

## **REGULAMENTO TORNEIO ESCOLA GUGA ASTEL**

### **1. SOBRE O EVENTO**

Os eventos Escola Guga tem como principais objetivos fortalecer e estimular a competição saudável entre os participantes, promover a vivência em eventos relacionados ao tênis, a retenção dos alunos matriculados, integração dos participantes (sejam eles de quaisquer das metodologias – Escolinha Guga, Escola Guga Juvenil e Adulto) e de suas famílias por meio do esporte, tendo como foco maior motivá-los a gostar ainda mais de competir de forma saudável, em um ambiente de aprendizados; respeitando todos os valores promovidos no ambiente Escola Guga.

### **2. SOBRE O REGULAMENTO**

Nosso regulamento é baseado nas regras estipuladas pela Confederação Brasileira de Tênis – CBT. Porém, em se tratando de um evento que busca oportunizar a todos os participantes a vivência da competição saudável, algumas regras são destinadas a questões educacionais, como por exemplo: categorias com faixas etárias estendidas, categorias por nível técnico, regras estipuladas para comportamento dos pais/torcida, entre outras. Outro detalhe importante de ser reforçado é o formato de disputa, que é modificado pela equipe organizadora de acordo com a disponibilidade de quadras no local, previsão do tempo, disponibilidade de equipe técnica, entre outros detalhes.

### **3. CATEGORIAS DO TORNEIO**

Reforçamos que em cada etapa estas categorias poderão ser ofertadas ou não. As categorias ofertadas estarão disponíveis para inscrição no TORNFY. Para a abertura da categoria são necessários no mínimo 3 jogadores. Seguem as descrições das categorias:

o Festival Vermelha mista 5 a 7 anos A: Quadra vermelha (11m x 5,5m) – bola vermelha. As crianças iniciam com a bola – direito a 2 saques (pode ser por cima ou por baixo – lugar do saque será atrás da linha e a bola pode quicar no chão). A área de saque vai da rede até a primeira linha delimitadora da quadra. Essa categoria é voltada aos jogadores que já conseguem sacar por cima com mais segurança, reforçando que não é obrigatório o saque por cima.

o Festival Vermelha mista 5 a 7 anos B: Quadra vermelha (11m x 5,5m) – bola vermelha. As crianças iniciam com a bola – direito a 2 saques (pode ser por cima ou por baixo – lugar do saque será atrás da linha e a bola pode quicar no chão). A área de saque

vai da rede até a primeira linha delimitadora da quadra. Essa categoria é voltada aos jogadores que ainda estão com seu saque e golpes em desenvolvimento.

o Laranja, mista até 10 anos A: Quadra laranja (18m x 6,5m) – bola laranja. Saque no 18m e cruzado, podendo ser por cima ou por baixo. Essa categoria é voltada aos jogadores que já sacam por cima com segurança, conseguem acelerar mais a bola, participam com mais frequência em torneios; etc.

o Laranja, mista até 10 anos B: Quadra laranja (18mx 6,5m) – bola laranja. Saque pode ser tanto no 18m como no quadradinho (cruzado), podendo ser por cima ou por baixo e a bola pode quicar no chão. Essa categoria é voltada aos jogadores que ainda estão com seu saque e golpes em desenvolvimento e estão em suas primeiras experiências em torneios.

o Laranja mista 9 a 11 anos C: Quadra normal (11m x 24m) – bola LARANJA. Categoria voltada aos alunos que já são da turma verde, mas ainda estão jogando com a bola laranja. Saque cruzado, podendo ser por cima ou por baixo e a bola pode quicar no chão. É importante que os jogadores desta categoria consigam sacar do fundo da quadra com a bola laranja.

o Verde mista 9 a 12 anos A: Quadra normal (11m x 24m) – bola verde. Saque cruzado, normalmente. Essa categoria é voltada aos jogadores que já sacam por cima com segurança, conseguem acelerar mais a bola, participam com mais frequência em torneios; etc.

o Verde mista 9 a 12 anos B: Quadra normal (11m x 24m) – bola verde. Saque cruzado, podendo ser por cima ou por baixo e a bola pode quicar no chão. Essa categoria é voltada aos jogadores que ainda estão com seu saque e golpes em desenvolvimento e estão em suas primeiras experiências em torneios.

o Amarela (feminina, masculina ou mista) até 14 anos A: Quadra normal (11m x 24m) – bola amarela. Saque cruzado, normalmente. Essa categoria é voltada aos jogadores que já sacam por cima com segurança, conseguem acelerar mais a bola, participam com frequência e se destacam em torneios; etc.

o Amarela (feminina, masculina ou mista) até 14 anos B: Quadra normal (11m x 24m) – bola amarela. Saque cruzado, normalmente. Essa categoria é voltada aos jogadores que já sacam por cima com segurança, possuem um bom ritmo com a bola amarela, porém não possuem tanta experiência em torneios; etc.

o Amarela (feminina, masculina ou mista) acima de 14 anos A: Quadra normal (11m x 24m) – bola amarela. Saque cruzado, normalmente. Essa categoria é voltada aos

jogadores que já sacam por cima com segurança, conseguem acelerar mais a bola, participam com frequência e se destacam em torneios; etc.

o Amarela (feminina, masculina ou mista) acima de 14 anos B: Quadra normal (11m x 24m) – bola amarela. Saque cruzado, normalmente. Essa categoria é voltada aos jogadores que já sacam por cima com segurança, possuem um bom ritmo com a bola amarela, porém não possuem tanta experiência em torneios; etc.

o Adulto Mista Ouro (2ª E 3º classe FCT): Quadra normal (11m x 24m) – bola amarela. Saque cruzado, normalmente. Referência: jogadores que participam da 2ª e 3º classe da FCT.

o Adulto Mista Prata (4ª e 5º classe FCT): Quadra normal (11m x 24m) – bola amarela. Saque cruzado, normalmente. Referência: jogadores que participam da 4ª e 5º classe da FCT.

o Adulto Mista Bronze (Iniciante FCT): Quadra normal (11m x 24m) – bola amarela. Saque cruzado, normalmente. Referência: jogadores que participam da classe iniciante FCT.

o Adulto Mista Iniciante: Quadra normal (11m x 24m) – Saque cruzado, normalmente. Referência: jogadores que estão iniciando no esporte, ainda não tem tanta segurança na troca de bolas e no saque e estão em desenvolvimento em relação ao entendimento da contagem de pontos.

o Adulto Feminina: Quadra normal (11m x 24m) – Saque cruzado, normalmente. Referência: jogadoras que já possuem algum tempo praticando o esporte, já conseguem trocar bolas com segurança, conseguem acelerar bem a bola e possuem alguma experiência em torneios.

## INSCRIÇÕES:

As inscrições do torneio serão realizadas pelo site da TORNFY, com endereço eletrônico específico disponível exclusivamente para o evento. Abertura e fechamento das inscrições será diretamente pela página (abertura e fechamento automática, nas datas e horários indicadas).

Será permitida a participação em apenas uma categoria. A equipe organizadora poderá abrir exceções em caso de haver necessidade para viabilizar a abertura de alguma categoria, por exemplo: faltará 1 jogador para abrir a categoria Laranja A, poderá ser convidado um jogador da categoria Laranja B para jogar a viabilizar a abertura da categoria Laranja A.

Após a data limite de inscrição, nenhum participante será admitido no evento salvo aqueles em lista de espera (que se inscreveram dentro do prazo, mas não conseguiram vaga) caso a equipe organizadora decidir que há possibilidade de inseri-los ou ainda, no caso de haver alguma desistência.

Os grupos (dentro de cada categoria), jogos e PROGRAMAÇÃO DE HORÁRIOS serão disponibilizados entre um e dois dias que antecedem o evento. Esta informação normalmente está divulgada junto ao cartaz do evento.

#### 4. FORMATO DE DISPUTA

Para todas as categorias de Tênis e Beach Tennis serão formados grupos onde os jogadores jogam todos contra todos (Round Robin). Finalizada esta etapa, serão selecionados os um ou dois jogadores que venceram mais jogos para as etapas finais (quartas de final, semifinal e final, dependendo da quantidade de grupos dentro de cada categoria). No caso de a categoria possuir um grupo único, os dois melhores classificados passarão para jogar uma final. REFORÇAMOS QUE, dependendo do número de inscritos, se algum grupo ficar com número ímpar de jogadores, dependendo da disponibilidade de quadra, disponibilidade de equipe técnica ou previsão de chuva, esse formato de disputa pode ser modificado pela equipe organizadora do evento.

O jogador terá direito a 3-5 minutos de aquecimento em seus jogos. Sugerimos as crianças principalmente que se mantenham aquecidos pois os jogos serão curtos e rápidos, e para um bom andamento do evento, não podemos conceder aquecimento alongado em todos os jogos.

NÓS PRIORIZAMOS A QUANTIDADE DE JOGOS, e por isso, preferimos deixar o formato de disputa com jogos mais curtos e rápidos, para oportunizar mais jogos por jogador.

Para as categorias vermelhas serão disputados um tiebreak até 10 pontos, ganha o jogador que chegar no 10 primeiro. Esse formato servirá para as fases de grupos e para as fases finais.

Para as categorias infantis (laranja e verde) os jogos iniciarão de 2-2 até 6 games. Nas fases finais os jogos iniciarão de 2-2 até 8 games.

Para as categorias juvenis e adultos os jogos iniciarão em 0-0 até 8 games em todas as fases.

TODAS AS CATEGORIAS TERÃO LET: caso o saque tocar a rede, passar e entrar na área delimitada ao saque, o jogador terá direito de repetir aquele saque.

TODAS AS CATEGORIAS SERÃO JOGADAS SEM VANTAGEM (NO-Ad).

Importante: A EQUIPE ORGANIZADORA PODERÁ ATUALIZAR ESSES FORMATOS DE DISPUTA, CASO PRECISE POR ALGUM MOTIVO DE LOGÍSTICA E DISPONIBILIDADE DE QUADRAS, ATRASOS, ENTRE OUTROS.

Crítérios de desempate fase de grupos:

1. Confronto direto
2. Soma de pontos (games/pontos ganhos – GG) – QUANTO MAIS PONTOS MELHOR, mesmo se estiver perdendo o jogo! Essa regra incentiva aos jogadores a não desistir nunca, por exemplo: é preferível que o jogador perca o jogo de 10 x 9, dessa forma marcará 9 pontos para sua soma em caso de empate. Se esse jogador perder de 10 x 8, esse ponto que não foi marcado pode fazer muito a diferença no momento do desempate.
3. Saldo de pontos (diferença de games/pontos – DG) – SOMA DOS PONTOS GANHOS DIMINUÍNDOS OS PONTOS PERDIDOS. Novamente, mostra aos alunos que cada ponto é válido, nunca desistir!

OBS.: No caso de empate:

- Entre 3 ou mais participantes do mesmo grupo;
- Entre 3 ou mais participantes de grupos diferentes para que seja decidido quem será o 1º de todos os 1º lugares;

Nestas situações, vamos ao segundo critério de desempate, e seguimos a ordem: 2. Soma de games (games ganhos -GG); 3. Saldo de games (diferença de games – DG). Caso persista o empate (entre jogadores de grupos diferentes), a situação será resolvida com um mini tiebreak até 5 pontos (quem faz 5 pontos leva o jogo).

Quando o empate voltar a ser somente entre dois jogadores (caso sejam do mesmo grupo), voltamos a ordem dos critérios de desempate, sendo o primeiro: confronto direto.

## 5. SOBRE O COMPORTAMENTO DOS PARTICIPANTES E DOS PAIS/TORCIDA

A seguir, listamos as medidas/ações a serem aplicadas no caso de:

- o Interferência externa, seja ela QUALQUER, mas principalmente de forma desrespeitosa/antiética por parte dos pais, responsáveis, professores e torcida;
- o Mau comportamento do atleta.

As medidas/ações a serem aplicadas nestes casos são:

- 1º ocorrência: ADVERTÊNCIA
- 2º ocorrência: O JOGADOR PERDE UM PONTO
- 3º ocorrência: O JOGADOR PERDE UM GAME
- 4º ocorrência: O JOGADOR PERDE O JOGO

Também pedimos que a torcida (família, amigos, crianças e professores), durante os jogos, seja a mais RESPEITOSA possível. Torcer é importante desde que com BOM SENSO.

Lembrando que aplaudir no erro do adversário não é a maneira mais respeitosa de se proceder.

## 6. PREMIAÇÃO

Serão entregues troféus para os 1º e 2º colocados de cada categoria e medalhas de participação a todos os demais. Para os participantes dos aulões recreativos, serão entregues medalhas de participação.

## 7. DOS CASOS OMISSOS

Os casos omissos a esse Regulamento serão resolvidos pela Arbitragem Geral e Equipe Organizadora do Evento.