

REGULAMENTO

1. A Liga Tênis tem como **objetivo** promover jogos entre alunos e utentes, colocando em contacto um grande número de jogadores, permitindo-lhes defrontar diferentes estilos de jogo e jogadores a que não estão habituados.
2. A **organização** pertence à Escola de Tênis Jaime Caldeira, com o Miguel Soares responsável pela Liga Oriente e o Nuno Leite responsável pela Liga Approach.
3. A **inscrição** é aberta a um máximo de 8 jogadores por divisão, nos prazos adiante indicados, e tem um valor de 46€ Membro (10€ inscrição + alugueres) e 68€ Não Membro (20€ inscrição + alugueres). Os interessados devem responder ao [formulário online](#) e proceder ao respectivo pagamento até à data limite do período de inscrições. As inscrições são aceites cronologicamente e consideradas válidas após a confirmação da organização. Ao inscrever-se, cada jogador aceita o presente regulamento e assume, salvo situações excepcionais adiante particularizadas, a disponibilidade de jogar uma partida por semana no âmbito desta Liga ao longo de cerca de 8 semanas e concordar com a disponibilização do seu contacto telefónico mais directo aos restantes jogadores para a marcação das partidas. O valor da inscrição não é reembolsável após o início da temporada.
4. O **formato** desta Liga é o de uma competição de todos contra todos (denominada de temporada regular), com a realização de 7 jornadas.
5. Após o período de inscrições, comunicam-se a todos os inscritos qual a lista de jogadores aceite e realiza-se um sorteio para definição dos embates das diferentes **jornadas**. As jornadas são semanais e iniciam-se às Segundas-feiras, podendo decorrer até ao Domingo seguinte. Cabe aos jogadores oponentes acordarem um horário para a realização da partida.
6. A **marcação das partidas** dá-se após o Jogador A iniciar o contacto com o Jogador B, identificados no calendário de jogos, e pode ser feita desde 10 dias antes da data pretendida. Sugere-se que os contactos sejam feitos com duas semanas antes do início da respectiva jornada para assegurarem disponibilidade de campo. Após acordo, o Jogador A faz a marcação.
7. Os **alugueres** estão incluídos na inscrição e têm a duração de 2h/jogo. Caso ultrapasse esse tempo deverão proceder de acordo com o ponto **13**. Se a partida necessitar de **luz** os jogadores têm de pagar 3,70€/hora.
8. O horário e local da marcação deve ser **comunicado à organização** até 2 dias antes do início da jornada, recorrendo ao contacto telefónico e email disponibilizados, ou através do grupo do WhatsApp criado para o efeito. Qualquer alteração do horário inicial e envio dos resultados (juntamente com a selfie no final do encontro) devem ser comunicados da mesma forma. Se até à data de fim da jornada não existir qualquer comunicação à organização, considera-se falta de comparência de ambos os jogadores.
9. **Alterações no horário** inicialmente previsto só são permitidas até 24h antes da partida. Após esse período será cobrado ao jogador que cancelou a partida o valor de tabela do aluguer do campo. O

horário de uma partida apenas pode ser alterado um máximo de 2 vezes e cada jogador só poderá cancelar 5 partidas ao longo de toda a temporada. Após esse número, por cada cancelamento é deduzido -1 ponto à classificação desse jogador.

10. Só se podem **antecipar** no máximo duas partidas face à jornada em curso. O **adiamento** da jornada só é permitido em casos excepcionais, como lesões ou férias, existindo um limite de quatro adiamentos durante a temporada e nunca mais de dois adiamentos consecutivos. As partidas adiadas têm obrigatoriamente de ser realizadas até um máximo de duas semanas após a data do fim da jornada programada.
11. As **partidas** disputam-se à melhor de 3 sets com super tie-break (até aos 10 e com diferença de 2 pontos) se se registar 1-1 em sets (exemplo: 6-1, 4-6, 10-8). Em caso de lesão de um jogador durante a partida, atribui-se a vitória ao jogador adversário pelos parciais registados até ao momento adicionando o número de jogos necessários para o jogador vencedor fechar a partida.
12. As **bolas** serão da responsabilidade do Jogador A.
13. As partidas terão uma **duração** aconselhada de 2h. Na eventualidade de ao fim de 2h a partida não ter terminado, os jogadores oponentes deverão colocar-se prontamente de acordo para a conclusão da mesma, quer prolongando a reserva por mais 30 minutos, se houver disponibilidade para tal, ou agendando um novo horário, o qual nunca poderá ultrapassar as 48h após o horário da partida original. Para evitar atrasos, pede-se pontualidade aos jogadores e sugere-se que o período de aquecimento no início de cada partida não ultrapasse os 10/15 minutos.
14. A **publicação dos resultados+selfie** de cada jornada e atualização da classificação é publicada pela organização na semana seguinte na página do Facebook. Quaisquer reclamações sobre os resultados ou classificação devem ser feitas até 3 dias após a sua publicação, período após o qual se consideram validados por todos os jogadores. Os resultados podem ir sendo disponibilizados, informalmente, por parte de cada jogador no grupo WhatsApp ou na página do Facebook.
15. O **sistema de pontuação** consiste na atribuição de 2 pontos por cada vitória e de 0 pontos pela derrota. Em caso de igualdade pontual no fim da temporada, os critérios de desempate são a diferença de sets ganhos e perdidos seguido da diferença de jogos ganhos e perdidos. Caso este critério não permita o desempate, considera-se o confronto directo entre os jogadores. Cada vitória permite também somar 9 pontos ao Ranking do Circuito Oriente e Approach.
16. A **falta de comparência** é considerada se um ou mais jogadores não marcar presença 10 minutos após a hora estipulada para o encontro e é penalizada com -1 ponto para o jogador em falta, assim como o resultado de 0-6, 0-6. Após duas faltas de comparência sem justificação, o jogador em causa é eliminado da competição e convida-se outro jogador suplente por ordem de inscrição do período inicial de inscrições para tomar o seu lugar, o qual inicia a competição com 0 pontos.
17. Na eventualidade de ocorrer uma **falta de consenso** entre os jogadores oponentes, cabe à organização da mesma definir uma hora para a realização do jogo, resolver qualquer desentendimento durante a partida ou ainda dar por concluída a partida ao fim de 2 horas, fazendo valer a pontuação nesse

momento ou, caso se registre uma igualdade, o maior número de jogos ganhos.

18. Existem **prémios** de participação para todos os jogadores e um especial para o vencedor da temporada realizada. A inscrição engloba descontos nos alugueres, oferta da última jornada, oferta de vouchers e 1 tubo de bolas. Será também premiada a categoria de Melhor Selfie.

19. As **datas** definidas são:

- I. Inscrições – até 6 Maio 2016
- II. Sorteio – 6 a 8 Maio
- III. Jornadas – 9 Maio a 26 Junho 2016

20. Disponibilizamos os seguintes **contactos**:

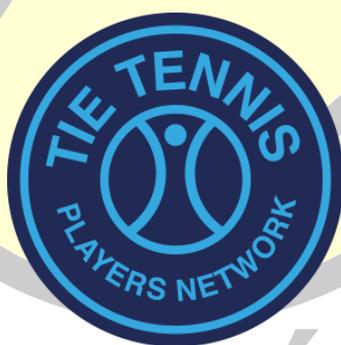
- I. Liga Oriente: Miguel Soares – etjc21@gmail.com / 913845648
- II. Liga Approach: Nuno Leite – etjc11@gmail.com / 916561032
- III. ETJC: 934970038 / www.etjc.pt
- IV. Quinta das Flores: 934778412 / www.quintadasflorestenis.com

21. As **atualizações** da tua Liga podem ser consultadas nos seguintes sites:

- I. Liga Oriente: http://www.etjc.pt/torneios_sociais/2014-15/ligaorientephp
- II. Liga Approach: http://www.etjc.pt/torneios_sociais/2014-15/ligaapproachphp

22. Este regulamento pode sofrer **alterações** julgadas necessárias pela organização e pelos seus colaboradores no decurso da competição, as quais serão devidamente comunicadas aos jogadores.

23. Os **casos omissos** neste regulamento serão resolvidos pelos responsáveis de cada Liga.



O torneio será desenvolvido através desta plataforma. Estamos numa fase experimental e poderemos necessitar da vossa colaboração para testar algumas funcionalidades.