

REGULAMENTO

1. Marcação de jogos e definição da rodada:

1.1. Os confrontos serão definidos pelas seguintes regras:

1.1.1. Sempre o jogador será sorteado aleatoriamente dentro da classe para jogar com qualquer um dos tenistas que estejam no máximo a três posições de diferença no ranking.

1.1.2. Serão observadas as licenças, suspensões para formação dos confrontos dentro da classe.

1.1.3. A formação da rodada será induzida pelo sistema de forma que a repetição de confrontos só aconteça depois de 03(três) rodadas.

1.1.4. Se houver número ímpar de participantes na classe, será acrescentado um jogador "CURINGA", que servirá para termos um número par de jogadores.

1.1.4.1. Para efeito de pontuação, o jogador que for sorteado para "enfrentar o CURINGA" receberá a pontuação de um Duplo 6x0.

1.1.4.2. O sorteio para enfrentar o "CURINGA" será realizado em primeiro lugar entre os jogadores que tenham deixado de cadastrar o resultado da rodada anterior, em seguida entre os jogadores que tenham deixado de jogar, mas tenham avisado e como última opção será realizado entre todos os ranqueados.

1.2. O desafiante será sempre o que está mais abaixo na ordem de classificação.

1.3. O desafio deverá acontecer **através de contato telefônico** até a quinta-feira, da mesma semana do jogo.

1.3.1. Para o jogo, o desafiante deverá dar duas opções de dias e horários.

1.3.2. Se o desafiado não puder em nenhuma das opções, então ele, o desafiado, deverá dar duas outras opções de dias e horários.

1.3.3. Se não for possível chegar a um consenso, nenhum jogador receberá pontos.

1.3.4. A resposta ao desafio deverá ocorrer até a quinta-feira, mas nada impede que seja antes e que talvez o jogo seja realizado até mesmo na quarta ou na quinta.

1.4. As bolas do jogo ficarão a cargo do desafiante. As bolas deverão ser NOVAS ou SEMI-NOVAS.

1.5. **A divulgação da tabela com a nova rodada de jogos ocorrerá toda a quarta-feira após as 14h.**

1.5.1. Para que isso ocorra, os resultados dos jogos deverão ser cadastrados no site **até as 13h da quarta-feira.**

1.5.2. Nos jogos que não tiverem seu resultado informado, ambos os jogadores não receberão pontuação.

1.5.2.1. A responsabilidade de cadastrar o resultado é do **vencedor, mas o perdedor também pode cadastrar.**

1.5.3. Caso o jogo seja realizado com atraso o Vencedor deve lançar o resultado atrasado no site da mesma forma como se faz para o jogo realizado em dia.

2. Jogos:

2.1. O tipo do piso ficará a cargo dos jogadores.

2.1.1. Se não houver consenso, será dada preferência ao tipo de piso escolhido pelo desafiado.

2.2. Existem duas possibilidades de pontuação para os jogos:

2.2.1. Melhor de 3 (três) sets:

2.2.1.1. Vencerá quem fizer 2 (dois) sets primeiros.

2.2.1.2. Em caso de empate em 6x6, deverá ser jogado o “tie-break”.

2.2.2. Set longo ou pró-set:

2.2.2.1. Vencerá quem fizer 9 games primeiro.

2.2.2.2. Se houver empate em 8x8, deverá ser jogado o “tie-break”.

2.2.2.3. Os pontos serão calculados com base em uma regra de três. O vencedor receberá 6 e o perdedor o resultado da regra de três, fazendo-se o arredondamento de acordo com a regra matemática, ou seja, até 0,49 arredonda-se para baixo, a partir de 0,50 arredonda-se para cima. Como exemplo: Se o resultado no jogo for 9x4, o resultado válido seria um duplo 6x3. Ou seja, a fórmula seria 9 está para 6 assim como 4 está para “x”.

2.2.3. Se os jogadores não quiserem jogar o “tie-break” e prosseguirem o jogo, será considerado, em games, 7x6 para o set normal, e 9x8 no pró-set.

2.2.4. Se houver um terceiro set, e for decidido jogar um super “tie-break”, o resultado final será calculado com base em uma regra de três. O vencedor receberia 6 e o perdedor o resultado da regra de três, arredondado para baixo. Como exemplo: Se o resultado no super “tie-break” for 10x6, o resultado válido seria 6x3. Ou seja, a fórmula seria 10 está para 6 assim como 6 está para “x”.

2.2.4.1. Quando o resultado da regra de três prevista no item 2.2.4 for menor que 1, será observado o disposto no item 2.2.2.3.

2.3. Se por algum problema não for possível terminar o jogo, será considerado vencedor quem tiver maior quantidade de games, exceto por contusão ou desistência.

2.3.1. Se ainda persistir a igualdade, o vencedor sairá de um sorteio e receberá a quantidade de games suficientes para fechar a partida.

2.4. No caso de término do jogo por contusão ou desistência, o vencedor irá receber a quantidade de games suficientes para fechar a partida.

2.5. Se algum jogador não comparecer, ou se atrasar por mais de 30 minutos, será considerado vitória por WO a favor do jogador que compareceu.

2.6. Se os jogadores compareceram no local e no horário marcado para o jogo, e o jogo não puder ser realizado, eles devem remarcar o jogo, dentro da semana da realização dos jogos.

2.6.1. Se ainda assim não puder haver o jogo, nenhum jogador receberá pontos, mas poderão, caso queiram, realizar o jogo em outra semana e depois solicitar a retificação do resultado.

3. Admissão na barragem:

3.1. No momento do cadastro na Barragem o tenista deverá fazer a opção pela classe em irá jogar.

3.2. No momento da entrada na barragem o tenista receberá os pontos necessários para que fique posicionado no meio da classe escolhida. Essa pontuação recebida será dividida por 10 e distribuída em 10 rodadas. Dessa forma, já na sua primeira rodada, o novo integrante da Barragem já começa a defender seus pontos.

3.3. O tenista cadastrado no site deve entrar em contato com o organizador para solicitar o seu ativamento.

4. Saída da barragem:

Para saída definitiva da barragem, o participante deve solicitar que o organizador o retire da lista ou alterar seu status para DESATIVADO.

5. Pontuação para o ranking:

5.1. Jogos Normais

5.1.1. Cada jogador receberá uma pontuação por cada partida disputada.

5.1.2. Esses pontos serão acumulados por 10 (dez) rodadas, quando eles serão substituídos pelos novos pontos, portanto a pontuação de cada para o ranking será sempre a soma dos seus últimos 10 resultados.

5.1.2.1. Dessa forma, o ranking funcionará como o ranking da *ATP-Tour*, que cada jogador começará a ter que defender seus pontos.

5.1.3. A pontuação será calculada com as fórmulas apresentadas no anexo I.

5.2. Nos jogos que houver WO:

- 5.2.1. Considera-se ocorrido o WO quando um dos jogadores não puder jogar na rodada da semana.
- 5.2.2. O vencedor receberá 70 % dos pontos como se vencesse por duplo 6x1.
- 5.2.3. O perdedor não receberá pontuação.
- 5.3. Nos jogos que não puderem ser realizadas devido à problema com os dois atletas e estes avisarem.
 - 5.3.1. Os atletas não receberão pontos.
- 5.4. Nos jogos em que o resultado não for informado por nenhum dos tenistas:
 - 5.4.1. Ambos não receberão pontuação.

6. Regra de suspensão:

- 6.1. O jogador que não receber pontuação ou deixar de jogar, mesmo que justificadamente, por 2 (dois) jogos seguidos será retirado das rodadas é **automaticamente suspenso pelo sistema** até que regularize pelo menos um dos seus jogos e informe o resultado no site, **pois assim voltará automaticamente para o sorteio**.
- 6.2. O jogador **Suspenso** não receberá pontos até sair desta condição.

7. Regra de Bônus:

Nos jogos em que o perdedor fizer menos de 2 (dois) games o vencedor receberá um Bônus de 50% na sua pontuação.

8. Regra de licença:

- 8.1. O jogador que estiver impossibilitado de jogar, por qualquer motivo, deve alterar sua situação/status no site para licenciado. Desta forma seu nome não sairá na rodada, portanto não prejudicando os colegas.
- 8.2. A licença será sempre por prazo indeterminado, ou seja, o participante quando quiser voltar deverá alterar o status/situação no site para ativo.
- 8.3. O jogador que entrar de licença será removido das rodadas da Barragem.
- 8.4. O jogador de **Licença Voluntária** irá receber 3 (três) pontos nas rodadas em que estiver ausente.

9. Jogos atrasados:

Os jogos atrasados poderão ser realizados a qualquer tempo e os pontos serão computados normalmente, mas os tenistas devem ficar atentos aos motivos de suspensão prevista no item 6.

ANEXO I

Cálculo da pontuação:

Vitórias

O **Desafiante** que vencer pelo seguinte placar em sets:

2x0 - ganhará 10 pontos

2x1 - ganhará 08 pontos

O **Desafiado** que vencer pelo seguinte placar em sets:

2x0 - ganhará 09 pontos

2x1 - ganhará 07 pontos

Derrotas

O **Desafiante** que perder pelo seguinte placar em sets:

2x0 - ganhará 02 pontos

2x1 - ganhará 04 pontos

O **Desafiado** que perder pelo seguinte placar em sets:

2x0 - ganhará 01 ponto

2x1 - ganhará 03 pontos

Bônus

Nos jogos em que o perdedor fizer no máximo 2 games na partida o ganhador do jogo receberá 3 pontos a mais de bônus na sua pontuação do jogo.

PRÓ-SET

A pontuação nos jogos de PRÓ-SET será igual aos resultados de jogos com placares 2x1.

WO e Jogo com o Curinga

O Vencedor ganhará - 06 pontos

O Perdedor não pontuará

Jogador Licenciado

Ganhará 3 pontos

- Mais informações no site: www.asbac.com.br, acessando o **Menu: Esportes/Eventos e Programas**

. Gerência de Esportes da Asbac / Telefones: 3212-5424 / 99131-4361

E-mail: esportes@asbac.com.br / Instagram Esportes Asbac: [@asbacbrasiliaesportes](https://www.instagram.com/asbacbrasiliaesportes)