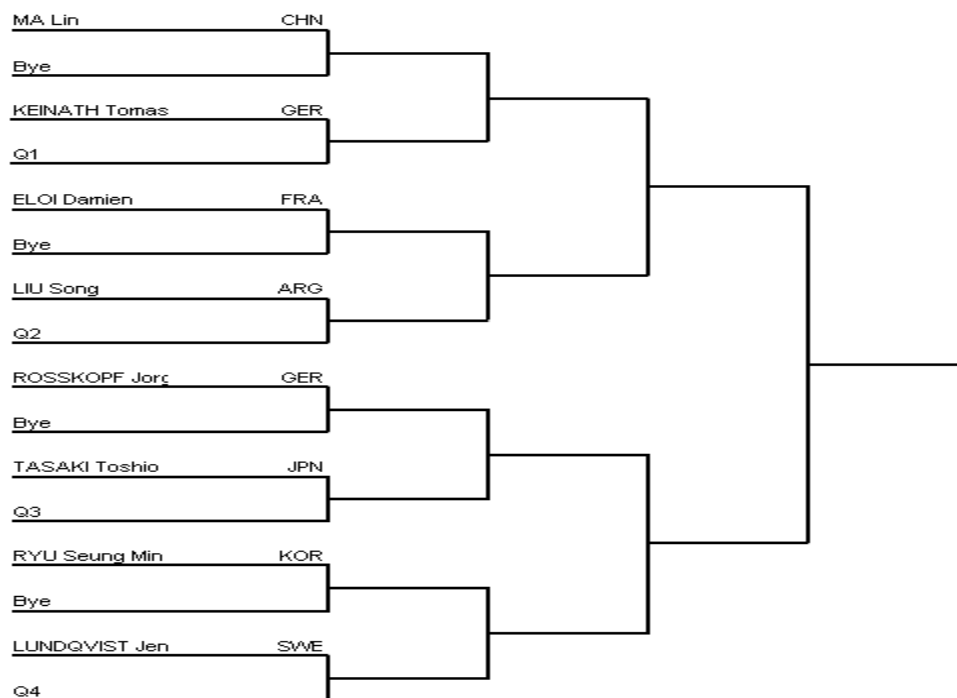


Figura 3.8 Primer cuarto del sorteo

3.3.10. Los clasificados en fases previas, deberán, cuando sea posible, ser separados tanto en los grupos y en las llaves de simple eliminación de otros jugadores de la misma Asociación, y esto puede asegurarse de las siguientes dos maneras. La manera más fácil es esperar hasta que la competencia clasificatoria termine y entonces sortear a los ganadores, de la misma manera que el sorteo de las entradas directas. Sin embargo, muchos organizadores prefieren poder publicar un sorteo completo antes del inicio del torneo y esto puede hacerse asignando las entradas indirectas a los grupos de tal manera que cualquier ganador sea correctamente ubicado en la llave de simple eliminación.

3.3.11. Para hacer esto, los grupos se numeran en correspondencia con las secciones en que los ganadores serán ubicados -C1 en la sección 1, C2 en la sección 2 y así sucesivamente - y los jugadores sorteados en ellos tomando en cuenta las posiciones ocupadas por las entradas directas de la misma Asociación. Así, si hubiera 2 jugadores Chinos más, uno deberá ser sembrado en el grupo 3 ó 4 y el otro en el grupo 11 ó 12, de manera que no haya más de 1 jugador Chino en el mismo octavo del cuadro. De la misma manera, la próxima entrada alemana podría sortearse entre los grupos 9, 10, 13, y 14, de modo que hubiera 3 entradas alemanas en cada mitad.

3.4. Procedimiento Alternativo para Sorteos

3.4.1. Hay un ligero riesgo de que en un sorteo dirigido como el descrito anteriormente, que no fuera posible encontrar todos los requisitos para las siembras por Asociación. Por ejemplo, cuando haya un número impar de entradas de una misma Asociación, la última entrada puede sortearse en cualquier mitad. Si hubiera varias Asociaciones como la indicada, todas las últimas entradas podrían sortearse en la misma mitad, y esto podría significar que no habría después ninguna posición disponible en el cuadro para separar las entradas de otras Asociaciones. La Figura 3.9 muestra un cuadro de 16 entradas de 5 Asociaciones en el que ha ocurrido esta situación

ITA	EGY	IND	BRA	CAN
4	4	3	3	2
X	X	X	X	
X	X	X	X	
X	X	X		X
X	X		X	X

Figura 3.9 Sorteo Alternativo (1)

3.4.2. Aquí, ignorando cualquier consideración de ranking, las entradas de Italia, Egipto, India, y Brasil han sido correctamente sorteadas en cuartos separados, pero los únicos lugares dejados para las 2 entradas Canadienses son ambas en la 2^{da} mitad. Con la experiencia, a menudo es posible prever las posibles dificultades y tomar las medidas necesarias para evitarlas, pero en un sorteo grande, estas no podrían parecer claras hasta que sea demasiado tarde.

Hay, sin embargo, un método sistemático para asegurar que todos los requisitos se cumplan y esto se ilustra en las Figuras 3.10 - 3.14.

3.4.3. La tabla en la Figura 3.10 es similar a la de la Figura 3.9, pero también muestra el número de lugares disponibles en cada cuarto (C) y cada mitad (M). Los jugadores se asignan primeramente a regiones del cuadro, como se muestra en la Figura 3.11. Si está claro en cuales cuartos se sortearán las entradas, como ITA y EGY, se pone una cruz en los espacios apropiados. Para IND y BRA se conoce que habrá solamente 1 entrada en una mitad y 2 en la otra, y para CAN que habrá una entrada en cada mitad. Estas posiciones inciertas se muestran poniendo una marca entre las secciones apropiadas, como en la Figura 3.12.

ITA	EGY	IND	BRA	CAN	Espacios	
					C	M
4	4	3	3	2		
X	X				2	1
X	X				2	
X	X				2	1
X	X				2	

Figura 3.11 Sorteo Alternativo (3)

ITA	EGY	IND	BRA	CAN	Espacios	
					C	M
4	4	3	3	2		
X	X	X			1	0
X	X	X			1	
X	X				2	1
X	X	X			1	

Figura 3.12 Sorteo Alternativo (4)

ITA	EGY	IND	BRA	CAN	Espacios	
					C	M
4	4	3	3	2		
X	X	X	X		0	0
X	X	X			1	
X	X		X		1	0
X	X	X	X		0	

Figura 3.13 Sorteo Alternativo (5)

ITA	EGY	IND	BRA	CAN	Espacios	
					C	M
4	4	3	3	2		
X	X	X	X		0	0
X	X	X		X	0	
X	X		X	X	0	0
X	X	X	X		0	

Figura 3.14 Sorteo Alternativo (6)

3.4.4. Esto muestra que 2 lugares han sido ahora llenados en cada cuarto y 7 en cada mitad, y los números en las 2 columnas finales están reducidos en concordancia con ello. Las 3 entradas de INO serán sorteadas seguidamente y la Figura 3.12 las muestra ubicadas en los cuartos 1^{ro}, 2^{do} y 4^{to}, dejando 1 lugar en cada uno de estos cuartos y 2 en el 3^{ro}. Sin embargo, ahora no hay ninguna posición disponible en la mitad superior, de manera que la 3^{ra} entrada de BRA debe sortearse en la mitad baja, como se muestra en figura 3.13. Las 2 entradas de CAN pueden sortearse ahora en los lugares libres restantes en los cuartos 2^{do} y 3^{ro}, y el cuadro terminado se muestra en la Figura 3.14.

3.5 Alteraciones en el Sorteo

3.5.1. Las alteraciones al sorteo deben evitarse absolutamente en lo posible, y sólo deben hacerse para corregir errores, incluir a jugadores adicionales o corregir un desequilibrio serio debido a la ausencia de jugadores sembrados como cabezas de serie. Incluso en estas circunstancias, ningún cambio debe hacerse al sorteo de un evento después de que los juegos haya comenzado, así involucre o no a cualquiera de los partidos que ya se han jugado o se

estuviesen disputando, pero para los propósitos de esta regulación una competencia clasificatoria y la llave de simple eliminación se consideran eventos separados.

3.5.2. Por otra parte, ningún jugador puede moverse de una parte a otra del cuadro, haya o no comenzado el evento, excepto de acuerdo con previsiones especiales como nuevo sorteo de cabezas de serie, y ningún cambio podrá hacerse a una pareja de dobles si ambos compañeros están presentes y aptos para jugar. Un jugador no puede ser eliminado del sorteo sin su permiso, excepto que el Juez General haya descalificado al jugador por mal comportamiento o por no estar disponible cuando debía disputar un partido. Finalmente, cualquier cambio al sorteo está sujeto al visto bueno del Comité Organizador del Torneo.

3.5.3. Cualquier jugador adicional o parejas que hubieran sido sembrados como cabezas de serie, de haber estado presentes en el sorteo original podrán ser aceptados sólo si hay vacantes en los lugares reservados para los cabezas de serie, pero pueden aceptarse otras entradas si hay vacantes en el cuadro. Las nuevas entradas serán sorteadas, en el orden de nivel de juego, primero en cualquier vacante en los lugares sembrados para cabezas de serie, luego en cualquier otra vacante y finalmente en las posiciones ocupadas por los huecos (byes) distintos a los enfrentados a cabezas de serie, tomando en cuenta hasta donde sea posible los requisitos para siembra por Asociación.

3.5.4. Los cambios al sorteo a veces son considerados cuando varios jugadores o parejas están ausentes. En particular, si varias cabezas de serie están ausentes en la misma sección del cuadro, jugadores débiles podrían avanzar a fases posteriores del evento o incluso a las finales, y los partidos resultantes pueden ser muy desiguales y de poco interés para los espectadores. Si este riesgo es considerado inaceptable, la solución ideal es sortear nuevamente el evento con cabezas de serie designadas sólo de los jugadores que están presentes, pero si las ausencias son detectadas muy tarde, puede no haber el tiempo suficiente para realizarlo.

3.5.5. Para permitir esto, hay previsiones en las regulaciones para volver a sortear sólo los lugares de los cabezas de serie, dejando el resto del cuadro inalterable. Las cabezas de serie restantes se colocan en orden de ranking, re- numerados y luego sorteados nuevamente según el procedimiento normal, excepto cuando ellos hayan sido sorteados nuevamente cualquier vacante restante para cabeza de serie no será cubierta. Los jugadores no deben ser movidos de otra parte del cuadro para llenar el número total de cabezas de serie y los lugares vacantes sólo podrán ser llenados por la aceptación de nuevos jugadores.

3.5.6. Este nuevo sorteo parcial sólo se permite cuando el desequilibrio es sustancial. Es difícil dar reglas precisas para el grado de desequilibrio que justificaría un nuevo sorteo de las cabezas de serie, pero, como una guía, la Figura 3.15 muestra algunas situaciones en que un nuevo sorteo parcial sería permisible. En las columnas 1 y 2 hay 2 cabezas de serie ausentes y en la columna 1 los dos están en la misma mitad, por tanto hay un desequilibrio; en la columna 2 ellos están en mitades opuestas, las cuales aun así están todavía bastante equilibradas. Las columnas 3 y 4 muestran situaciones similares con 3 cabezas de serie ausentes. Después de que una entrada ha sido colocada en cada grupo los otros deben sortearse, de a pocos siguiendo el orden del ranking, como se muestra en la Figura 3.17. Aquí los jugadores clasificados del 9-12 son sorteados entre los Grupos E-H, aquéllos clasificados del 13-16 entre los Grupos A-D y así sucesivamente, sólo asegurándose que jugadores de una misma Asociación sean sorteados en grupos diferentes.

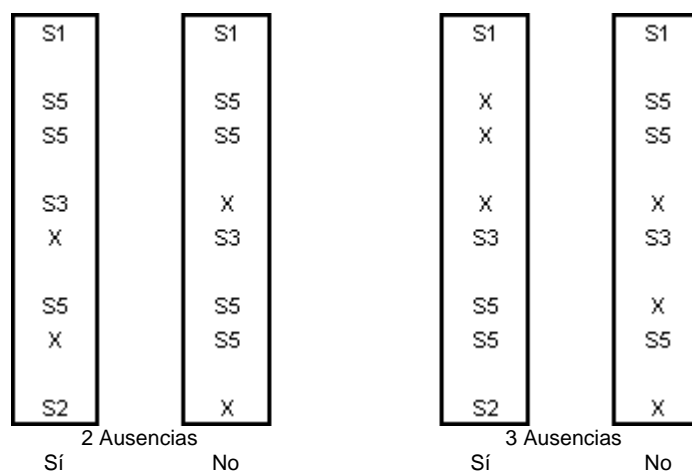


Figura 3.15 Justificación para un re-sorteo parcial

3.5.7. Es un concepto erróneo común que, cuando varias cabezas de serie están ausentes, las restantes deben volverse a sortear, sin embargo el Juez General no está bajo ninguna obligación de hacerlo, aunque muchas cabezas de serie estén ausentes. Está completamente a su discreción considerar si un re-sorteo parcial o completo sería la solución y muchos de ellos creen que es mejor no hacer ningún cambio, aunque muchos jugadores estén ausentes, cualquiera sea su ranking. Cuando muchos jugadores están ausentes, debido quizás al mal tiempo, puede ser factible hacer un re-sorteo completo, pero esto es nuevamente materia de juicio exclusiva del Juez General.

3.6 Siembra de Grupos

3.6.1. Para la siembra de grupos, especialmente en las competencias por equipos, es común emplear el sistema de "la serpiente", en el cual el equipo con clasificación jerárquica más alta es colocado en el 1^{er} grupo, los 2^{dos} en el 2^{do} grupo, los 3^{ros} en el 3^{er} grupo y así sucesivamente, hasta allí hay uno en cada grupo. En su forma más simple, los próximos según el ranking serán colocados de forma similar en los grupos, comenzando esta vez con el último grupo y acabando en el primero. El proceso continúa hasta que todos los inscritos se hayan colocado, de modo que ellos formen una serpiente continua según el ranking; La figura 3.16 muestra cómo pueden asignarse de esta manera 32 inscritos a 8 grupos.

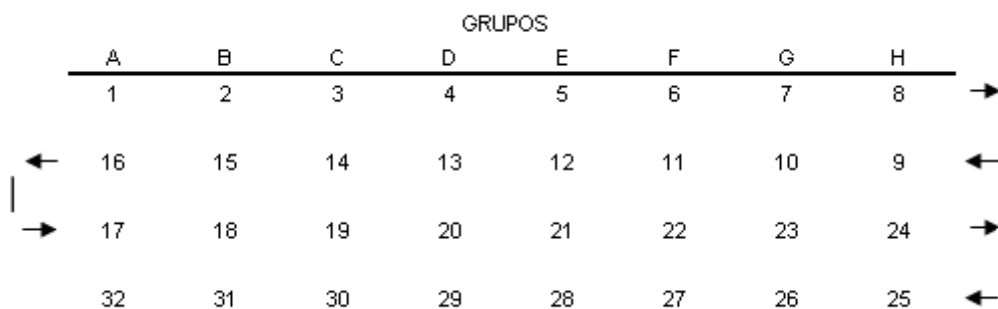


Figura 3.16 Sistema serpenteado básico

3.6.2. La desventaja de este arreglo es que la composición de todos los grupos es predecible por el ranking inicial y es mejor introducir un elemento de aleatoriedad. Después de que un inscrito se ha puesto en cada de grupo los otros deben sortearse, unos pocos cada vez conforme a su posición en el ranking, como se muestra en la Figura 3.17. Aquí los inscritos con posiciones del 9-12 son sorteados entre los Grupos E-H, aquellos con clasificación del 13-16 entre los Grupos A-D y así sucesivamente, asegurándose siempre de que los jugadores de la misma Asociación sean sorteados en grupos diferentes.

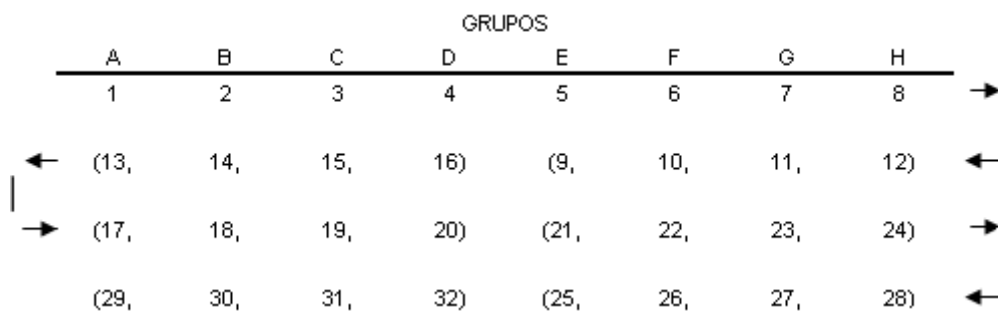


Figura 3.17 Sistema serpenteado modificado

3.7 Sorteo de Segunda Fase

3.7.1 Cuando se haga el sorteo de la segunda fase de juego de un grupo preliminar, con 2 jugadores avanzando al cuadro principal, a continuación, una consideración adicional es que los jugadores colocados como 1^o y 2^o en el grupo deben estar en mitades opuestas. Esto tiene prioridad sobre la separación por Asociación. Para eventos de consolación no debe haber sembrados, con los jugadores ubicados como 3^a colocados en la mitad opuesta al jugador ubicado en 4^o puesto (en su grupo), y luego aplicando la separación por Asociación si es posible.

3.7.2 Reglas para siembra de simple eliminación (KO)

- Los ganadores de grupo toman la posición de "cabezas de serie", y esto se aplica tanto a los eventos individuales y de equipo. En efecto, esto significa que el ganador del grupo se convierte en cabeza de serie según el grupo, lo que podría tener implicaciones para la Siembra por Nominación de Asociación. Por ejemplo, en una competencia existiendo 16 equipos sorteados en 4 grupos, si ENG tiene 3 equipos inscritos, ENG1 cabeza de serie 1, ENG2 cabeza de serie 4 y ENG3 no es cabeza de serie, pero en el grupo 3 ellos ganaron, entonces ENG3 se convierte en cabeza de serie número 3, por delante de ENG2. Suponiendo que las otras cabezas de serie ganan sus grupos, ENG3 se sorteará en la mitad inferior, lo que significaría que ENG2 será sorteada en la misma mitad que ENG1.
- El sorteo se realiza de acuerdo a las reglas de la ITTF;
 - Ganador del grupo 1 se coloca en la posición superior,
 - Ganador del grupo 2 se coloca en la posición inferior,

- Los ganadores de los grupos 3 y 4 sorteados entre la parte inferior de la mitad superior y la parte superior de la mitad inferior (sujeta a la separación por Asociación),
- Los ganadores de los grupos de 5 - 8 se sortean de manera similar en la parte inferior o superior de cada cuarto que todavía no esté ocupado,
- Continuar con este principio hasta que todos los ganadores de grupo sean ubicados,
- Los jugadores ubicados segundos en el grupo se sortean al azar en la mitad opuesta a su ganador de grupo (esto tiene prioridad sobre la separación por Asociación).
- Finalmente separar por Asociación cuando sea posible.

El apéndice C da algunos ejemplos de este proceso, con un cuadro en blanco que muestra a todos los clasificados y luego un cuadro completado.

4. PLANIFICACION Y CONTROL

4.1. Objetivo

4.1.1. El objetivo de planificar es hacer mejor uso del tiempo y las mesas disponibles para el beneficio de los competidores y espectadores. Los competidores deben asegurarse un tiempo razonable de juego por mesa, con adecuado pero no excesivo intervalo entre partidos; los espectadores quieren ver partidos entretenidos y en situaciones que sean convenientes para ellos. Una planificación más eficiente incrementa el número de jugadores que pueden participar en el torneo, y ello repercute positivamente en los organizadores que al poder admitir más participantes verán incrementados los ingresos económicos.

4.1.2 También deberán ser tenidas en cuenta las condiciones impuestas por los medios de comunicación. Los periódicos tienen hora límite de entrega de reportajes para ser incluidos en la edición correspondiente, por lo que las finales no deberán ser planificadas para ser jugadas demasiado tarde, de forma que sea posible la inclusión de los resultados en la edición correspondiente. Además el horario deberá tener en cuenta las horas en las que la televisión tiene previsto realizar la retransmisión del evento. La incertidumbre de las horas de retransmisión por parte de la televisión hace necesaria cierta flexibilidad con la planificación establecida, con el fin de realizar rápidos ajustes cuando sea necesario.

4.1.3 Al igual que para el sorteo, las computadoras juegan un papel muy importante en la planificación. Sin embargo, debe tenerse en cuenta que un computador no suele considerar ciertos detalles, que sí tiene en cuenta un humano, y que ayudan a mejorar la presentación de la competición. Por ejemplo, un computador no puede saber que un determinado partido entre el jugador A y X es muy probable que sea bueno y espectacular, de forma que debería ser emplazado en una mesa donde haya mayoría de espectadores y con la mejor visibilidad; o que el partido entre B e Y esté previsto que sea poco atractivo y, que por tanto, debería realizarse en mesas menos "privilegiadas".

4.1.4 Los jueces generales deben tener los suficientes conocimientos de planificación como para modificar un calendario realizado por computador cuando sea necesario, con el fin de considerar circunstancias especiales o bien realizarlo manualmente cuando el computador no esté disponible o no esté justificado su uso. Tampoco deben desaprovecharse las ventajas que proporciona el computador en cuanto a automatización y ahorro de tiempo a la hora de la planificación. Luego, habrá que buscar un compromiso entre automatización, conseguida con el computador, y optimización, obtenida manualmente.

4.2 Tiempos

4.2.1 Los principios básicos de la asignación horaria consiste en dividir el tiempo disponible en periodos entre los que se distribuyen los partidos, y uno de los primeros factores a considerar es la duración de los partidos. Esta duración de partidos no sólo depende del número de juegos a disputar por cada partido, sino también de otros factores como pueden ser: la ronda a la que pertenece el partido, el tipo de competición, etc. Por ejemplo, normalmente los partidos de primera ronda suelen tener una menor duración que los disputados en rondas más avanzadas, ya que suelen enfrentar a jugadores de muy distinto nivel, lo que facilita seguir un horario más ajustado en las etapas de grupos.

4.2.2 La duración de los partidos depende en cierta medida del nivel de la competición. En torneos pequeños, donde puede mantenerse fácilmente el control, es suficiente con reservar 20 minutos para partidos al mejor de 5 juegos y 30 minutos para partidos al mejor de 7 juegos. En torneos importantes donde es esencial tener una programación holgada, es conveniente dar 30 y 50 minutos respectivamente, para lidiar con los retrasos debidos a los partidos demasiados largos o tardanzas de jugadores u oficiales. Para torneos medios, tiempos de 25 y 40 minutos son razonables.

4.2.3 Algunos organizadores prefieren que todos los partidos comiencen en todas las mesas al mismo tiempo, con el fin de que la presentación y anuncio de los mismos no interfiera en la disputa de otros partidos en juego. Lo que implica de que cualquier ronda siempre tendrá la misma duración del partido más largo de la ronda en disputa, y en algunas ocasiones es más importante basar el horario en los partidos de mayor duración que en la media de duración de los mismos. Sea cual sea la opción elegida, siempre deberán reservarse mesas libres en todas las rondas con el fin de poder utilizadas para recuperar posibles retrasos.

4.2.4 Sin embargo, el lugar o la hora prevista de los partidos no debe ser cambiado a menos que sea estrictamente necesario. Es muy improbable que un torneo se desarrolle de acuerdo con el programa pre-establecido, y sólo si los retrasos parecen incrementarse tremendamente en una o más mesas, los cambios deben ser considerados. Pero hay

otras razones por las que el calendario puede modificarse. Por ejemplo, en torneos mayores los organizadores pueden pedir los cambios de modo que ciertos jugadores o partidos puedan mostrarse en la TV, y esto puede ser anunciado con muy poca anticipación.

4.2.5 En vista de las posibles consecuencias contractuales y financieras, el Juez General debería hacer todo lo posible para dar atención a esas solicitudes, teniendo en cuenta los intereses de las personas susceptibles de verse afectadas por cualquier cambio. La consideración más importante es que, una vez que un cambio se ha acordado, todos los interesados – jugadores, entrenadores, funcionarios y espectadores se les notifique lo antes posible. Si, como sucede a veces, la decisión se toma después de que los jugadores y oficiales hayan abandonado el lugar de competición, el Juez General debe asegurarse de que reciban la información necesaria en su lugar de alojamiento.

4.2.6 No podrá pretenderse que un jugador que acaba de finalizar un partido pase a disputar el siguiente inmediatamente, aunque tampoco debería esperar varias horas entre rondas. Lo ideal sería que el descanso entre partidos nunca fuese inferior al tiempo asignado a un partido ni superior al asignado a tres partidos, aunque en las rondas finales los jugadores agradecerán periodos entre partidos más largos con el fin de recuperarse mejor. Habrá que tener en cuenta, especialmente en las rondas finales, que los jugadores podrían estar involucrados en otras pruebas que se disputen en paralelo.

4.2.7 La normativa no indica el número máximo de partidos que un jugador podrá disputar en un periodo determinado. Lo normal es que los jugadores y, más especialmente los jóvenes, quieran jugar el máximo número de partidos un mismo día, aunque los jugadores profesionales prefieren disputar un número reducido de partidos por día, especialmente en las rondas finales de la prueba. Como indicación es razonable indicar que un mismo jugador en un mismo día dispute un máximo de tres partidos al mejor de 7 juegos o 3 partidos al mejor de 5 juegos, siempre con el adecuado descanso entre la disputa de los mismos. Los partidos deberían comenzar sobre las 10:00 horas y no alargarse más allá de las 22:00 horas.

4.2.8 Estas indicaciones son aplicables a las pruebas más importantes de los Torneos, como son las de individuales y dobles. En aquellos Torneos en los que el número de pruebas de distintas categorías a disputar sea elevado, y basándose en los criterios de edad o nivel de juego, puede asumirse que un jugador inscrito en varias pruebas, está dispuesto a asumir el riesgo que supone disputar un número de partidos en un tiempo limitado. Desde el punto de vista del Juez General, la consideración principal debe ser el gran incremento del riesgo de poner en conflicto la programación de los partidos y puede ser aconsejable limitar el número de eventos en los que el mismo jugador puede competir.

4.3 Conflictos

4.3.1 La planificación sería muy sencilla si cada evento se disputara de forma aislada, sin embargo esto no suele ser así, de forma que hay varias pruebas disputándose en paralelo y debe hacerse el mejor uso posible de las mesas disponibles. Obviamente podrá disputarse una prueba masculina y otra femenina en paralelo sin problemas, para lo cual será suficiente con alternar las rondas para otorgar intervalos apropiados. Esta solución es sencilla y fácilmente aplicable en las primeras rondas de las pruebas, sin embargo, y a medida que las rondas avanzan el número de mesas ocupadas disminuye, con lo que la tendencia por dar comienzo a otra prueba se incrementa.

4.3.2 Esto puede dar lugar a conflicto en partidos programados ya que es prácticamente imposible predecir qué jugadores seguirán en competencia en cada prueba. La clave de una buena planificación está en intentar evitar la posibilidad de estos conflictos, permitiendo periodos de descanso suficientes para los casos en los que los mismos se produzcan. Normalmente cada partido deberá ser asignado a un horario único, aunque en torneos locales podría permitirse planificar, por ejemplo, la disputa de algunos partidos de la primera ronda de dobles masculino a la misma hora que los partidos de las rondas finales de la prueba individual masculina.

4.3.3 Los partidos de dobles, que en este caso, podrán ser disputados dependerá de los jugadores involucrados en las rondas de individuales planificadas a la misma hora. Este solapamiento obliga a llevar un mayor control, ya que los partidos deberán ser fijados y comunicar las decisiones a los jugadores implicados, lo que no es aconsejable en Torneos importantes. Sin embargo, suele ser útil en Torneos locales donde lo que se pretende es la máxima ocupación de las mesas con la máxima competencia posible y, donde los jugadores están dispuestos a aceptar cierto grado de incertidumbre en el horario de sus partidos.

4.3.4 La prueba de dobles mixtos, y debido a que involucra tanto a hombres como a mujeres, siempre interfiere con cualquier otra prueba, por lo que suele planificarse como primera o última prueba a disputar. Normalmente cualquiera de las dos alternativas son válidas, aunque muchos Jueces-Generales prefieren disputarla como última prueba ya que opinan que el riesgo de no asistencia, a primera hora, de alguno de los jugadores es menor cuando sólo hay dos involucrados (prueba individual) que cuando son cuatro los implicados (prueba de dobles). En una prueba por grupos, es razonable solicitar a todos los jugadores que se presenten a la misma hora pero sólo es necesaria la presencia de los dos jugadores implicados en el primer partido del grupo.

4.3.5 Es recomendable que cuando los torneos incluyen tanto pruebas de individuales como de equipos, comenzar por la disputa de las pruebas de equipos. Lo ideal sería que las pruebas de equipos concluyan antes del comienzo de las pruebas de individuales, pero esto es muy raro que ocurra excepto en los Campeonatos Continentales o del Mundo, e incluso en estos se dan numerosos solapamientos. La disputa de la prueba de equipos en primer lugar permite que el sorteo de la prueba de individuales se realice después de que los equipos participantes hayan llegado y, por lo tanto, confirmado sus inscripciones, lo que facilita mucho el sorteo ya que es menos probable que haya que realizar cambios posteriormente.

4.4 Asignación de mesas

4.4.1 Para la asignación de partidos en las mesas se deben considerar tanto los intereses de los jugadores como de los espectadores. Por ejemplo, es mejor que un mismo jugador no dispute partidos consecutivos en la misma mesa, para evitar cualquier tipo de duda respecto al distinto trato dispensado a los jugadores por estar más familiarizado con las condiciones en esa mesa en particular. Aquellos partidos que, previsiblemente, sean espectaculares o de alto nivel deberán ser asignados a una mesa que pueda ser contemplada perfectamente por el público asistente, aunque siempre considerando que la concentración de los espectadores alrededor de algunas mesas no cause problemas de acceso.

4.4.2 La asignación inicial de partidos a mesas sólo debería ser modificada por muy buenas razones. Un partido deberá ser jugado en otra mesa distinta a la asignada originalmente si la misma está ocupada por otro partido anterior que, por ejemplo, se haya alargado más de lo previsto, aunque este cambio puede suponer llevar el retraso de una mesa a otra. También se podrá cambiar la mesa de aquellos partidos importantes o más atractivos con el fin de que los espectadores o la televisión tengan mejor acceso. Siempre que se traslade un partido de una mesa a otra, sea por el motivo que sea, tanto los jugadores, como espectadores, como los medios de comunicación, deberán ser informados tan pronto como sea posible.

4.5 Documentación

4.5.1 La preparación de la planificación requiere la identificación de los partidos y una forma de registrar el horario de disputa de los mismos, preferiblemente de forma que permita controlar el desarrollo del juego durante el Torneo. Existen numerosas formas de hacerlo, cada una con ventajas e inconvenientes. A continuación se describe un posible sistema. En éste, cada partido se asigna a una mesa y hora concreta, aunque algunos Jueces Generales prefieren permitir cierta flexibilidad ubicando grupos de partidos en bloques de tiempo en lugar de hacer la asignación por mesas concretas.

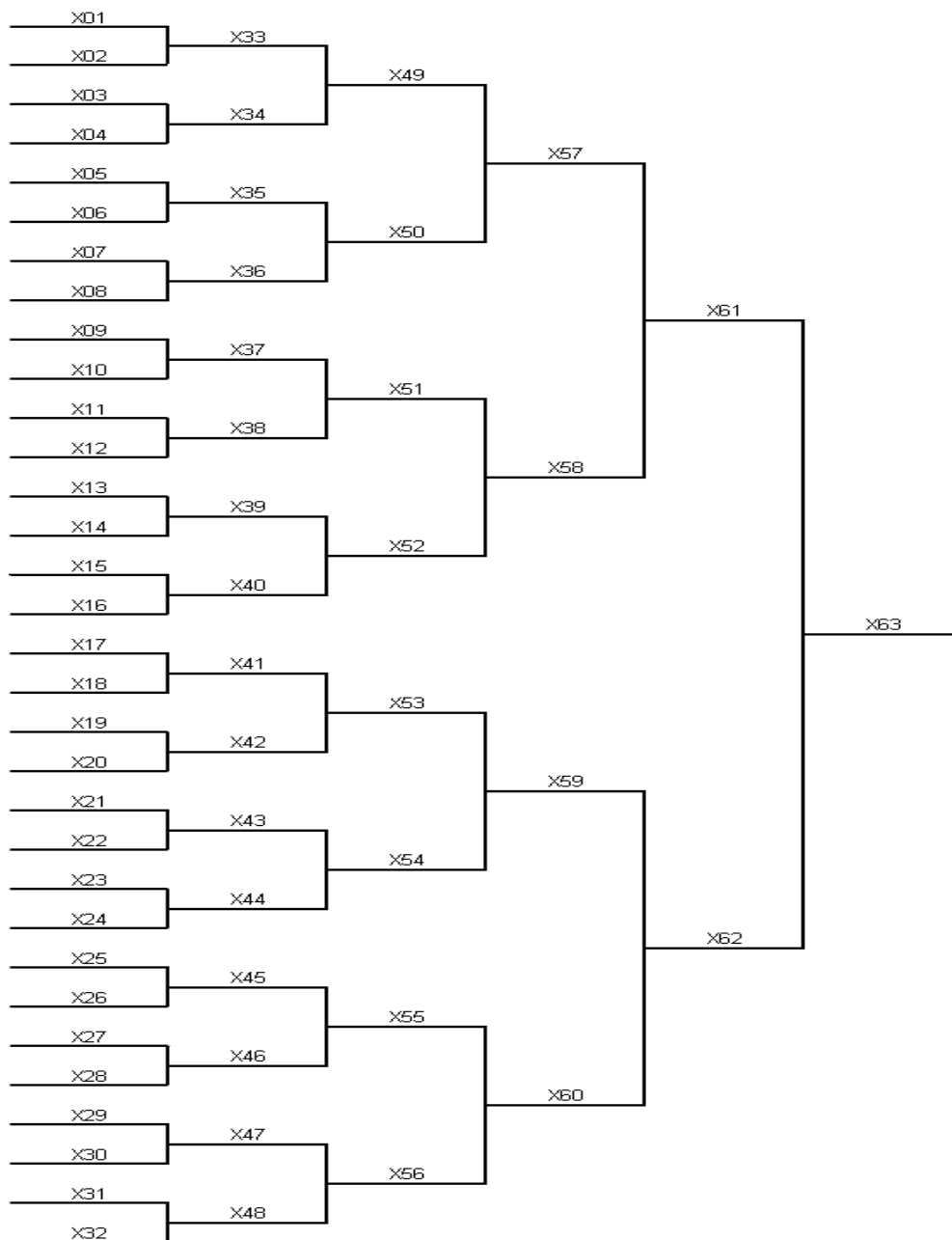


Figura 4.1 Numeración de partidos

4.5.2 Una forma de identificar los partidos se muestra en la Figura 4.1, para un sorteo de 64 entradas. Los partidos se numeran, ordenadamente, de arriba abajo y de izquierda a derecha, de forma que los partidos de la primera ronda se numeran del 01 al 32, los de la segunda ronda del 33 al 48 y así sucesivamente. El prefijo X representa un dígito (o letra) para identificar la prueba, de forma que el partido 103 (o A03) sería el tercer partido de la primera ronda de la prueba individual masculina, y el partido 262 (o B62) sería la segunda semifinal de la prueba individual femenina. El diagrama muestra qué partidos dependen de resultados de partidos previos y por tanto cuándo deben preverse intervalos.

4.5.3 La Figura 4.2 muestra un posible calendario para un sistema de eliminación directa de 64 entradas, en forma de tabla donde cada fila indica los horarios de disputa de partidos y cada columna una mesa; todos los partidos son al mejor de 5 juegos. Los partidos se han repartido de forma que los jugadores tengan un tiempo entre partidos de entre 1 a 3 partidos y, que ningún jugador dispute partidos consecutivos en la misma mesa. Normalmente, con las últimas rondas de una prueba pueden disputarse partidos de otras pruebas, aunque siempre es aconsejable dejar algunas mesas libres como en caso de contingencia.

Hora	Mesas							
	1	2	3	4	5	6	7	8
10:00	X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08
10:40	X09	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16
11:20	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24
12:00	X25	X26	X27	X28	X29	X30	X31	X32
12:40								
13:20	X35	X36	X39	X40	X33	X34	X37	X38
14:00	X43	X44	X47	X48	X41	X42	X45	X46
14:40								
15:20	X49		X50		X51		X52	
16:00		X53		X54		X55		X56
16:40								
17:20			X57				X58	
18:00	X59				X60			
18:40								
19:20		X61				X62		
20:00								
20:40				X63				

Figura 4.2 Calendario para una llave de eliminación directa de 64 posiciones

4.5.4 La Figura 4.3 muestra un posible cronograma para la fase de simple eliminación de un torneo, comprendiendo individual varones, individual damas, dobles varones y dobles damas. Hay 48 entradas en cada prueba individual y 24 parejas en cada prueba de dobles, y la competencia será realizada en 3 días utilizando 8 mesas. El cronograma establecido no exige a nadie jugar más de 2 partidos individuales y 2 de dobles por día y los partidos terminan a una hora razonable cada día; hay también un programa interesante de partidos de cuartos de final en la segunda noche.

4.6 Control del Juego

4.6.1 Un formato similar puede emplearse para controlar el desarrollo del juego. La hora de comienzo de cada partido se marca en la hoja de sorteo correspondiente; lo que proporciona una forma muy útil de comprobar la planificación, ya que, por ejemplo, los intervalos de descanso planificados inapropiadamente saltan a la vista rápidamente. La planificación de trabajo es un formato ampliado de la tabla empleada en la planificación, con el nombre de los jugadores y el número del partido indicado en la misma, incluyendo además la hora y mesa donde el vencedor disputará su próximo partido, como muestra en la Figura 4.4. La Figura 4.5 muestra una sección típica de un cuadro de trabajo, digamos, a las 11:35 en el cual se puede ver que, la conclusión tardía en las mesas 2 y 3 han retrasado el inicio de los partidos programados en estas mesas para las 11.30. La figura 4.6 muestra la sección correspondiente del funcionamiento del cuadro.

4.6.2 A medida que cada uno de los partidos finaliza el nombre del ganador se pasa a la celda reservada para el ganador, tanto en la hoja del sorteo como en la planificación de trabajo. Un método para indicar el progreso del juego consiste en marcar con una diagonal cada celda correspondiente a un partido ya comenzado y, tan pronto como el partido termine marcar dicha celda, con la otra diagonal, de forma que una celda cruzada de la tabla indica partido ya disputado. Cuando el Torneo se está disputando de acuerdo a la planificación prevista, en cualquier momento que se elija, las celdas de los partidos comenzados estarán marcados bien con una o dos diagonales, por lo que será obvio comprobar si existe un retraso en cualquiera de las mesas.

4.6.3 Otra forma de controlar el desarrollo del juego es colocando las actas de los partidos por mesa y por orden cronológico. Inicialmente sólo las actas de las primeras rondas contendrán los nombres de los jugadores y las actas de otras rondas, que ya incluyen su horario de disputa, se irán rellenando a medida que los ganadores se vayan conociendo. Cuando un partido deba disputarse se le proporciona al árbitro el acta del mismo, de forma que el acta que está encima de la pila de actas de una determinada mesa, determina si en esa mesa se está cumpliendo el horario establecido. La simplicidad de este sistema tiene como contrapartida la posibilidad de que las actas se descoloquen, además es sólo llevadero en torneos pequeños.

V
I
E
R
N
E
S

Hora	1	2	3	4	5	6	7	8
10:00	VD1		MD1		VD1		MD1	
10:15		MD1		VD1		MD1		VD1
10:30	MD1		VD1		MD1		VD1	
10:45		VD1		MD1		VD1		MD1
11:00	WS1		MS1		WS1		MS1	
11:30		MS1		WS1		MS1		WS1
12:00	MS1		WS1		MS1		WS1	
12:30		WS1		MS1		WS1		MS1
14:00	VD1		MD1		VD1		MD1	
14:30		MD1		VD1		MD1		VD1
15:00	MD1		VD1		MD1		VD1	
15:30		VD1		MD1		VD1		MD1
16:00	WS1		MS1		WS1		MS1	
16:30		MS1		WS1		MS1		WS1
17:00	MS1		WS1		MS1		WS1	
17:30		WS1		MS1		WS1		MS1
19:00	WS2		MS2				MS2	
19:30		MS2		WS2		MS2		WS2
20:00	MS2		WS2		MS2		WS2	
20:30		WS2		MS2		WS2		MS2
21:00	FINAL							

S
A
B
A
D
O

Hora	1	2	3	4
10:00		VD2		MD2
10:15	MD2		VD2	
10:30		MD2		VD2
10:45	VD2		MD2	
11:00		WS3		MS3
11:30	MS3		WS3	
12:00		MS3		WS3
12:30	WS3		MS3	
14:00	VD2		MD2	
14:15		MD2		VD2
14:30	MD2		VD2	
14:45		VD2		MD2
15:00	WS3		MS3	
15:30		MS3		WS3
16:00	MS3		WS3	
16:30		WS3		MS3
18:00		VDQ		MDQ
18:15	MDQ		VDQ	
18:45		MDQ		VDQ
19:00	VDQ		MDQ	
19:30		WSQ		MSQ
20:00	MSQ		WSQ	
20:30		MSQ		WSQ
21:00	WSQ		MSQ	
22:00	FINAL			

D
O
M
I
N
G
O

Hora	1	2
10:00	WDS	
10:15		MDS
10:30	MDS	
10:45		WDS
11:30	WSS	
12:00		MSS
12:30	MSS	
13:00		WSS
15:00	FINALES	

Para 48 MS, 48 WS
24MD y 24VD

Figura 4.3 Planificación de Torneo

217
ALVIS
BOVME
1430/7

Partido N°
Jugador 1
Jugador 2
Hora y mesa del próx. partido para el ganador

Figura 4.4 Detalles partido

Hora	1	2	3	4
1030	125 ABDEL BROWN 1230/3	126 CRAIG DUTTA 1230/3	127 ENAMI FAYAD 1230/4	128 GREEN HUBER 1230/4
1100	129 IKEDA JUDGE 1300/1	130 KOVAR LAVIS 1300/1	131 MITRA NOVAK 1300/2	132 OSAKI PINTO 1300/2
1130	249 AMID/BEECH COWAN/DENIS 1630/2	250 EWING/FIRTH GOVER/HAJEM 1630/2	251 INMAN/JAMES KLEIN/LUCAS 1630/3	252 MILLS/NEILL OSMAN/PRICE 1630/3
1200	133 QUINN ROGER 1530/7	134 SEGÚN TIMAR 1530/7	135 UNGER VARDA 1530/8	136 WOLFF XIANG 1530/8
1230	253 QUICK/RABBIN SCOTT/TERRY 1630/2	254 URBAN/VILLA WORTH/ZSIGO 1630/2	145 BROWN DUTTA 1530/5	146 FAYAD HUBER 1530/5
1300	147 IKEDA KOVAR 1700/3	148 ? OSAKI 1700/3	255 ALVIS/BEECH CROFT/DOWNS 1630/1	256 EVANS/FROST GUPTA/HATCH 1630/1

Figura 4.5 Sección de una planificación de trabajo

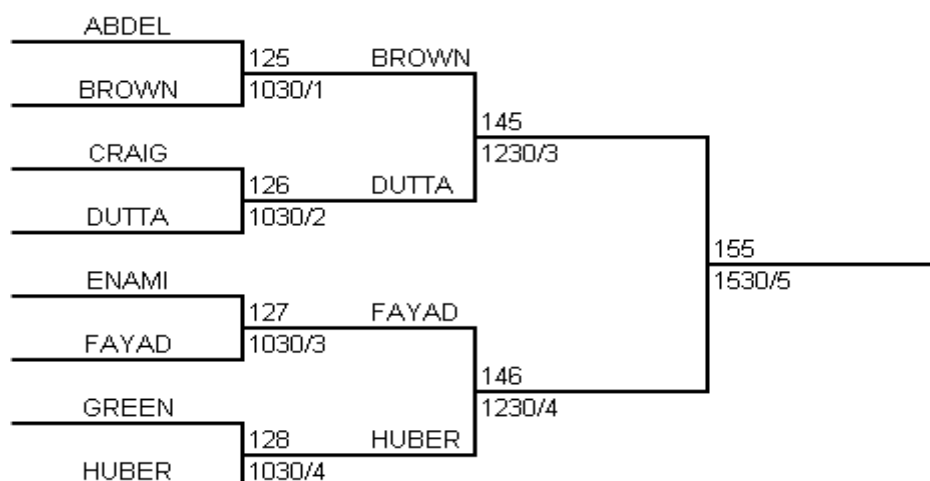


Figura 4.6 Sección de un sorteo de trabajo

4.6.4 Sea cual sea el método elegido, el Juez General debe conocer en todo momento como se está desarrollando la competencia, de forma que pueda adelantarse a cualquier problema que pudiera surgir mediante la introducción de los ajustes más oportunos para evitar que los retrasos sean demasiado considerables. Las decisiones precipitadas suelen acarrear más perjuicios que beneficios. Habrá que tener en cuenta que las distintas pruebas no son independientes las unas de las otras, ni siquiera cuando en ellas no participen los mismos jugadores. Suele existir una tendencia a cambiar los partidos a mesas disponibles, aunque dicha medida, en ocasiones, puede empeorar la situación.

4.6.5 Sólo se cambiarán los partidos de mesa en los casos que sea realmente necesario, ya que los mismos pueden crear confusión entre los jugadores, los controladores de las mesas y los árbitros. No tiene mucho sentido realizar una completa planificación si a la primera señal de retraso en el horario se modifica la misma, especialmente cuando la planificación tiene previstos ciertos horarios libres con el fin de recuperarse de este tipo de retrasos. Es más probable que se den dificultades al principio y al final de la programación, bien por retrasos en la llegada de los jugadores o bien porque algunos jugadores están inmersos en las fases finales de distintas pruebas.

4.7 Partidos decisivos y las finales

4.7.1 Es común que los partidos de las últimas rondas se realicen en pocas mesas. Si bien puede no ser ideal, por ejemplo, las dos semifinales de un evento que se jueguen al mismo tiempo, puede ser una ventaja el hacerlo en caso

de que una de las semifinales sea poco atractiva. Los horarios de entrada pueden ser escalonadas o, si no hay obligación de empezar los partidos en un momento predeterminado, para cada período de sesiones una serie de partidos pueden ser previstas para cada mesa. Los partidos pueden ser programados sucesivamente, cada uno comenzando tan pronto como el anterior partido haya terminado, de modo que hay un programa continuo de juego.

4.7.2 No siempre es buena idea la disputa de los partidos considerados más importantes al final del programa. A menudo, un mismo jugador deberá disputar más de una final y, por lo general los jugadores prefieren jugar pruebas individuales antes que los dobles. Tiene también la ventaja de que los resultados individuales, que suelen ser de mayor interés para los medios de comunicación, estarán antes a disposición que si se producen al final del programa. Cuando no haya otras restricciones, como por ejemplo las impuestas por la televisión, el Juez General deberá ponerse en la situación de los jugadores involucrados antes de decidir al respecto.

4.8 Calendario de árbitros

4.8.1 Las jornadas de los árbitros deben ser programadas con tanto cuidado como los partidos, sobre todo en las primeras etapas de las rondas clasificatorias del torneo, cuando la mayoría, si no todas, las mesas pueden estar en uso. Idealmente, el número de los árbitros debe ser de 4 por el número de mesas de juego*, para permitir pausas razonables y cierta capacidad de reserva. Por ejemplo, en una competencia donde se usarán 12 mesas, deberán haber $12 \times 4 = 48$ árbitros. (* A veces hay más mesas de partidos disponibles que el que se indica en la programación, por ejemplo: La planificación del tiempo y mesas se basa en 8 mesas; el salón de juego está configurado para 9 mesas. La mesa adicional se utiliza a menudo cuando los partidos están retrasados y la programación necesita ser revisada.)

En los últimos años, se ha convertido en sentido común para los torneos internacionales, calcular el número de árbitros en función del número de mesas para partidos multiplicado por 3 (por ejemplo, $12 \times 3 = 36$ árbitros). Esto debe considerarse como el mínimo, en el supuesto de que siempre dos árbitros (árbitro y árbitro asistente) realizarán sus deberes en la mesa de juego. Ocasionalmente, partes de un torneo, por ejemplo, partidos de consolación serán dirigidos solamente por un árbitro en cada mesa. Sin embargo, esta decisión queda a discreción del Juez General. Si una competencia es organizada con 18 equipos de 2 árbitros cada uno, en cualquier momento puede haber hasta 12 equipos controlando los partidos, al menos 3 equipos en la reserva y 3 equipos tomando un breve descanso.

4.8.2 Los equipos de reserva estarán disponibles para cubrir ausencias imprevistas, cambios inesperados en la programación de tiempo y de mesa debido a retrasos, una llamada para el conteo de golpes o como sustitutos cuando los asignados para officiar son de la misma Asociación de uno de los jugadores o parejas. Pueden ser utilizados también para tareas como la supervisión de la elección de las bolas y la custodia de las raquetas que han sido probadas antes de un partido y se comprobó su legalidad. La Figura 4.7 muestra una posible programación para los 18 equipos de árbitros, etiquetados A-R inclusive.

Match time	Table Number												Reserve teams	Not on duty
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
10:00	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	A, B, C	D, E, F
10:40	A	B	C	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	D, E, F	G, H, I
11:20	A	B	C	D	E	F	M	N	O	P	Q	R	G, H, I	J, K, L
12:00	A	B	C	D	E	F	G	H	I	P	Q	R	J, K, L	M, N, O
12:40	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M, N, O	P, Q, R
14:00	M	N	O	D	E	F	G	H	I	J	K	L	P, Q, R	A, B, C
14:40	M	N	O	P	Q	R	G	H	I	J	K	L	A, B, C	D, E, F
15:20	M	N	O	P	Q	R	A	B	C	J	K	L	D, E, F	G, H, I
16:00	M	N	O	P	Q	R	A	B	C	D	E	F	G, H, I	J, K, L
16:40	G	H	I	P	Q	R	A	B	C	D	E	F	J, K, L	M, N, O
18:00	G	H	I	J	K	L	A	B	C	D	E	F	M, N, O	P, Q, R

18:40	G	H	I	J	K	L	M	N	O	D	E	F	P, Q, R	A, B, C
19:20	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	A, B, C	D, E, F
20:00	A	B	C	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	D, E, F	G, H, I
20:40	A	B	C	D	E	F	M	N	O	P	Q	R	G, H, I	J, K, L

4.7 Umpires' Schedule

Figura 4.7 Programación de árbitros

CONCLUSIÓN

Un Juez General puede verse a menudo frente a una situación en la que hay más de un curso de acción justificable, y distintos individuos pueden tomar decisiones diferentes. Este manual no pretende abarcar todas esas situaciones y prescribir una única decisión "correcta" en cada caso. Su objetivo es establecer los principios en que tales decisiones deben tomarse y para dar una orientación, en lo que generalmente es aceptado como el enfoque preferido, como una ayuda para lograr la coherencia que es tan esencial para un buen desempeño.

5. Competencias de Para Tenis de Mesa (PTM)

5.1. Introducción

El Tenis de mesa es un deporte para todos los niveles de actividad y competencia. Con cada vez más personas con discapacidad alentadas y comprometidas en actividades deportivas, el manual ITTF incluye las Reglas PTM con respecto al juego en silla de ruedas, para facilitar la integración del juego en competencias abiertas donde las personas con y sin discapacidad juegan juntos en la misma competencia. Folletos técnicos PTM y directivas detallan todas las reglas específicas y el Reglamento para Competencias de PTM, donde sólo las personas con discapacidad están involucradas.

Información sobre reglas de PTM se publicará en el Manual para Oficiales del Partido en el apéndice H.

Cuando se trata de tareas del Juez General, los principios básicos de gestión de la competencia son similares, pero además de garantizar que, las reglas de juego se aplican correctamente en el terreno de juego, los Jueces Generales de las competencias de PTM tienen que tener en cuenta y observar otros requisitos en competencias PTM. Deben tener una buena empatía con los jugadores con discapacidad y con las oficiales de las competencias, para que el Para Tenis de Mesa se lleve a cabo y se juegue en un ambiente justo y amigable, sin dejar de ser altamente competitivo y espectacular para todos.

Este capítulo tiene como objetivo destacar las características específicas de las competencias PTM que el Juez General debe tener en cuenta, y para animar a más Jueces Generales a participar y apoyar los eventos del PTM y el Movimiento Paralímpico.

5.2 Oficiales de la competencia

El tipo y número de las oficiales de la competencia pueden variar de acuerdo con el nivel del evento; éstas se detallan en las directivas del PTM a partir del 1 de septiembre de 2011. Los tipos de oficiales de la competencia son los siguientes:

5.2.1 Delegado Técnico

El Delegado Técnico (DT) realiza una función similar a la de los Directores de Competencia en otras competencias de la ITTF, con las siguientes responsabilidades específicas:

- Para asegurar que la competencia se organizará de acuerdo a los requerimientos de cada factor del torneo.
- Supervisar todos los aspectos, incluyendo la inspección del sitio, alojamiento, transporte, equipamiento, número de días de juego, número máximo de participantes que se pueden aceptar y cualquier otra información pertinente.
- Al término de la competencia, escribir un informe de evaluación del torneo.

El DT trabaja con el Comité Organizador en muchas de las disposiciones técnicas y no técnicas antes de la competencia, y tales disposiciones tienen un impacto significativo en la organización del evento, así como en las tareas del Juez General. Sin embargo, el Juez General sigue siendo responsable de la jurisdicción como se describe en el apartado 1 anterior, especialmente para situaciones del partido en el campo de juego. Por lo tanto, la buena comunicación y la cooperación entre los DTs y el Juez General son importantes para el éxito de los torneos.

5.2.2 Secretario Clasificación

El Secretario Clasificación PTMD aprobará la lista de los jugadores y confirmará que jugadores en la lista necesitan ser clasificados e informar al Comité Organizador, DT, Juez General y Jefe de Clasificación.

5.2.3 Clasificadores

Clasificadores internacionales son nombrados por el Oficial Médico PTMD y el secretario de clasificación y son los responsables de las clasificaciones, reevaluaciones y protestas. El número de clasificadores presentes en un torneo varía en función del factor o nivel de torneo. Los detalles figuran en las directivas pertinentes del PTM.

5.2.4 Jueces Generales

5.2.4.1 Nombramientos

Los Jueces Generales para los Juegos Paralímpicos y Campeonatos del Mundo PTM son nombrados por la ITTF URC. Para otras competencias PTM como abiertos internacionales y campeonatos regionales, son nombrados actualmente por el URC en cooperación con el Comité Organizador de la Asociación de Tenis de Mesa del país anfitrión. Todos los jueces generales designados trabajan con el Secretario de Clasificación y DT para confirmar inscripciones, eventos y horarios.

5.2.4.2 Reunión informativa del Juez General

En el 2007 algunas reglas del PTM se convirtieron en parte de las reglas de la ITTF y el resto se incorporaron el 2010. Estas también fueron cubiertas en los cursos para árbitros y en los exámenes bi-anales para árbitro internacional (IU). Sin embargo, aún quedan algunas normas para competencias de PTM que se pueden encontrar solamente en las directivas para eventos PTM. Algunos árbitros pueden haber calificado antes del 2006 y por lo tanto no han participado en las sesiones de enseñanza PTM y/o se encuentran sin ninguna experiencia en competencias PTM; por lo tanto, es necesario que el árbitro pueda llevar a cabo una sesión de información ampliada para árbitros sobre las reglas PTM antes del torneo, explicándole la intención, la interpretación y la aplicación de dichas normas en situaciones de competencia, así como otros aspectos del PTM como la clasificación, la accesibilidad y la comunicación con los jugadores con discapacidades. Las reglas deben ser aplicadas consistentemente a los jugadores con y sin discapacidad.

5.2.5 Oficial de Selección

El Oficial de Selección es responsable de proponer el proceso de selección que se aplicará para los campeonatos mundiales PTT y Juegos Paralímpicos. El o ella asistirán a los campeonatos regionales de PTT para supervisar el sistema de juego que debe ser el mismo en todos los campeonatos regionales como una parte clave del proceso de calificación que conduce ya sea a los Campeonatos del Mundo de PTM o Juegos Paralímpicos.

5.3 Clasificación de Jugadores

Los jugadores están separados en clases en función de las lesiones y las limitaciones que se evalúan:

- Para determinar la elegibilidad para competir.
- Para agrupar a los jugadores de manera equitativa con fines de competencia.

Las clases se definen en general:

Clase 1-5 para los jugadores en silla de ruedas

Clase 6-10 para los jugadores de pie

Clase 11 para jugadores con discapacidad intelectual

Un panel de clasificación internacional es responsable de la clasificación de los jugadores. Después de que se hayan clasificado todos los jugadores reciben una tarjeta de clasificación internacional (TCI) que especifica la clase asignada, así como cualquier limitación física (por ejemplo, para hacer un servicio legal) o requisitos permanentes permitidos por razones médicas (por ejemplo, vendajes, uniones, corsé, silla de ruedas modificada).

Si un jugador juega en un campeonato internacional (Fa20 o Fa50) por primera vez y no tiene una TCI, el país de el o ella puede darle una clasificación temporal. Entonces el o ella será clasificado en el campeonato y se le asignará una clase. Si esta es diferente de la clase temporal, el o ella jugará en la nueva clase y el sorteo se realizará en concordancia (teniendo en cuenta que el evento aún no haya sido iniciado). Sin embargo, en el Campeonatos del Mundo o los Juegos Paralímpicos, la nueva clase no entrará en vigencia hasta la finalización del evento.

La clasificación para jugadores específicos es organizada el día antes del inicio del torneo para que, el Juez General pueda hacer el sorteo de las pruebas por equipos y de clase de acuerdo a las clasificaciones nuevas. Los Jueces Generales deben estar en estrecha comunicación con los organizadores, el Secretario de clasificación y el Jefe de Clasificación antes y durante la competencia para la confirmación y el asesoramiento sobre la información actualizada y los cambios.

Si un jugador engaña deliberadamente a los clasificadores, el o ella será descalificado inmediatamente por el Juez General en consulta con el DT y el Jefe de Clasificación.

5.4 Torneos

Todos los torneos organizados en el calendario de la ITTF PTM son sancionados con un factor de calificación que determina los puntos de calificación acumulados.

Los torneos sancionados son los Juegos Paralímpicos, Campeonatos del Mundo y Campeonatos Regionales de PTM para cada PTM de una región aprobada (Europa, América, Asia y Oceanía y África).

Otros torneos internacionales son sancionados con factores de calificación según lo establecido en las directrices para

ganar el factor correspondiente.

5.5 Inscripciones

Dependiendo del factor de los eventos, una combinación de equipos con jugadores de diferentes Asociaciones es posible. Dependiendo del número de inscripciones, el DT y el Juez General decidirán el número de eventos a organizar, y la combinación de clases para el torneo. Debido a la cancelación de eventos de ciertas clases debido a bajo número de inscripciones, es inevitable que haya cambios en las inscripciones y una nueva combinación de equipos dentro de la misma Asociación o con otras asociaciones.

El DT y el Juez General informarán a los organizadores y a las asociaciones involucradas cuando tales cambios se produzcan, y ayudarán en el emparejamiento para la competencia por equipos, y para confirmar la combinación de equipos. Esto es también para evitar la situación de que los jugadores descubran después de su llegada que algunos eventos se han cancelado debido a cambios en la clasificación de otros jugadores, o de ellos mismos.

5.6 Eventos

En competencias PTM, los requisitos de cuales eventos deben organizarse se expresan específicamente en las directrices. El Juez General, en consulta con el DT, decide los eventos que serán organizados, eliminados o combinados en base a las inscripciones reales y al entono de la competencia (como el número de días para jugar, mesas, árbitros, etc.)

5.7 Formato de Juego

Dependiendo del factor, cada competencia tiene diferentes restricciones en el número de jugadores o equipos por país y por evento, así como en el caso de eventos combinados. Los Jueces Generales deben asegurarse de que el sistema de juego de cada competencia que se indica en las directrices después de 01 de septiembre 2011 sea implementado.

Nota: Es muy importante verificar que las actuales directrices PTMD ya que los requisitos pueden cambiar de vez en cuando.

5.8 Reglas

Aparte de las reglas en el Manual de la ITTF que especifican situaciones donde el juego integrado tiene lugar, hay otras normas y reglamentos específicas de las competencias del PTM, que se resumen en el Apéndice H del Manual para Oficiales de Partidos.

5.9 El sorteo

Los cambios en la clase de los jugadores puede afectar el número de inscripciones y, posiblemente, los grupos en los eventos individuales y por equipos, lo que puede alterar el sorteo y el calendario de competencias. El Juez General debe hacer tales cambios y hacer anuncios oportunos a todos los participantes y oficiales. Múltiples sorteos para la segunda etapa del evento de individuales y equipos deben llevarse a cabo después de la finalización de la primera fase de la competencia de grupos. Antes de que comience la competencia, el juez general debe asegurarse de que todos estén informados dónde, cuándo, cómo y por quién estos sorteos serán realizados y que todas las instalaciones de apoyo estén en su lugar, mientras que la competencia en el terreno de juego continúa. La comunicación previa a la competencia entre los jueces generales, DT y organizadores debe definir claramente dichas responsabilidades y el flujo de trabajo.

5.10 Programación

5.10.1 Para el juego en silla de ruedas, el tamaño mínimo del área de juego puede reducirse a 8m x 6m y un piso de concreto es aceptable, pero mesas accesibles para silla de ruedas deben ser utilizadas. Los jueces generales deben tomar nota del número de sillas de ruedas y mesas para jugadores de pie, y tratar de tener mesas accesibles para silla de ruedas y un área de juego con tamaño adecuado para todos los eventos durante todo el torneo para facilitar la programación.

5.10.2 Un cronograma para la entrega de medallas es necesario y normalmente se realiza al finalizar cada evento, debido al número de presentaciones y al tiempo requerido por los jugadores con discapacidades. Si es necesario, las presentaciones se pueden dividir en varios grupos en lugar de todos juntos para acortar la duración. Si es posible, se deben programar en diferentes sesiones a lo largo del torneo al final de las sesiones de juego de la mañana, la tarde y la noche. Esto evita largos tiempos de espera y mantiene el interés de los participantes.

5.10.3 Debe tenerse en cuenta el hecho de que las clases 1 y 2 necesitan más tiempo de juego que otras clases, especialmente en las últimas etapas y en pruebas por equipos. Un evento de equipo de Clase 1 y 2 podría durar hasta 3 horas o más. De ser posible, se debe dejar un período vacío en las mismas mesas para prever posibles retrasos.

5.10.4 Los partidos de las clases 1 y 2 deben comenzar más tarde en la mañana y si es posible no terminar últimos en la noche porque los jugadores necesitan más tiempo de preparación.

5.10.5 Las clases asignadas más tarde en un día no deben comenzar temprano a la mañana siguiente.

5.10.6 En general, un máximo de 45 minutos se debe permitir para un partido individual de clase 1 o 2 y 3 horas para un partido de equipos.

5.11 Gestión de Resultados

5.11.1 El programa del Dr. Wu ofrece un fácil ingreso de los resultados y proporciona todas las hojas de los partidos de forma automática.

5.12 Gestión de Sorteos, Horarios y Resultados

5.12.1 Para la preparación y operación de competencias PTM, los jueces generales deben utilizar los programas Excel

escritos por el Dr. Wu, Chi-Shih (<http://dr.wu.free.fr/draw/index.htm>). El programa facilita el ingreso de datos, sorteo, programación y gestión de resultados. También proporciona todas las planillas de partidos, las hojas de sorteo para el evento de equipos y las hojas de los partidos individuales para los jugadores. Los archivos data_Common.xls deben ser completados y enviados al Secretario de Clasificación para la verificación y aprobación antes de que comience la competencia.

5.12.2 Una vez que el archivo data_Common esté autorizado, un número limitado de cambios es permitido. Otros cambios en los datos requieren autorización adicional. Se recomienda que los cambios de menor importancia en los datos, tales como mala ortografía sean tolerados y corregidos sólo después de la finalización de la competencia.

5.12.3 Después del torneo, los organizadores enviarán los resultados por correo electrónico al Oficial de Clasificación PTMD con un formulario especial que se genera de forma automática, así como un libro de resultados en papel que contiene más detalles tales como resultados de los partidos que ayudan a detectar y corregir los errores en los resultados.

5.12.4 El manual y otros detalles del programa se pueden encontrar en la página del PTM del sitio web de la ITTF. Ensayos de prueba también son posible. Se aconseja a los jueces generales practicar el uso del programa y emplearlo en el puesto de trabajo. Por favor, visite el sitio web para más detalles.

5.13 Accesibilidad

La accesibilidad es una preocupación importante en todas las actividades que involucran a personas con discapacidad. No prestar atención a la accesibilidad de las áreas puede producir molestias a los jugadores y puede afectar el progreso de la competencia. A pesar de esto, es la responsabilidad del DT asegurar que tales requisitos son cumplidos por los organizadores y el Juez General también debería tomar nota de tales acuerdos. En el sitio web del PTM en Organizadores de Torneos, se puede encontrar una lista de verificación de zonas accesibles.

5.14 Comunicación con las Personas con Discapacidad

No es raro sentirse incómodo en torno a las personas con discapacidad. La manera más efectiva es ser sensible, flexible y honesto. La terminología "persona con discapacidad" es más adecuada porque pone el énfasis en la persona, no en la limitación o discapacidad.

Conclusión

Los jueces generales designados para las competencias de PTM deben estar familiarizados con las materias básicas, incluyendo las normas y reglamentos, y otras responsabilidades. Sobre todo, cuando se trabaja con personas con discapacidad, tienen que ser respetuosos y comprensivos, educados y considerados, ofreciendo asistencia, comunicándose efectivamente y no dudar en hacer preguntas. Para aquellos que aún no tienen esa experiencia, se les anima a participar y formar parte de la gran familia.

Apéndice A: LA CALIFICACIÓN DE JUECES GENERALES INTERNACIONALES (en revisión)

Niveles de Jueces Generales

- Juez General Nacional o Juez General básico certificado
- Juez General Certificado / Juez General Internacional
- Juez General Internacional Avanzado

A.1.1 Juez General Nacional

Las Asociaciones Nacionales serán alentadas a tener sus propios programas de capacitación de árbitros.

A.1.2 Juez General básico certificado

La certificación está hecha por la ITTF. Los candidatos no necesitan experiencia como Juez General, pero deberían tener experiencia como árbitro, entrenador, jugador o voluntario, de preferencia con algo de experiencia como Juez General en el ámbito local. Los candidatos tendrán que completar el Curso básico de Juez General y aprobar un examen escrito. Este curso sería con propósitos educativos y promocionales y puede ser enseñado y examinado en cualquier idioma. Un certificado se expedirá a los candidatos aprobados. Solo se hará hincapié en las reglas de interpretación/aplicación y los aspectos técnicos. Hay un conjunto completo de materiales de capacitación disponibles, incluyendo presentaciones en PowerPoint, un examen escrito que se actualiza cada dos años sobre las últimas reglas, y certificados.

A.2 Juez General Certificado / Arbitro Internacional

Un Juez General Nacional totalmente calificado con experiencia probada puede tomar el curso Internacional de Juez General y rendir el examen. Esto proporciona mucha más formación en profundidad y los candidatos deberán poder llevar a cabo toda la gama de funciones del Juez General, de forma independiente en los eventos de la ITTF.

A.2.1 Juez General Internacional:

Se requiere un puntaje alto en ambas pruebas: escrita y práctica en todas las áreas examinadas. Experiencia en 3-5 eventos prácticos con al menos dos de ellos trabajando como Juez General, el dominio de inglés será requerido y obligatorio.

A.2.2 Juez General certificado:

Igual que en A.2.1, pero el curso y el examen pueden estar en otro idioma. Un juez general con esta calificación puede ser nombrado en los Pro Tour ITTF y en eventos WJC en los cuales se utiliza un idioma específico.

La mayor parte de los actuales IRs' se clasificarían como Juez General Internacional o Juez General Certificado.

A.3 Juez General Internacional Avanzado

En un futuro próximo, habrá un sistema de evaluación continua para identificar, entrenar y calificar a un pequeño número de jueces generales muy competentes para la promoción a Juez General Internacional Avanzado y que les permita officiar en los principales eventos de la ITTF. Este grupo estará integrado por 15 - 20 jueces generales. Todas las tres categorías / clases de IR (Juez General Certificado, IR e IR Avanzado) recibirán la insignia plateada para la solapa.

Apéndice B: FUERA DE ORDEN DE JUEGO EN PARTIDOS POR EQUIPOS

Uno de los problemas más grandes que los jueces generales enfrentan ocurre cuando en los encuentros por equipos los partidos se juegan con la secuencia incorrecta. Desafortunadamente el Reglamento no contempla estos errores y el Juez General debe tomar una decisión en cada caso en base a circunstancias particulares. Si bien no hay reglas definidas, los siguientes principios deben ser aplicados para determinar la acción apropiada.

Principios

El equipo que coloca el jugador correcto no puede ser penalizado o estar en desventaja, pero el equipo que coloca el jugador incorrecto puede serlo.

- Cualquier partido (programado) válido jugado fuera de orden, será anulado si el jugador incorrecto ganara, o será dejado a un lado hasta que sea necesario, si el jugador correcto ganara;

- Cualquier partido disputado (no programado) no válido será otorgado al equipo con el jugador correcto, y el partido válido (programado) no será jugado.

Generalmente el primer partido válido sin jugar, será entonces jugado, y los partidos continuarán en orden, excluyendo los partidos válidos que puede que ya se hayan jugado.

Si el error se descubre durante un partido hay dos opciones disponibles:

- 1) Terminar el partido y a continuación, aplicar el principio fundamental;
- 2) Detener el partido de inmediato y a continuación, aplicar el principio fundamental.

El principio básico aquí debe aplicarse para que el jugador correcto quede en desventaja. Para evitar cualquier discusión sobre esto el capitán del equipo de los jugadores colocados correctamente tendrán la opción de detener o terminar el partido.

Estos principios pueden ser modificados o "suavizados" en eventos locales o menos importantes.

Para evitar la posibilidad de un error debe dejarse establecido que tanto el árbitro y el árbitro asistente tienen que comprobar que la planilla de partido esté correcta, que los jugadores correctos estén en el área de juego, y así evitar (casi) todos estos problemas. Una cuestión de procedimiento podría ser que el Juez General conserve una copia de la hoja de sorteo para asegurar que la hoja del partido es la correcta, y de inmediato responder a cualquier pregunta que el capitán de un equipo pueda tener. La planilla de partido está incorrecta frecuentemente porque el árbitro invierte los equipos, o cuando la planilla es generada por computadora y se selecciona el jugador incorrecto.

Los siguientes casos de estudio ilustran algunos de los principios expresados anteriormente.

Nota:

Estudio de caso 1

ABC sería penalizado con A teniendo que volver a jugar de inmediato. Sería mejor si Y, como jugador infractor, tuviera que volver a jugar de inmediato. El principio es que el jugador/equipo correcto tenga la opción de determinar cuál de los dos partidos deberá jugarse inmediatamente después.

Partidos Programados	Partidos jugados	Resultados / Juegos de los partidos jugados	Corrección después de descubrir el error
A v X	A v Y	4 : 2	¿próximo partido?
B v Y		Error descubierto	
C v Z			
A v Y			4 : 2
B v X			

Figura B1 (Estudio de caso 1)

Partidos Programados	Partidos jugados	Resultados / Juegos de los partidos jugados	Corrección después de descubrir el error
A v X	A v Y	4 : 2	próximo partido a jugar
B v Y	B v X	1 : 4	anulado, 2do partido a jugar
C v Z	C v Z	0 : 4	0 : 4 (se queda igual)
A v Y		Error descubierto	4 : 2
B v X			

Figure B2 (Estudio de caso 2)

Partidos Programados	Partidos jugados	Resultados / Juegos de los partidos jugados	Corrección después de descubrir el error
A v X	A v X	4 : 2	4 : 2 (se queda igual)
B v Y	B v Z	1 : 4	4 : 0 (adjudicado a B)
C v Z	C v Y	0 : 4	4 : 0 (adjudicado a C)
A v Y		Error descubierto	
B v X			

Figure B3 (Estudio de caso 3)

Partidos Programados	Partidos jugados	Resultados / Juegos de los partidos jugados	Corrección después de descubrir el error
A v X	B v Y	4 : 2	próximo partido a jugar
B v Y		Error descubierto	4 : 2
C v Z			
A v Y			
B v X			

Figure B4 (Estudio de caso 4)

Partidos Programados	Partidos jugados	Resultados / Juegos de los partidos jugados	Corrección después de descubrir el error
A v X	B v Z	4 : 2	anulado, próximo partido a jugar
B v Y		Error descubierto	
C v Z			
A v Y			
B v X			

Figure B5 (Estudio de caso 5)

EJEMPLO 1 8 entradas directas, 26 grupos, KO 60, 4 byes



EJEMPLO DE SORTEO CAMPEONATO JUVENIL

JUNIOR BOYS' SINGLES - MAIN DRAW

Seed 1	1	-	-	-	33
BYE	2	X	BYE	-	34
1st 25-26?	3	-	-	X	35
1st Gr. 9-24	4	-	-	-	36
1st Gr. 9-24	5	-	-	-	37
1st 25-26?	6	-	-	-	38
2nd	7	-	-	-	39
1st Gr. 1-8	8	-	-	-	40
1st Gr. 1-8	9	-	-	-	41
2nd	10	-	-	-	42
1st 25-26?	11	-	-	-	43
1st Gr. 9-24	12	-	-	-	44
1st Gr. 9-24	13	-	-	-	45
1st 25-26?	14	-	-	-	46
2nd	15	-	-	-	47
Seed 5-8	16	-	-	-	48
Seed 5-8	17	-	-	-	49
2nd	18	-	-	-	50
1st 25-26?	19	-	-	-	51
1st Gr. 9-24	20	-	-	-	52
1st Gr. 9-24	21	-	-	-	53
1st 25-26?	22	-	-	-	54
2nd	23	-	-	-	55
1st Gr. 1-8	24	-	-	-	56
1st Gr. 1-8	25	-	-	-	57
2nd	26	-	-	-	58
1st 25-26?	27	-	-	-	59
1st Gr. 9-24	28	-	-	-	60
1st Gr. 9-24	29	-	-	-	61
1st 25-26?	30	-	-	-	62
BYE	31	X	BYE	X	63
Seed 3-4	32	-	-	-	64

JUGADORES SEMBRADOS

1	102	PLAYER	Num 102	HUN
2	215	PLAYER	Num 215	EGY
3	317	PLAYER	Num 317	POL
4	113	PLAYER	Num 113	GER
5	241	PLAYER	Num 241	FRA
6	205	PLAYER	Num 205	SWE
7	18	PLAYER	Num 18	HRV
8	242	PLAYER	Num 242	FRA

GANADORES DE GRUPO

Gr 1	112	PLAYER	Num 112	GER
Gr 2	115	PLAYER	Num 115	GER
Gr 3	266	PLAYER	Num 266	SVK
Gr 4	318	PLAYER	Num 318	POL
Gr 5	5	PLAYER	Num 5	IND
Gr 6	243	PLAYER	Num 243	FRA
Gr 7	210	PLAYER	Num 210	SWE
Gr 8	147	PLAYER	Num 147	RUS
Gr 9	209	PLAYER	Num 209	SWE
Gr 10	103	PLAYER	Num 103	HUN
Gr 11	46	PLAYER	Num 46	ROU
Gr 12	150	PLAYER	Num 150	RUS
Gr 13	207	PLAYER	Num 207	SWE
Gr 14	8	PLAYER	Num 8	ESP
Gr 15	131	PLAYER	Num 131	ENG
Gr 16	32	PLAYER	Num 32	HRV
Gr 17	322	PLAYER	Num 322	POL
Gr 18	154	PLAYER	Num 154	RUS
Gr 19	36	PLAYER	Num 36	NOR
Gr 20	104	PLAYER	Num 104	HUN
Gr 21	216	PLAYER	Num 216	DEN
Gr 22	20	PLAYER	Num 20	HRV
Gr 23	148	PLAYER	Num 148	RUS
Gr 24	47	PLAYER	Num 47	ROU
Gr 25	94	PLAYER	Num 94	LUX
Gr 26	19	PLAYER	Num 19	HRV

SEGUNDOS DE GRUPO

Gr 1	303	PLAYER	Num 303	POL
Gr 2	149	PLAYER	Num 149	RUS
Gr 3	130	PLAYER	Num 130	ENG
Gr 4	109	PLAYER	Num 109	HUN
Gr 5	62	PLAYER	Num 62	LTU
Gr 6	218	PLAYER	Num 218	DEN
Gr 7	323	PLAYER	Num 323	POL
Gr 8	37	PLAYER	Num 37	NOR
Gr 9	325	PLAYER	Num 325	POL
Gr 10	92	PLAYER	Num 92	BEL
Gr 11	93	PLAYER	Num 93	BEL
Gr 12	327	PLAYER	Num 327	POL
Gr 13	320	PLAYER	Num 320	POL
Gr 14	264	PLAYER	Num 264	SVK
Gr 15	230	PLAYER	Num 230	DEN
Gr 16	321	PLAYER	Num 321	POL
Gr 17	208	PLAYER	Num 208	SWE
Gr 18	146	PLAYER	Num 146	NED
Gr 19	48	PLAYER	Num 48	ROU
Gr 20	88	PLAYER	Num 88	BEL
Gr 21	326	PLAYER	Num 326	POL
Gr 22	82	PLAYER	Num 82	BEL
Gr 23	319	PLAYER	Num 319	POL
Gr 24	132	PLAYER	Num 132	ENG
Gr 25	217	PLAYER	Num 217	DEN
Gr 26	265	PLAYER	Num 265	SVK

EJEMPLO 1 8 entradas directas, 26 grupos, KO 60, 4 byes - sorteo completo



EJEMPLO DE SORTEO CAMPEONATO JUVENIL

JUNIOR BOYS' SINGLES - MAIN DRAW

Seed 1	1	102	PLAYER	Num 102	HUN	-
BYE	2	X	BYE			
2nd	3	149	PLAYER	Num 149	RUS	
1st Gr. 9-24	4	209	PLAYER	Num 209	SWE	
1st Gr. 9-24	5	322	PLAYER	Num 322	POL	
2nd	6	92	PLAYER	Num 92	BEL	
2nd	7	130	PLAYER	Num 130	ENG	
1st Gr. 1-8	8	243	PLAYER	Num 243	FRA	
1st Gr. 1-8	9	112	PLAYER	Num 112	GER	
2nd	10	146	PLAYER	Num 146	NED	
2nd	11	88	PLAYER	Num 88	BEL	
1st Gr. 9-24	12	46	PLAYER	Num 46	ROU	
1st Gr. 9-24	13	150	PLAYER	Num 150	RUS	
2nd	14	265	PLAYER	Num 265	SVK	
2nd	15	320	PLAYER	Num 320	POL	
Seed 5-8	16	18	PLAYER	Num 18	HRV	
Seed 5-8	17	241	PLAYER	Num 241	FRA	
2nd	18	82	PLAYER	Num 82	BEL	
2nd	19	37	PLAYER	Num 37	NOR	
1st Gr. 9-24	20	8	PLAYER	Num 8	ESP	
1st Gr. 9-24	21	131	PLAYER	Num 131	ENG	
1st 25-26?	22	94	PLAYER	Num 94	LUX	
2nd	23	321	PLAYER	Num 321	POL	
1st Gr. 1-8	24	5	PLAYER	Num 5	IND	
1st Gr. 1-8	25	210	PLAYER	Num 210	SWE	
2nd	26	109	PLAYER	Num 109	HUN	
2nd	27	326	PLAYER	Num 326	POL	
1st Gr. 9-24	28	148	PLAYER	Num 148	RUS	
1st Gr. 9-24	29	36	PLAYER	Num 36	NOR	
2nd	30	132	PLAYER	Num 132	ENG	
BYE	31	X	BYE			
Seed 3-4	32	317	PLAYER	Num 317	POL	

GER	PLAYER	Num 113	113	33	Seed 3-4
-	BYE		X	34	BYE
POL	PLAYER	Num 303	303	35	2nd
SWE	PLAYER	Num 207	207	36	1st Gr. 9-24
HRV	PLAYER	Num 20	20	37	1st Gr. 9-24
DEN	PLAYER	Num 218	218	38	2nd
POL	PLAYER	Num 323	323	39	2nd
SVK	PLAYER	Num 266	266	40	1st Gr. 1-8
POL	PLAYER	Num 318	318	41	1st Gr. 1-8
BEL	PLAYER	Num 93	93	42	2nd
LTU	PLAYER	Num 62	62	43	2nd
HUN	PLAYER	Num 103	103	44	1st Gr. 9-24
DEN	PLAYER	Num 216	216	45	1st Gr. 9-24
HRV	PLAYER	Num 19	19	46	1st 25-26?
POL	PLAYER	Num 325	325	47	2nd
FRA	PLAYER	Num 242	242	48	Seed 5-8
SWE	PLAYER	Num 205	205	49	Seed 5-8
DEN	PLAYER	Num 230	230	50	2nd
POL	PLAYER	Num 327	327	51	2nd
HUN	PLAYER	Num 104	104	52	1st Gr. 9-24
ROU	PLAYER	Num 47	47	53	1st Gr. 9-24
SVK	PLAYER	Num 264	264	54	2nd
DEN	PLAYER	Num 217	217	55	2nd
RUS	PLAYER	Num 147	147	56	1st Gr. 1-8
GER	PLAYER	Num 115	115	57	1st Gr. 1-8
SWE	PLAYER	Num 208	208	58	2nd
POL	PLAYER	Num 319	319	59	2nd
HRV	PLAYER	Num 32	32	60	1st Gr. 9-24
RUS	PLAYER	Num 154	154	61	1st Gr. 9-24
ROU	PLAYER	Num 48	48	62	2nd
-	BYE		X	63	BYE
EGY	PLAYER	Num 215	215	64	Seed 2

JUGADORES SEMBRADOS

1	102	PLAYER	Num 102	HUN	1	UP
2	215	PLAYER	Num 215	EGY	64	DO
3	317	PLAYER	Num 317	POL	32	UP
4	113	PLAYER	Num 113	GER	33	DO
5	241	PLAYER	Num 241	FRA	17	UP
6	205	PLAYER	Num 205	SWE	49	DO
7	18	PLAYER	Num 18	HRV	16	UP
8	242	PLAYER	Num 242	FRA	48	DO

GANADORES DE GRUPO

Gr 1	112	PLAYER	Num 112	GER	9	UP
Gr 2	115	PLAYER	Num 115	GER	57	DO
Gr 3	266	PLAYER	Num 266	SVK	40	DO
Gr 4	318	PLAYER	Num 318	POL	41	DO
Gr 5	5	PLAYER	Num 5	IND	24	UP
Gr 6	243	PLAYER	Num 243	FRA	8	UP
Gr 7	210	PLAYER	Num 210	SWE	25	UP
Gr 8	147	PLAYER	Num 147	RUS	56	DO
Gr 9	209	PLAYER	Num 209	SWE	4	UP
Gr 10	103	PLAYER	Num 103	HUN	44	DO
Gr 11	46	PLAYER	Num 46	ROU	12	UP
Gr 12	150	PLAYER	Num 150	RUS	13	UP
Gr 13	207	PLAYER	Num 207	SWE	36	DO
Gr 14	8	PLAYER	Num 8	ESP	20	UP
Gr 15	131	PLAYER	Num 131	ENG	21	UP
Gr 16	32	PLAYER	Num 32	HRV	60	DO
Gr 17	322	PLAYER	Num 322	POL	5	UP
Gr 18	154	PLAYER	Num 154	RUS	61	DO
Gr 19	36	PLAYER	Num 36	NOR	29	UP
Gr 20	104	PLAYER	Num 104	HUN	52	DO
Gr 21	216	PLAYER	Num 216	DEN	45	DO
Gr 22	20	PLAYER	Num 20	HRV	37	DO
Gr 23	148	PLAYER	Num 148	RUS	28	UP
Gr 24	47	PLAYER	Num 47	ROU	53	DO
Gr 25	94	PLAYER	Num 94	LUX	22	UP
Gr 26	19	PLAYER	Num 19	HRV	46	DO

SEGUNDOS DE GRUPO

Gr 1	303	PLAYER	Num 303	POL	35	DO
Gr 2	149	PLAYER	Num 149	RUS	3	UP
Gr 3	130	PLAYER	Num 130	ENG	7	UP
Gr 4	109	PLAYER	Num 109	HUN	26	UP
Gr 5	62	PLAYER	Num 62	LTU	43	DO
Gr 6	218	PLAYER	Num 218	DEN	38	DO
Gr 7	323	PLAYER	Num 323	POL	39	DO
Gr 8	37	PLAYER	Num 37	NOR	19	UP
Gr 9	325	PLAYER	Num 325	POL	47	DO
Gr 10	92	PLAYER	Num 92	BEL	6	UP
Gr 11	93	PLAYER	Num 93	BEL	42	DO
Gr 12	327	PLAYER	Num 327	POL	51	DO
Gr 13	320	PLAYER	Num 320	POL	15	UP
Gr 14	264	PLAYER	Num 264	SVK	54	DO
Gr 15	230	PLAYER	Num 230	DEN	50	DO
Gr 16	321	PLAYER	Num 321	POL	23	UP
Gr 17	208	PLAYER	Num 208	SWE	58	DO
Gr 18	146	PLAYER	Num 146	NED	10	UP
Gr 19	48	PLAYER	Num 48	ROU	62	DO
Gr 20	88	PLAYER	Num 88	BEL	11	UP
Gr 21	326	PLAYER	Num 326	POL	27	UP
Gr 22	82	PLAYER	Num 82	BEL	18	UP
Gr 23	319	PLAYER	Num 319	POL	59	DO
Gr 24	132	PLAYER	Num 132	ENG	30	UP
Gr 25	217	PLAYER	Num 217	DEN	55	DO
Gr 26	265	PLAYER	Num 265	SVK	14	UP

EJEMPLO 2 8 entradas directas, 19 grupos, KO 46, 18 byes



EJEMPLO DE SORTEO CAMPEONATO JUVENIL

JUNIOR GIRLS' SINGLES - MAIN DRAW

Seed 1	1	-	-	33	Seed 3-4
	2	X	BYE	34	
	3	-	-	35	2nd
	4	-	-	36	2nd
1st Gr. 9-19	5	-	-	37	1st Gr. 9-19
	6	-	-	38	2nd
	7	X	BYE	39	
1st Gr. 1-8	8	-	-	40	1st Gr. 1-8
1st Gr. 1-8	9	-	-	41	1st Gr. 1-8
	10	X	BYE	42	
	11	-	-	43	2nd
1st Gr. 9-19	12	-	-	44	1st Gr. 9-19
1st Gr. 9-19	13	-	-	45	1st Gr. 9-19
	14	-	-	46	2nd
	15	X	BYE	47	
Seed 5-8	16	-	-	48	Seed 5-8
Seed 5-8	17	-	-	49	Seed 5-8
	18	X	BYE	50	
	19	-	-	51	2nd
1st Gr. 9-19	20	-	-	52	1st Gr. 9-19
1st Gr. 9-19	21	-	-	53	1st Gr. 9-19
	22	-	-	54	2nd
	23	X	BYE	55	
1st Gr. 1-8	24	-	-	56	1st Gr. 1-8
1st Gr. 1-8	25	-	-	57	1st Gr. 1-8
	26	X	BYE	58	
	27	-	-	59	2nd
1st Gr. 9-19	28	-	-	60	1st Gr. 9-19
	29	-	-	61	2nd
	30	-	-	62	2nd
Seed 3-4	31	X	BYE	63	Seed 2
	32	-	-	64	

JUGADORES SEMBRADOS

1	258	PLAYER	Num 258	SVK
2	50	PLAYER	Num 50	ROU
3	116	PLAYER	Num 116	GER
4	244	PLAYER	Num 244	FRA
5	51	PLAYER	Num 51	ROU
6	106	PLAYER	Num 106	HUN
7	275	PLAYER	Num 275	POL
8	119	PLAYER	Num 119	GER

GANADORES DE GRUPO

Gr 1	29	PLAYER	Num 29	HRV
Gr 2	107	PLAYER	Num 107	HUN
Gr 3	199	PLAYER	Num 199	SWE
Gr 4	160	PLAYER	Num 160	RUS
Gr 5	69	PLAYER	Num 69	LTU
Gr 6	166	PLAYER	Num 166	RUS
Gr 7	52	PLAYER	Num 52	ROU
Gr 8	1	PLAYER	Num 1	GGY
Gr 9	259	PLAYER	Num 259	SVK
Gr 10	57	PLAYER	Num 57	ROU
Gr 11	246	PLAYER	Num 246	FRA
Gr 12	7	PLAYER	Num 7	MDA
Gr 13	99	PLAYER	Num 99	LUX
Gr 14	28	PLAYER	Num 28	HRV
Gr 15	289	PLAYER	Num 289	POL
Gr 16	70	PLAYER	Num 70	LTU
Gr 17	53	PLAYER	Num 53	ROU
Gr 18	110	PLAYER	Num 110	HUN
Gr 19	118	PLAYER	Num 118	GER

SEGUNDOS DE GRUPO

Gr 1	56	PLAYER	Num 56	ROU
Gr 2	280	PLAYER	Num 280	POL
Gr 3	276	PLAYER	Num 276	POL
Gr 4	11	PLAYER	Num 11	ESP
Gr 5	281	PLAYER	Num 281	POL
Gr 6	245	PLAYER	Num 245	FRA
Gr 7	163	PLAYER	Num 163	RUS
Gr 8	260	PLAYER	Num 260	SVK
Gr 9	165	PLAYER	Num 165	RUS
Gr 10	193	PLAYER	Num 193	RUS
Gr 11	185	PLAYER	Num 185	CZE
Gr 12	111	PLAYER	Num 111	HUN
Gr 13	168	PLAYER	Num 168	RUS
Gr 14	247	PLAYER	Num 247	FRA
Gr 15	68	PLAYER	Num 68	LTU
Gr 16	279	PLAYER	Num 279	POL
Gr 17	142	PLAYER	Num 142	NED
Gr 18	139	PLAYER	Num 139	ENG
Gr 19	277	PLAYER	Num 277	POL

NOTA 12 posiciones posibles para 11 ganadores de grupos 9 -19, la posición usada se asignará a un jugador que terminó segundo en su grupo
20 posiciones posibles para 18 segundos de grupos 9-10, serán colocados byes en las dos posiciones no usadas (uno en cada mitad)

EJEMPLO 3 32 grupos, KO 64, 0 byes



EJEMPLO DE SORTEO CAMPEONATO JUVENIL

JUNIOR BOYS' SINGLES - MAIN DRAW

1st Gr. 1	1	-	-	33	1st Gr. 3-4
2nd	2	-	-	34	2nd
2nd	3	-	-	35	2nd
1st 17-32	4	-	-	36	1st 17-32
1st 17-32	5	-	-	37	1st 17-32
2nd	6	-	-	38	2nd
2nd	7	-	-	39	2nd
1st Gr. 9-16	8	-	-	40	1st Gr. 9-16
1st Gr. 9-16	9	-	-	41	1st Gr. 9-16
2nd	10	-	-	42	2nd
2nd	11	-	-	43	2nd
1st 17-32	12	-	-	44	1st 17-32
1st 17-32	13	-	-	45	1st 17-32
2nd	14	-	-	46	2nd
2nd	15	-	-	47	2nd
1st Gr. 5-8	16	-	-	48	1st Gr. 5-8
1st Gr. 5-8	17	-	-	49	1st Gr. 5-8
2nd	18	-	-	50	2nd
2nd	19	-	-	51	2nd
1st 17-32	20	-	-	52	1st 17-32
1st 17-32	21	-	-	53	1st 17-32
2nd	22	-	-	54	2nd
2nd	23	-	-	55	2nd
1st Gr. 9-16	24	-	-	56	1st Gr. 9-16
1st Gr. 9-16	25	-	-	57	1st Gr. 9-16
2nd	26	-	-	58	2nd
2nd	27	-	-	59	2nd
1st 17-32	28	-	-	60	1st 17-32
1st 17-32	29	-	-	61	1st 17-32
2nd	30	-	-	62	2nd
2nd	31	-	-	63	2nd
1st Gr. 3-4	32	-	-	64	1st Gr. 2

GANADORES DE GRUPO

Gr 1	112	PLAYER	Num 112	GER
Gr 2	115	PLAYER	Num 115	GER
Gr 3	266	PLAYER	Num 266	SVK
Gr 4	318	PLAYER	Num 318	POL
Gr 5	5	PLAYER	Num 5	IND
Gr 6	243	PLAYER	Num 243	FRA
Gr 7	210	PLAYER	Num 210	SWE
Gr 8	147	PLAYER	Num 147	RUS
Gr 9	209	PLAYER	Num 209	SWE
Gr 10	103	PLAYER	Num 103	HUN
Gr 11	46	PLAYER	Num 46	ROU
Gr 12	150	PLAYER	Num 150	RUS
Gr 13	207	PLAYER	Num 207	SWE
Gr 14	8	PLAYER	Num 8	ESP
Gr 15	131	PLAYER	Num 131	ENG
Gr 16	32	PLAYER	Num 32	HRV
Gr 17	322	PLAYER	Num 322	POL
Gr 18	154	PLAYER	Num 154	RUS
Gr 19	36	PLAYER	Num 36	NOR
Gr 20	104	PLAYER	Num 104	HUN
Gr 21	216	PLAYER	Num 216	DEN
Gr 22	20	PLAYER	Num 20	HRV
Gr 23	148	PLAYER	Num 148	RUS
Gr 24	47	PLAYER	Num 47	ROU
Gr 25	94	PLAYER	Num 94	LUX
Gr 26	19	PLAYER	Num 19	HRV
Gr 27	102	PLAYER	Num 102	HUN
Gr 28	215	PLAYER	Num 215	EGY
Gr 29	317	PLAYER	Num 317	POL
Gr 30	113	PLAYER	Num 113	GER
Gr 31	241	PLAYER	Num 241	FRA
Gr 32	205	PLAYER	Num 205	SWE

SEGUNDOS DE GRUPO

Gr 1	18	PLAYER	Num 18	HRV
Gr 2	242	PLAYER	Num 242	FRA
Gr 3	303	PLAYER	Num 303	POL
Gr 4	149	PLAYER	Num 149	RUS
Gr 5	130	PLAYER	Num 130	ENG
Gr 6	109	PLAYER	Num 109	HUN
Gr 7	62	PLAYER	Num 62	LTU
Gr 8	218	PLAYER	Num 218	DEN
Gr 9	323	PLAYER	Num 323	POL
Gr 10	37	PLAYER	Num 37	NOR
Gr 11	325	PLAYER	Num 325	POL
Gr 12	92	PLAYER	Num 92	BEL
Gr 13	93	PLAYER	Num 93	BEL
Gr 14	327	PLAYER	Num 327	POL
Gr 15	320	PLAYER	Num 320	POL
Gr 16	264	PLAYER	Num 264	SVK
Gr 17	230	PLAYER	Num 230	DEN
Gr 18	321	PLAYER	Num 321	POL
Gr 19	208	PLAYER	Num 208	SWE
Gr 20	146	PLAYER	Num 146	NED
Gr 21	48	PLAYER	Num 48	ROU
Gr 22	88	PLAYER	Num 88	BEL
Gr 23	326	PLAYER	Num 326	POL
Gr 24	82	PLAYER	Num 82	BEL
Gr 25	319	PLAYER	Num 319	POL
Gr 26	132	PLAYER	Num 132	ENG
Gr 27	217	PLAYER	Num 217	DEN
Gr 28	265	PLAYER	Num 265	SVK
Gr 29	38	PLAYER	Num 38	NOR
Gr 30	39	PLAYER	Num 39	NOR
Gr 31	40	PLAYER	Num 40	NOR
Gr 32	41	PLAYER	Num 41	NOR

EJEMPLO 3 32 grupos, KO 64, 0 byes sorteo completo



EJEMPLO DE SORTEO CAMPEONATO JUVENIL

JUNIOR BOYS' SINGLES - MAIN DRAW

1st Gr. 1	1	112	PLAYER Num 112	GER
2nd	2	303	PLAYER Num 303	POL
2nd	3	62	PLAYER Num 62	LTU
1st 17-32	4	241	PLAYER Num 241	FRA
1st 17-32	5	19	PLAYER Num 19	HRV
2nd	6	38	PLAYER Num 38	NOR
2nd	7	325	PLAYER Num 325	POL
1st Gr. 9-16	8	103	PLAYER Num 103	HUN
1st Gr. 9-16	9	209	PLAYER Num 209	SWE
2nd	10	146	PLAYER Num 146	NED
2nd	11	93	PLAYER Num 93	BEL
1st 17-32	12	47	PLAYER Num 47	ROU
1st 17-32	13	36	PLAYER Num 36	NOR
2nd	14	230	PLAYER Num 230	DEN
2nd	15	109	PLAYER Num 109	HUN
1st Gr. 5-8	16	147	PLAYER Num 147	RUS
1st Gr. 5-8	17	5	PLAYER Num 5	IND
2nd	18	320	PLAYER Num 320	POL
2nd	19	265	PLAYER Num 265	SVK
1st 17-32	20	102	PLAYER Num 102	HUN
1st 17-32	21	94	PLAYER Num 94	LUX
2nd	22	88	PLAYER Num 88	BEL
2nd	23	321	PLAYER Num 321	POL
1st Gr. 9-16	24	8	PLAYER Num 8	ESP
1st Gr. 9-16	25	32	PLAYER Num 32	HRV
2nd	26	39	PLAYER Num 39	NOR
2nd	27	242	PLAYER Num 242	FRA
1st 17-32	28	205	PLAYER Num 205	SWE
1st 17-32	29	148	PLAYER Num 148	RUS
2nd	30	92	PLAYER Num 92	BEL
2nd	31	48	PLAYER Num 48	ROU
1st Gr. 3-4	32	318	PLAYER Num 318	POL

SVK	PLAYER Num 266	266	33	1st Gr. 3-4
POL	PLAYER Num 323	323	34	2nd
NOR	PLAYER Num 37	37	35	2nd
GER	PLAYER Num 113	113	36	1st 17-32
RUS	PLAYER Num 154	154	37	1st 17-32
ENG	PLAYER Num 130	130	38	2nd
POL	PLAYER Num 327	327	39	2nd
ROU	PLAYER Num 46	46	40	1st Gr. 9-16
SWE	PLAYER Num 207	207	41	1st Gr. 9-16
SVK	PLAYER Num 264	264	42	2nd
BEL	PLAYER Num 82	82	43	2nd
POL	PLAYER Num 322	322	44	1st 17-32
DEN	PLAYER Num 216	216	45	1st 17-32
RUS	PLAYER Num 149	149	46	2nd
NOR	PLAYER Num 40	40	47	2nd
FRA	PLAYER Num 243	243	48	1st Gr. 5-8
SWE	PLAYER Num 210	210	49	1st Gr. 5-8
ENG	PLAYER Num 132	132	50	2nd
POL	PLAYER Num 326	326	51	2nd
HUN	PLAYER Num 104	104	52	1st 17-32
EGY	PLAYER Num 215	215	53	1st 17-32
DEN	PLAYER Num 218	218	54	2nd
ROU	PLAYER Num 319	319	55	2nd
RUS	PLAYER Num 150	150	56	1st Gr. 9-16
ENG	PLAYER Num 131	131	57	1st Gr. 9-16
SWE	PLAYER Num 208	208	58	2nd
HRV	PLAYER Num 18	18	59	2nd
POL	PLAYER Num 317	317	60	1st 17-32
HRV	PLAYER Num 20	20	61	1st 17-32
NOR	PLAYER Num 41	41	62	2nd
DEN	PLAYER Num 217	217	63	2nd
GER	PLAYER Num 115	115	64	1st Gr. 2

GANADORES DE GRUPO				SEGUNDOS DE GRUPO			
Gr 1	112	PLAYER Num 112	GER	1	UP		
Gr 2	115	PLAYER Num 115	GER	64	DO		
Gr 3	266	PLAYER Num 266	SVK	33	DO		
Gr 4	318	PLAYER Num 318	POL	32	UP		
Gr 5	5	PLAYER Num 5	IND	17	UP		
Gr 6	243	PLAYER Num 243	FRA	48	DO		
Gr 7	210	PLAYER Num 210	SWE	49	DO		
Gr 8	147	PLAYER Num 147	RUS	16	UP		
Gr 9	209	PLAYER Num 209	SWE	9	UP		
Gr 10	103	PLAYER Num 103	HUN	8	UP		
Gr 11	46	PLAYER Num 46	ROU	40	DO		
Gr 12	150	PLAYER Num 150	RUS	56	DO		
Gr 13	207	PLAYER Num 207	SWE	41	DO		
Gr 14	8	PLAYER Num 8	ESP	24	UP		
Gr 15	131	PLAYER Num 131	ENG	57	DO		
Gr 16	32	PLAYER Num 32	HRV	25	UP		
Gr 17	322	PLAYER Num 322	POL	44	DO		
Gr 18	154	PLAYER Num 154	RUS	37	DO		
Gr 19	36	PLAYER Num 36	NOR	13	UP		
Gr 20	104	PLAYER Num 104	HUN	52	DO		
Gr 21	216	PLAYER Num 216	DEN	45	DO		
Gr 22	20	PLAYER Num 20	HRV	61	DO		
Gr 23	148	PLAYER Num 148	RUS	29	UP		
Gr 24	47	PLAYER Num 47	ROU	12	UP		
Gr 25	94	PLAYER Num 94	LUX	21	UP		
Gr 26	19	PLAYER Num 19	HRV	5	UP		
Gr 27	102	PLAYER Num 102	HUN	20	UP		
Gr 28	215	PLAYER Num 215	EGY	53	DO		
Gr 29	317	PLAYER Num 317	POL	60	DO		
Gr 30	113	PLAYER Num 113	GER	36	DO		
Gr 31	241	PLAYER Num 241	FRA	4	UP		
Gr 32	205	PLAYER Num 205	SWE	28	UP		

Gr 1	18	PLAYER Num 18	HRV	59	DO
Gr 2	242	PLAYER Num 242	FRA	27	UP
Gr 3	303	PLAYER Num 303	POL	2	UP
Gr 4	149	PLAYER Num 149	RUS	46	DO
Gr 5	130	PLAYER Num 130	ENG	38	DO
Gr 6	109	PLAYER Num 109	HUN	15	UP
Gr 7	62	PLAYER Num 62	LTU	3	UP
Gr 8	218	PLAYER Num 218	DEN	54	DO
Gr 9	323	PLAYER Num 323	POL	34	DO
Gr 10	37	PLAYER Num 37	NOR	35	DO
Gr 11	325	PLAYER Num 325	POL	7	UP
Gr 12	92	PLAYER Num 92	BEL	30	UP
Gr 13	93	PLAYER Num 93	BEL	11	UP
Gr 14	327	PLAYER Num 327	POL	39	DO
Gr 15	320	PLAYER Num 320	POL	18	UP
Gr 16	264	PLAYER Num 264	SVK	42	DO
Gr 17	230	PLAYER Num 230	DEN	14	UP
Gr 18	321	PLAYER Num 321	POL	23	UP
Gr 19	208	PLAYER Num 208	SWE	58	DO
Gr 20	146	PLAYER Num 146	NED	10	UP
Gr 21	48	PLAYER Num 48	ROU	31	UP
Gr 22	88	PLAYER Num 88	BEL	22	UP
Gr 23	326	PLAYER Num 326	POL	51	DO
Gr 24	82	PLAYER Num 82	BEL	43	DO
Gr 25	319	PLAYER Num 319	POL	55	DO
Gr 26	132	PLAYER Num 132	ENG	50	DO
Gr 27	217	PLAYER Num 217	DEN	63	DO
Gr 28	265	PLAYER Num 265	SVK	19	UP
Gr 29	38	PLAYER Num 38	NOR	6	UP
Gr 30	39	PLAYER Num 39	NOR	26	UP
Gr 31	40	PLAYER Num 40	NOR	47	DO
Gr 32	41	PLAYER Num 41	NOR	62	DO

EJEMPLO 4 27 grupos, KO 64, 10 byes



EJEMPLO DE SORTEO CAMPEONATO JUVENIL

JUNIOR BOYS' SINGLES - MAIN DRAW

1st Gr. 1	1	-	-	33	1st Gr. 3-4
BYE	2	X	BYE	34	BYE
2nd	3	-	-	35	2nd
2nd	4	-	-	36	2nd
1st 17-27	5	-	-	37	1st 17-27
2nd	6	-	-	38	2nd
2nd? or bye	7	-	-	39	2nd? or bye
1st Gr. 9-16	8	-	-	40	1st Gr. 9-16
1st Gr. 9-16	9	-	-	41	1st Gr. 9-16
2nd? or bye	10	-	-	42	2nd? or bye
2nd	11	-	-	43	2nd
1st 17-27	12	-	-	44	1st 17-27
1st 17-27?	13	-	-	45	1st 17-27?
2nd	14	-	-	46	2nd
BYE	15	X	BYE	47	BYE
1st Gr. 5-8	16	-	-	48	1st Gr. 5-8
1st Gr. 5-8	17	-	-	49	1st Gr. 5-8
BYE	18	X	BYE	50	BYE
2nd	19	-	-	51	2nd
1st 17-27?	20	-	-	52	1st 17-27?
1st 17-27	21	-	-	53	1st 17-27
2nd	22	-	-	54	2nd
2nd? or bye	23	-	-	55	2nd? or bye
1st Gr. 9-16	24	-	-	56	1st Gr. 9-16
1st Gr. 9-16	25	-	-	57	1st Gr. 9-16
2nd? or bye	26	-	-	58	2nd? or bye
2nd	27	-	-	59	2nd
1st 17-27	28	-	-	60	1st 17-27
2nd	29	-	-	61	2nd
2nd	30	-	-	62	2nd
BYE	31	X	BYE	63	BYE
1st Gr. 3-4	32	-	-	64	1st Gr. 2

GANADORES DE GRUPO		
Gr 1	112 PLAYER Num 112	GER
Gr 2	115 PLAYER Num 115	GER
Gr 3	266 PLAYER Num 266	SVK
Gr 4	318 PLAYER Num 318	POL
Gr 5	5 PLAYER Num 5	IND
Gr 6	243 PLAYER Num 243	FRA
Gr 7	210 PLAYER Num 210	SWE
Gr 8	147 PLAYER Num 147	RUS
Gr 9	209 PLAYER Num 209	SWE
Gr 10	103 PLAYER Num 103	HUN
Gr 11	46 PLAYER Num 46	ROU
Gr 12	150 PLAYER Num 150	RUS
Gr 13	207 PLAYER Num 207	SWE
Gr 14	8 PLAYER Num 8	ESP
Gr 15	131 PLAYER Num 131	ENG
Gr 16	32 PLAYER Num 32	HRV
Gr 17	322 PLAYER Num 322	POL
Gr 18	154 PLAYER Num 154	RUS
Gr 19	36 PLAYER Num 36	NOR
Gr 20	104 PLAYER Num 104	HUN
Gr 21	216 PLAYER Num 216	DEN
Gr 22	20 PLAYER Num 20	HRV
Gr 23	148 PLAYER Num 148	RUS
Gr 24	47 PLAYER Num 47	ROU
Gr 25	94 PLAYER Num 94	LUX
Gr 26	19 PLAYER Num 19	HRV
Gr 27	102 PLAYER Num 102	HUN

SEGUNDOS DE GRUPO		
Gr 1	18 PLAYER Num 18	HRV
Gr 2	242 PLAYER Num 242	FRA
Gr 3	303 PLAYER Num 303	POL
Gr 4	149 PLAYER Num 149	RUS
Gr 5	130 PLAYER Num 130	ENG
Gr 6	109 PLAYER Num 109	HUN
Gr 7	62 PLAYER Num 62	LTU
Gr 8	218 PLAYER Num 218	DEN
Gr 9	323 PLAYER Num 323	POL
Gr 10	37 PLAYER Num 37	NOR
Gr 11	325 PLAYER Num 325	POL
Gr 12	92 PLAYER Num 92	BEL
Gr 13	93 PLAYER Num 93	BEL
Gr 14	327 PLAYER Num 327	POL
Gr 15	320 PLAYER Num 320	POL
Gr 16	264 PLAYER Num 264	SVK
Gr 17	230 PLAYER Num 230	DEN
Gr 18	321 PLAYER Num 321	POL
Gr 19	208 PLAYER Num 208	SWE
Gr 20	146 PLAYER Num 146	NED
Gr 21	48 PLAYER Num 48	ROU
Gr 22	88 PLAYER Num 88	BEL
Gr 23	326 PLAYER Num 326	POL
Gr 24	82 PLAYER Num 82	BEL
Gr 25	319 PLAYER Num 319	POL
Gr 26	132 PLAYER Num 132	ENG
Gr 27	217 PLAYER Num 217	DEN

NOTA Solo 8 byes fueron colocados para tener flexibilidad al momento de ubicar a los jugadores

EJEMPLO 5

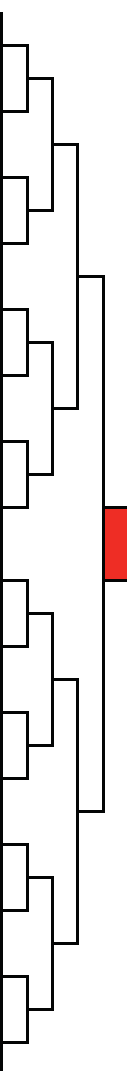
16 grupos, KO 32, 0 byes



EJEMPLO DE SORTEO CAMPEONATO INFANTIL

CADET BOYS' SINGLES - MAIN DRAW

1st G1	1	-	-	-
2nd	2	-	-	-
2nd	3	-	-	-
1st 9-16	4	-	-	-
1st 9-16	5	-	-	-
2nd	6	-	-	-
2nd	7	-	-	-
1st 5-8	8	-	-	-
1st 5-8	9	-	-	-
2nd	10	-	-	-
2nd	11	-	-	-
1st 9-16	12	-	-	-
1st 9-16	13	-	-	-
2nd	14	-	-	-
2nd	15	-	-	-
1st G3-4	16	-	-	-
1st G3-4	17	-	-	-
2nd	18	-	-	-
2nd	19	-	-	-
1st 9-16	20	-	-	-
1st 9-16	21	-	-	-
2nd	22	-	-	-
2nd	23	-	-	-
1st 5-8	24	-	-	-
1st 5-8	25	-	-	-
2nd	26	-	-	-
2nd	27	-	-	-
1st 9-16	28	-	-	-
1st 9-16	29	-	-	-
2nd	30	-	-	-
2nd	31	-	-	-
1st G2	32	-	-	-



GANADORES DE GRUPO				
Gr 1	56	PLAYER Num 56	ROU	
Gr 2	280	PLAYER Num 280	POL	
Gr 3	276	PLAYER Num 276	POL	
Gr 4	11	PLAYER Num 11	ESP	
Gr 5	281	PLAYER Num 281	POL	
Gr 6	245	PLAYER Num 245	FRA	
Gr 7	163	PLAYER Num 163	RUS	
Gr 8	260	PLAYER Num 260	SVK	
Gr 9	165	PLAYER Num 165	RUS	
Gr 10	193	PLAYER Num 193	RUS	
Gr 11	185	PLAYER Num 185	CZE	
Gr 12	111	PLAYER Num 111	HUN	
Gr 13	168	PLAYER Num 168	RUS	
Gr 14	247	PLAYER Num 247	FRA	
Gr 15	68	PLAYER Num 68	LTU	
Gr 16	279	PLAYER Num 279	POL	
SEGUNDOS DE GRUPO				
Gr 1	29	PLAYER Num 29	HRV	
Gr 2	107	PLAYER Num 107	HUN	
Gr 3	199	PLAYER Num 199	SWE	
Gr 4	160	PLAYER Num 160	RUS	
Gr 5	69	PLAYER Num 69	LTU	
Gr 6	166	PLAYER Num 166	RUS	
Gr 7	52	PLAYER Num 52	ROU	
Gr 8	1	PLAYER Num 1	GGY	
Gr 9	259	PLAYER Num 259	SVK	
Gr 10	57	PLAYER Num 57	ROU	
Gr 11	246	PLAYER Num 246	FRA	
Gr 12	7	PLAYER Num 7	MDA	
Gr 13	99	PLAYER Num 99	LUX	
Gr 14	28	PLAYER Num 28	HRV	
Gr 15	289	PLAYER Num 289	POL	
Gr 16	70	PLAYER Num 70	LTU	

EJEMPLO 5

16 grupos, KO 32, 0 byes - sorteo completo


EJEMPLO DE SORTEO CAMPEONATO INFANTIL
CADET BOYS' SINGLES - MAIN DRAW

1st G1	1	56	PLAYER Num 56	ROU
2nd	2	69	PLAYER Num 69	LTU
2nd	3	107	PLAYER Num 107	HUN
1st 9-16	4	279	PLAYER Num 279	POL
1st 9-16	5	193	PLAYER Num 193	RUS
2nd	6	28	PLAYER Num 28	HRV
2nd	7	289	PLAYER Num 289	POL
1st 5-8	8	245	PLAYER Num 245	FRA
1st 5-8	9	163	PLAYER Num 163	RUS
2nd	10	99	PLAYER Num 99	LUX
2nd	11	259	PLAYER Num 259	SVK
1st 9-16	12	185	PLAYER Num 185	CZE
1st 9-16	13	111	PLAYER Num 111	HUN
2nd	14	1	PLAYER Num 1	GGY
2nd	15	160	PLAYER Num 160	RUS
1st G3-4	16	276	PLAYER Num 276	POL
1st G3-4	17	11	PLAYER Num 11	ESP
2nd	18	52	PLAYER Num 52	ROU
2nd	19	29	PLAYER Num 29	HRV
1st 9-16	20	165	PLAYER Num 165	RUS
1st 9-16	21	68	PLAYER Num 68	LTU
2nd	22	166	PLAYER Num 166	RUS
2nd	23	246	PLAYER Num 246	FRA
1st 5-8	24	281	PLAYER Num 281	POL
1st 5-8	25	260	PLAYER Num 260	SVK
2nd	26	7	PLAYER Num 7	MDA
2nd	27	57	PLAYER Num 57	ROU
1st 9-16	28	168	PLAYER Num 168	RUS
1st 9-16	29	247	PLAYER Num 247	FRA
2nd	30	70	PLAYER Num 70	LTU
2nd	31	199	PLAYER Num 199	SWE
1st G2	32	280	PLAYER Num 280	POL

GANADORES DE GRUPO					
Gr 1	56	PLAYER Num 56	ROU	1	UP
Gr 2	280	PLAYER Num 280	POL	32	DO
Gr 3	276	PLAYER Num 276	POL	16	UP
Gr 4	11	PLAYER Num 11	ESP	17	DO
Gr 5	281	PLAYER Num 281	POL	24	DO
Gr 6	245	PLAYER Num 245	FRA	8	UP
Gr 7	163	PLAYER Num 163	RUS	9	UP
Gr 8	260	PLAYER Num 260	SVK	25	DO
Gr 9	165	PLAYER Num 165	RUS	20	DO
Gr 10	193	PLAYER Num 193	RUS	5	UP
Gr 11	185	PLAYER Num 185	CZE	12	UP
Gr 12	111	PLAYER Num 111	HUN	13	UP
Gr 13	168	PLAYER Num 168	RUS	28	DO
Gr 14	247	PLAYER Num 247	FRA	29	DO
Gr 15	68	PLAYER Num 68	LTU	21	DO
Gr 16	279	PLAYER Num 279	POL	4	UP
SEGUNDOS DE GRUPO					
Gr 1	29	PLAYER Num 29	HRV	19	DO
Gr 2	107	PLAYER Num 107	HUN	3	UP
Gr 3	199	PLAYER Num 199	SWE	31	DO
Gr 4	160	PLAYER Num 160	RUS	15	UP
Gr 5	69	PLAYER Num 69	LTU	2	UP
Gr 6	166	PLAYER Num 166	RUS	22	DO
Gr 7	52	PLAYER Num 52	ROU	18	DO
Gr 8	1	PLAYER Num 1	GGY	14	UP
Gr 9	259	PLAYER Num 259	SVK	11	UP
Gr 10	57	PLAYER Num 57	ROU	27	DO
Gr 11	246	PLAYER Num 246	FRA	23	DO
Gr 12	7	PLAYER Num 7	MDA	26	DO
Gr 13	99	PLAYER Num 99	LUX	10	UP
Gr 14	28	PLAYER Num 28	HRV	6	UP
Gr 15	289	PLAYER Num 289	POL	7	UP
Gr 16	70	PLAYER Num 70	LTU	30	DO

EJEMPLO 5 16 grupos, KO 32, 0 byes - sorteo completo

EJEMPLO 6

13 grupos, KO 32, 6 byes



EJEMPLO DE SORTEO CAMPEONATO INFANTIL

CADET BOYS' SINGLES - MAIN DRAW

1st G1	1	-	-	-
X	2	X	BYE	-
2nd	3	-	-	-
2nd	4	-	-	-
1st 9-13	5	-	-	-
2nd	6	-	-	-
2nd?	7	-	-	-
1st 5-8	8	-	-	-
1st 5-8	9	-	-	-
2nd?	10	-	-	-
2nd	11	-	-	-
1st 9-13	12	-	-	-
1st 9-13?	13	-	-	-
2nd	14	-	-	-
X	15	X	BYE	-
1st G3-4	16	-	-	-
1st G3-4	17	-	-	-
X	18	X	BYE	-
2nd	19	-	-	-
1st 9-13?	20	-	-	-
1st 9-13	21	-	-	-
2nd	22	-	-	-
2nd?	23	-	-	-
1st 5-8	24	-	-	-
1st 5-8	25	-	-	-
2nd?	26	-	-	-
2nd	27	-	-	-
1st 9-13	28	-	-	-
2nd	29	-	-	-
2nd	30	-	-	-
X	31	X	BYE	-
1st G2	32	-	-	-

GANADORES DE GRUPO			
Gr 1	112	PLAYER Num 112	GER
Gr 2	115	PLAYER Num 115	GER
Gr 3	266	PLAYER Num 266	SVK
Gr 4	318	PLAYER Num 318	POL
Gr 5	5	PLAYER Num 5	IND
Gr 6	243	PLAYER Num 243	FRA
Gr 7	210	PLAYER Num 210	SWE
Gr 8	147	PLAYER Num 147	RUS
Gr 9	209	PLAYER Num 209	SWE
Gr 10	103	PLAYER Num 103	HUN
Gr 11	46	PLAYER Num 46	ROU
Gr 12	150	PLAYER Num 150	RUS
Gr 13	207	PLAYER Num 207	SWE

SEGUNDOS DE GRUPO			
Gr 1	8	PLAYER Num 8	ESP
Gr 2	131	PLAYER Num 131	ENG
Gr 3	32	PLAYER Num 32	HRV
Gr 4	322	PLAYER Num 322	POL
Gr 5	154	PLAYER Num 154	RUS
Gr 6	36	PLAYER Num 36	NOR
Gr 7	104	PLAYER Num 104	HUN
Gr 8	216	PLAYER Num 216	DEN
Gr 9	20	PLAYER Num 20	HRV
Gr 10	148	PLAYER Num 148	RUS
Gr 11	47	PLAYER Num 47	ROU
Gr 12	94	PLAYER Num 94	LUX
Gr 13	19	PLAYER Num 19	HRV

NOTA Solo 4 byes fueron ubicados para permitir flexibilidad al momento de ubicar a los jugadores



EJEMPLO DE SORTEO CAMPEONATO INFANTIL

CADET BOYS' SINGLES - MAIN DRAW

1st G1	1	112	PLAYER Num 112	GER
X	2	X	BYE	-
2nd	3	131	PLAYER Num 131	ENG
2nd	4	322	PLAYER Num 322	POL
1st 9-13	5	209	PLAYER Num 209	SWE
2nd	6	104	PLAYER Num 104	HUN
2nd?	7	148	PLAYER Num 148	RUS
1st 5-8	8	5	PLAYER Num 5	IND
1st 5-8	9	243	PLAYER Num 243	FRA
2nd?	10	X	BYE	-
2nd	11	216	PLAYER Num 216	DEN
1st 9-13	12	150	PLAYER Num 150	RUS
1st 9-13	13	46	PLAYER Num 46	ROU
2nd	14	19	PLAYER Num 19	HRV
X	15	X	BYE	-
1st G3-4	16	266	PLAYER Num 266	SVK
1st G3-4	17	318	PLAYER Num 318	POL
X	18	X	BYE	-
2nd	19	8	PLAYER Num 8	ESP
2nd	20	32	PLAYER Num 32	HRV
1st 9-13	21	103	PLAYER Num 103	HUN
2nd	22	36	PLAYER Num 36	NOR
2nd?	23	154	PLAYER Num 154	RUS
1st 5-8	24	210	PLAYER Num 210	SWE
1st 5-8	25	147	PLAYER Num 147	RUS
2nd?	26	X	BYE	-
2nd	27	20	PLAYER Num 20	HRV
1st 9-13	28	207	PLAYER Num 207	SWE
2nd	29	47	PLAYER Num 47	ROU
2nd	30	94	PLAYER Num 94	LUX
X	31	X	BYE	-
1st G2	32	115	PLAYER Num 115	GER

GANADORES DE GRUPO					
Gr 1	112	PLAYER Num 112	GER	1	UP
Gr 2	115	PLAYER Num 115	GER	32	DO
Gr 3	266	PLAYER Num 266	SVK	16	UP
Gr 4	318	PLAYER Num 318	POL	17	DO
Gr 5	5	PLAYER Num 5	IND	8	UP
Gr 6	243	PLAYER Num 243	FRA	9	UP
Gr 7	210	PLAYER Num 210	SWE	24	DO
Gr 8	147	PLAYER Num 147	RUS	25	DO
Gr 9	209	PLAYER Num 209	SWE	5	UP
Gr 10	103	PLAYER Num 103	HUN	21	DO
Gr 11	46	PLAYER Num 46	ROU	13	UP
Gr 12	150	PLAYER Num 150	RUS	12	UP
Gr 13	207	PLAYER Num 207	SWE	28	DO

SEGUNDOS DE GRUPO					
Gr 1	8	PLAYER Num 8	ESP	19	DO
Gr 2	131	PLAYER Num 131	ENG	3	UP
Gr 3	32	PLAYER Num 32	HRV	20	DO
Gr 4	322	PLAYER Num 322	POL	4	UP
Gr 5	154	PLAYER Num 154	RUS	23	DO
Gr 6	36	PLAYER Num 36	NOR	22	DO
Gr 7	104	PLAYER Num 104	HUN	6	UP
Gr 8	216	PLAYER Num 216	DEN	11	UP
Gr 9	20	PLAYER Num 20	HRV	27	DO
Gr 10	148	PLAYER Num 148	RUS	7	UP
Gr 11	47	PLAYER Num 47	ROU	29	DO
Gr 12	94	PLAYER Num 94	LUX	30	DO
Gr 13	19	PLAYER Num 19	HRV	14	UP

NOTE

Solo 4 byes fueron ubicados para permitir flexibilidad al momento de ubicar a los jugadores

Los byes restantes fueron ubicados en las posiciones 10 y 26 - mejor sorteo para el jugador 148 (RUS)