



CLUBE DE TÉNIS DE MAPUTO

REGULAMENTO DO TORNEIO DE ESCADA

GERAL

1. O Torneio Escada do CTM é aberto a sócios e a não sócios e visa a promoção do ténis, da competitividade desportiva, do fair-play e do convívio entre sócios e simpatizantes da modalidade.
2. A gestão do torneio decorre por utilização do website Global Tennis Network (GTN), na “network” do CTM, no URL
<https://www.globaltennisnetwork.com/network/home/4264-ctm-clube-de-tenis-de-maputo>
3. O torneio é disputado em singulares e em pares e em função do escalão etário do jogador, a saber:
 - a. Escada Feminino
 - b. Escada Masculino
 - c. Escada Veteranos +35
 - d. Escada Pares Veteranos +60
4. A idade mínima para o escalão é determinada pela idade do jogador no final do ano civil em curso (idade do jogador no dia 31 de Dezembro desse ano) – p.ex. um jogador que complete 60 anos em 2025, poderá inscrever-se no “Escada Pares Veteranos +60” no início desse ano.
5. É permitido a um jogador, a inscrição e a participação em mais do que um quadro (escada), da seguinte forma:
 - a. É permitido o acesso, de forma livre, ao(s) quadros de nível etário inferior, respeitando o género (quando aplicável).
 - b. Poderá ser permitido o acesso a um quadro de nível etário superior, sob pedido do jogador e em circunstâncias especiais que serão devidamente avaliadas pela Organização. A manutenção deste tipo de inscrições será monitorada constantemente pela Organização.

6. O torneio decorre em dois momentos:
 - a. Torneio Escada, em formato “escada”, disputado de 1 de Fevereiro a 20 de Dezembro.
 - b. Torneio Masters do Escada (encerramento), a disputar em Janeiro do ano seguinte.
7. O ranking da escada no dia 20 de Dezembro define o ranking de arranque do torneio escada do ano seguinte.
8. Os torneios Masters do Escada deverão realizar-se nos dois últimos fins de semana de Janeiro ou alternativamente, em datas anunciadas com o mínimo de 30 dias de antecedência.
9. A data que define o apuramento para os Masters (data do “cut”) é o dia 20 de Dezembro (às 24:00 deste dia).
10. O ranking do Torneio Escada é determinado pelo sistema de pontos descrito nas regras 22 e 23.
11. O CTM reserva-se o direito de fazer uso das classificações do torneio escada, para definir os cabeças de série em torneios sociais que organize.

INSCRIÇÕES

12. As inscrições efectuam-se através do site GTN, depois do registo na plataforma, entrando na página da “Network” do CTM (link na regra 2), clicando sobre o Torneio Escada pretendido na zona “Activities Underway” e selecionado “Signup” na zona de registo. Alternativamente, poderá ser enviado um email com a solicitação, para o endereço info@clubedetenis.com, devendo ser indicado, no mínimo, o nome do jogador, a data de nascimento e o contacto telefónico.
13. Uma vez que o Torneio Escada tem cariz meramente social, a inscrição pressupõe a conhecimento e aceitação pelo jogador, de que o clube de ténis de Maputo não será responsável por qualquer dano, perda ou lesão que possa ocorrer derivado da participação do jogador neste torneio.
14. Os jogadores têm de estar registados no site Global Tennis Network (GTN), usando o mesmo endereço de email usado para o pedido de inscrição (regra 12).
15. Os jogadores têm de estar registados na "network" do CTM (ver regra 2).
16. No caso de um jogador não estar registado no GTN, deverá seguir os seguintes passos:
 - a. Registrar-se no site GTN. O registo é realizado por introdução de dados pessoais, número de telemóvel, email e escolha de password. É com este email e password que os participantes acedem ao site para lançar desafios (*challenges*) a outros jogadores e para o registo dos resultados.
 - b. Registrar-se na "network" do CTM (ver link na regra 2).

17. Após a inscrição, a Organização enviará a confirmação da participação no Torneio Escada, no(s) escalão(ões) em que se inscreveu, concretizado por via de um email enviado para o jogador (inscrições por email).
18. O ranking inicial será definido pela ordem de chegada das inscrições até ao dia de arranque do Torneio Escada. A partir deste dia, as novas inscrições ocuparão as últimas posições do ranking, igualmente pela ordem de chegada.
19. Os jogadores que se inscrevam após o prazo inicial serão colocados na última posição do ranking, contando para o efeito a posição acima do segundo jogador de ranking mais elevado que não joga há mais de 60 dias.
20. As inscrições estão sujeitas a aprovação da Organização em qualquer momento do torneio, mesmo que anteriormente tenham sido consideradas como aceites.

SISTEMA DE RANKING

21. Dependendo da faixa etária da Escada, o ranking é determinado pelo número de pontos conquistados por cada jogador ou pela posição relativa do jogador na lista.
22. Nas escadas que usem o formato de encontro à melhor de 3 sets sendo o terceiro set um super tie-break de 10 pontos, será utilizado o sistema de pontuação “Leap Frog Plus”, que se define como:
 - a. Em caso de vitória do jogador com posição mais elevada no ranking:
 - i. O jogador vencedor soma 27 pontos aos seus pontos actuais e subtrai o total de jogos (games) ganhos pelo seu oponente no encontro.
 - ii. O jogador vencido adiciona aos seus pontos o valor do total de jogos (games) que venceu.
 - iii. Exemplo: jogador A com 200 pontos e jogador B com 100 pontos; A vence B por 6-3 6-4; jogador A fica com $200+27-3-4=220$ pontos; jogador B fica com $100+3+4=107$ pontos.
 - iv. Nota: o motivo do número 27 está relacionado com o número máximo de jogos possíveis num encontro a 2 sets e um super tie-break, nomeadamente 7-6 ; 6-7 ; 1-0 ($27=7+6+6+7+1$).
 - b. Em caso de vitória do jogador com posição mais baixa no ranking:
 - i. o jogador vencedor fica com os pontos do seu oponente, somados de 27 pontos e subtraídos do total de jogos ganhos pelo oponente.
 - ii. O jogador vencido mantém os seus pontos e adiciona o total de jogos que venceu.
 - iii. Exemplo: jogador A com 300 pontos e jogador B com 200 pontos; B vence A por 6-3 4-6 1-0 (1-0 significa vitória de B no super tie-break); jogador B fica com $300+27-3-6=318$ pontos; jogador A fica com $300+3+6=309$ pontos.

23. Nas escadas que usem o formato de encontro de um super-set de 8 games, será utilizado o sistema de pontuação “Leap Frog Plus”, como acima descrito, mas ajustando-se o número máximo de games num encontro de 27 para 17.
24. A declinação ou não aceitação de um desafio (*challenge*), seja por que motivo for, implica a perda de 5 pontos por parte do jogador desafiado (*challenged*).
25. A falta de comparência (WO / “forfeit”) pode alterar as posições dos jogadores no ranking, uma vez que é atribuído um ponto ao jogador que não faltou.
26. Os jogadores que não efectuem qualquer encontro durante um período de 30 dias consecutivos serão penalizados com a perda de 5% dos pontos.
27. As faltas de comparência (WO / “forfeit”) não contam como encontros realizados, para qualquer dos jogadores envolvidos.

DESAFIOS (CHALLENGES)

28. Cada jogador pode desafiar os jogadores classificados até um determinado número de posições acima ou abaixo da sua posição no ranking, consoante o número de participantes registados no último dia do mês anterior, dado pela tabela abaixo:

Nº participantes	Nº posições para desafiar
Menos de 20	5
Entre 20 e 29	6
Entre 30 e 39	7
Entre 40 e 59	8
Entre 60 e 79	9
80 ou mais	10

29. Cada jogador pode ter até três (3) desafios ou *challenges* em simultâneo, num máximo de dois (2) de sua iniciativa como desafiador ou *challenger* (“*challenge* de saída”); e um (1) como desafiado ou *challenged* (“*challenge* de entrada”).
30. O desafio ou *challenge* termina com o registo do resultado do encontro ou com a sua anulação automática.
31. O registo do resultado do encontro na plataforma informática (GTN) é da responsabilidade dos jogadores.
32. O *challenger* deve escolher o jogador a desafiar no site do torneio, escolhendo um dos jogadores que tenha o símbolo ao lado da palavra “Desafio” colorido a verde ou amarelo (e uma barra verde ou amarela do lado esquerdo), indicando que está disponível para ser desafiado, tal como indicado na figura abaixo:

Jogador que pode ser desafiado

33. Ao registar o desafio no site, o *challenger* tem de indicar propostas de data (dia e hora), preferentemente com a indicação de 2 ou 3 alternativas, para a realização do encontro – ver figura à direita.

34. O site envia um email ao jogador desafiado, com os dados do desafio lançado e um link para página do site do torneio, para aceitar ou declinar o desafio. Na página do torneio, o jogador desafiado pode também encontrar um link para os seus “Desafios” no “Menu da Escada”.

Submit a Challenge

Rui Garces

Propose up to 3 dates, times, and a location:

Date: * 1 2 3

Time: *

Location: - Select One -

View courts on [map](#) (+)Submit a court

This is the teams availability

Sun Mon Tue Wed Thur Fri Sat

Morning

Afternoon

Evening

(availability has never been updated)

Propose up to three date and times and location above. All fields are optional.

[Submit](#) [Cancel](#)

35. No caso de o jogador desafiado não poder jogar na data proposta, deve contactar o *challenger* por telemóvel ou email e os dois jogadores devem chegar a acordo quanto à data e hora do encontro. Os contactos dos participantes podem ser consultados no site, seleccionando “Mais Informação” no ecrã do respectivo jogador (ver figura da regra 32).

36. Assim que os dois jogadores estiverem de acordo quanto à data e hora do encontro, o jogador desafiado tem de confirmar o agendamento no site, seleccionando a data combinada, escrevendo uma mensagem e confirmando a aceitação do *challenge* no botão “Accept Challenge”, conforme figura abaixo. O jogador desafiador recebe um email indicando a aceitação ou declinação do *challenge*. Se a aceitação do *challenge* não é realizada, o resultado do encontro não poderá ser registado.

Pending Challenges

accept the challenge

Proposed date, time and locations:

Date:	Time:
1 Tuesday February 25, 2025	04:45 PM
2 Wednesday February 26, 2025	06:45 AM
3 Saturday March 01, 2025	12:45 PM
4 Determine Later	–

Location: [Clube de Ténis de Maputo](#)

This challenge will expire, and be automatically declined Feb 26, 2025 - 10:48 pm CAT.

Choose a proposal...

Reply message...

[Accept](#) [Decline](#)

37. É responsabilidade do *challenger* a reserva do campo (court) e a comunicação ao *challenged* da confirmação da marcação do encontro, por telemóvel ou email, indicando o court reservado, a data e a hora. Em caso de indisponibilidade de court na data e hora acordadas, os dois jogadores devem chegar a novo acordo mediante a disponibilidade de courts, comunicando por email ou telemóvel.
38. Se o jogador *challenged* declinar o desafio (seleccionando “Decline Challenge” – ver figura acima na regra 36), perde 5 pontos, que pode afectar a sua posição no ranking.
39. Os *challenges* lançados têm de ter resposta, no site, no prazo máximo de 2 dias (exactamente 48 horas). Após este prazo, o *challenge* é automaticamente declinado e o jogador *challenged* perde 5 pontos. A confirmação do *challenge* realiza-se como indicado na regra 36.
40. Os encontros têm de ser jogados de modo que o resultado seja registado no prazo máximo de 10 dias (exactamente 240 horas), após o momento da aceitação do *challenge*. A hora do *challenge* e da aceitação do mesmo pode ser verificada na página “Desafios” (ver figura abaixo) ou no email referido na regra 34



41. Nenhum jogador pode desafiar (*challenge*) ou ser desafiado (*be challenged*) duas vezes seguidas pelo mesmo jogador. Terá de ocorrer, primeiro, um jogo com um outro jogador.
42. **“Wild-Card”**: cada jogador terá o direito de desafiar outro jogador em qualquer posição do ranking, independentemente da regra 28, até 2 vezes por ano e até 30 dias antes da data do “cut” (20 de Dezembro). Os jogadores a serem desafiados com o “wild-card” surgem no ranking com o símbolo ao lado da palavra “Desafio” colorido a amarelo, indicando que estão disponíveis para serem desafiados com recurso ao “Wild-Card”. Os restantes jogadores surgem com o símbolo a verde, como indicado na regra 32, ou vermelho quando por algum motivo o jogador não poderá ser desafiado (razão mostrada na página).
43. Regra especial para novos jogadores que se inscreveram depois do início do torneio e que não tenham efectuado mais do que 4 jogos: no caso de ser declinado um *challenge* de saída, ser-lhe-á atribuída a posição do jogador que declinou o *challenge*. A aplicação

desta regra requer a comunicação por parte do novo jogador à Organização, que avaliará a situação e realizará a alteração manual dos pontos, se houver justificação.

ENCONTROS

44. Os encontros serão realizados à melhor de 3 partidas com “tie-break” nas 2 primeiras, sendo a 3ª partida um “super tie-break” (até aos 10 pontos e diferença de 2 pontos), excepto nos escalões etários +60 em que serão disputados “super-sets” (até aos 8 games, com desempate por “tie-break”).
45. Compete ao *challenger* encarregar-se de trazer bolas em boas condições. Caso o desafiado considere que as bolas não estão em condições, as bolas devem ser trocadas. A partir do momento que o encontro se inicie, não pode haver substituição de bolas.
46. As taxas de aluguer dos courts (quando aplicável) e de utilização de luz artificial, a pagar pelos jogadores, são as que estiverem em vigor no clube à data do encontro e serão assumidas por cada um dos jogadores de acordo com o preçário que lhe for aplicado.
47. Para o início do encontro haverá um período de tolerância de 15 minutos, ao fim do qual será atribuída falta de comparência (WO / “forfeit”) ao jogador faltoso, que deverá ser registada conforme indicado na regra 52.
48. Com a conclusão do encontro, o resultado tem de ser registado o mais rapidamente possível, preferentemente ainda no court e depois do encontro terminado, através do smartphone de qualquer um dos jogadores.
49. Na página do site do torneio, ou no “menu da escada” (*Ladder Menu*), existe um link, em “Submeter Resultado”, para registar o resultado (ver figura abaixo). Se este registo não for efectuado dentro do prazo definido na regra 40, o *challenge* cancela-se automaticamente.

The screenshot shows the 'Submit a Match' form on the Tennis Ladder website. The form is titled 'Submit a Match' and includes fields for 'Date Played' (2025-03-10), 'Forfeit' (Won by forfeit), and 'Set Scores' (1: 7, 1, 1; 2: 5, 6, 0). Red arrows point to the 'Forfeit' checkbox and the 'Set Scores' table, with labels 'falta de comparência (WO)' and 'resultado com terceiro set em super tie-break' respectively. The form also includes a 'Match Format' dropdown (Best of 3 Sets with 3rd Set Tiebreak) and a 'Match Location' dropdown (Clube de Tênis de Maputo). A 'Submit' button is at the bottom left.

50. Devem ser registados os nomes do vencedor (“Winner”) e do derrotado (“Loser”), o respectivo resultado e a data de realização do encontro (“Date Played”).
51. O resultado do “super tie-break” (p. ex. 10-7, 12-10...) é assinalado nos campos do 3º set apenas com 1-0 (como mostra a figura acima).

52. A falta de comparência (WO) é registada no site do torneio colocando o jogador faltoso como derrotado (“Loser”) e assinalando o facto com “Won by forfeit” (ver figura acima).
53. Qualquer um dos jogadores pode marcar WO ao outro, mesmo antes da realização do encontro, desde que possa provar à Organização que está informado pelo jogador faltoso de que irá faltar (exemplo: por meio de um e-mail ou mensagem de telemóvel).
54. Quando se verificar a desistência de um jogador (por exemplo devido a lesão), o resultado deve ser registado com valores nas duas partidas, segundo as seguintes situações:
- a. Se não tiver sido concluída a primeira partida (set), a primeira partida deve ser registada com 6 ou 7 jogos para o jogador que não desistiu; a segunda partida com 6-0. Exemplos:
 - i. Partida interrompida com 5-3, com 3 jogos para o jogador que desiste – resultado registado como 6-3, 6-0; interrupção com 6-5, registo de 7-5, 6-0.
 - ii. Partida interrompida com 6-5, com 5 jogos para o jogador que desiste – resultado registado com 7-5, 6-0.
 - iii. Partida interrompida com 4-0, com 4 jogos para o jogador que desiste – resultado registado com 6-4, 6-0.
 - iv. Partida interrompida com 6-5, com 6 jogos para o jogador que desiste – resultado registado com 7-6, 6-0.
 - b. Se tiver sido concluída a primeira partida (set), a segunda partida deve ser registada com 6 ou 7 jogos para o jogador que não desistiu, segundo a mesma lógica.
 - c. Se estiver a decorrer o “super tie-break”, deve ser registado 1-0 para o jogador que não desistiu.
55. Se por qualquer razão o encontro for interrompido devido a factores externos (por exemplo, por terminar o tempo do aluguer do court ou devido às condições climáticas), excepto se se verificar a desistência de um jogador (ver regra 54), os jogadores devem tentar sempre terminar o encontro. Os jogadores devem continuar noutro court ou agendar outro dia e hora para terminar o encontro, cumprindo o prazo definido na regra 40.
56. Não sendo possível agendar a conclusão do encontro ou por outra razão atendível:
- a. Se não tiver sido concluída a primeira partida (set), vencerá aquele que tiver maior número de jogos. A primeira partida deve ser registada com 6 ou 7 jogos para o vencedor; a segunda partida com 7-6. Exemplos:
 - i. partida interrompida com 5-3, resultado registado com 6-3, 7-6;
 - ii. interrupção com 6-5, registo de 7-5, 7-6.

- b. Se tiver sido concluída a primeira partida (set), independentemente do resultado da segunda, vencerá aquele que tiver vencido a primeira partida. A segunda partida deve ser registada com 6 ou 7 jogos para o vencedor. Exemplos:
 - i. partida interrompida com 6-4, 5-3, resultado registado com 6-4, 6-3;
 - ii. interrupção com 6-2, 6-6, registo de 6-2, 7-6;
 - iii. interrupção com 6-4, 0-5, registo de 6-4, 7-5.
 - c. Se existir igualdade de partidas, devem iniciar um “tie-break” com a jogada de um único ponto de ouro final para concluir o encontro.
 - d. Se estiver a decorrer o “super tie-break”, o encontro termina e vencerá aquele que tiver maior número de pontos marcados do “super tie-break”.
 - e. Em caso de igualdade em partidas e de pontos do “super tie-break”, os jogadores terão de decidir a conclusão do encontro, pela jogada de um único ponto de ouro final.
57. No caso de Escadas cujos encontros são disputados numa só partida (super-set) os princípios elencados nas regras 54 e 56 devem ser ajustados a essa realidade (um só set).
58. Os encontros são realizados, preferencialmente, nos courts do CTM. Caso se verifique indisponibilidade de courts nas datas acordadas, o encontro pode realizar-se noutros courts.

AUSÊNCIAS POR LESÕES, FÉRIAS, VIAGENS OU OUTROS MOTIVOS

59. Um jogador poderá estar ausente do torneio durante um total máximo de 60 dias, dividido em três períodos:
- a. 50 dias de ausência até 20 de Novembro (30 dias antes da data do “cut” para os Torneios Masters);
 - b. No período de 30 dias antes da data do “cut” para os Masters (i.e., de 20 de Novembro a 20 de Dezembro), não são autorizadas ausências;
 - c. Depois do “cut” para os Masters e até ao final do torneio, são concedidos 10 dias de ausência adicionais.
60. A ausência não inibe eventuais alterações da pontuação e do ranking, derivadas da actividade dos restantes jogadores. Durante a ausência, a contagem para os efeitos da regra 26 não é realizada.
61. Caso um jogador pretenda estar ausente do torneio, tem de lançar para si o estado de “ausente” em cada Escada em que participe, clicando na opção “Dashboard” do “Ladder Menu” e indicando o motivo da ausência, como indicado no exemplo das figuras abaixo:

Ladder Menu

Rank: 2

Points: -5

Dashboard

Submit a score: 1

My challenges: 0

Unregister

⚠ You have no days marked available. Go to your [dashboard](#) to update your availability.

Unavailability

START DATE	DURATION	REASON
2025-03-10	10 days	Lesão...

You have 50 unavailable days remaining.

Set the days you will be unavailable to play due to injuries, vacations, etc.. All fields are required to save.

62. Caso um jogador não registre a sua indisponibilidade e venha a ser desafiado, deverá declinar. Se não o fizer, o *challenge* será automaticamente declinado o que implica a perda de 5 pontos por parte do jogador desafiado (*challenged*).
63. Se aceitar, estando ausente, o jogador *challenger* poderá assinalar falta de comparência ao *challenged*.

REGRAS VÁLIDAS DE 20 DE NOVEMBRO A 20 DE DEZEMBRO

REGRAS ESPECIAIS PARA OS ÚLTIMOS 30 DIAS ANTES DO “CUT” PARA OS MASTERS

64. A regra 52 é alterada, sendo a falta de comparência penalizada com a perda de 10% dos pontos por parte do jogador faltoso.
65. A regra 29 é alterada, sendo que é apenas possível realizar 1 *challenge* de saída.
66. A regra 40 é alterada, sendo que o resultado tem de ser registado em menos de 7 dias (168 horas).
67. A regra 41 é alterada, sendo que um jogador só poderá desafiar (*challenge*) o outro, depois de jogar com 2 outros jogadores, em vez de 1 como previsto na regra.
68. Como previsto na regra 59, não é permitido estar ausente do torneio durante este período.
69. A partir do dia 20 de Novembro, depois do “cut” para os Masters, as regras 64 a 67 deixam de se aplicar, mantendo-se as restantes regras como válidas até ao final do torneio.

TORNEIO MASTERS DO ESCADA

70. A participação nos Masters está condicionada à realização, até à data do “cut” no respectivo quadro, de um mínimo de 15 encontros nos quadros, sem contar com os encontros concluídos por falta de comparência (WO ou forfeit).
71. O torneio é organizado nos 4 quadros, apurando-se pelo ranking às 24h00 do dia 20 de Novembro (“cut” do Escada). Em caso de empate, aplica-se as seguintes regras:
- a. Entre dois jogadores: resultado do confronto directo;
 - b. Entre 3 ou mais jogadores: consideram-se apenas as partidas realizadas entre os jogadores empatados, e toma-se em conta, por ordem:
 - i. A diferença entre o número de partidas ganhas e perdidas;
 - ii. O número de jogos ganhos e perdidos;
 - iii. Se após a aplicação destes critérios, subsistirem 2 jogadores empatados, aplica-se a regra do resultado do confronto directo.
72. O torneio é disputado pelo sistema a eliminar:
- a. Quadro de 16 jogadores (4 rondas), no caso do torneio Escada ter 30 ou mais inscritos.
 - b. Quadro de 8 jogadores (3 rondas), no caso do torneio Escada ter menos do que 30 inscritos.
 - c. Quadro de 4 jogadores (2 rondas), no caso do torneio Escada tiver menos do que 12 inscritos.
73. Antes de elaborar os quadros, a Organização irá confirmar a presença dos jogadores apurados, podendo repescar suplentes em caso de impossibilidade de participação de um ou mais jogadores apurados, de modo a criar quadros completos.
74. O Torneio Masters do Escada é disputado nos dois últimos fins de semana de Janeiro de cada ano, ou noutras datas anunciadas com o mínimo de 30 dias de antecedência. Não serão permitidos jogos dos Masters fora das datas e horas definidas pelo juiz-árbitro.
75. Não é permitida a participação do mesmo jogador em mais do que um torneio Masters singulares, caso se apure nos respectivos torneios Escada. No caso de um participante ser apurado para o Masters em mais do que um escalão singular, terá de optar por jogar um dos escalões, informando a Organização na data do “cut”.
76. Os encontros dos Masters não são contabilizados para efeitos da regra 26.

REGRAS ESPECÍFICAS PARA A ESCADA DE PARES VETERANOS +60

77. Os jogos serão realizados sem recurso a desafios, bastando que 4 jogadores inscritos no torneio combinem informalmente uma partida.
78. A formação das equipas é livre, no entanto, sugere-se, para promover um maior equilíbrio entre pares, que o jogador com o nível calculado de pares mais elevado faça equipa com o jogador com o nível calculado de pares mais baixo.
79. O número de pontos a atribuir dependerá do número de sets e games ganhos por cada equipa, a saber:
 - a. Pontos por vencer a partida: 50
 - b. Pontos por vencer um set: 10
 - c. Pontos por vencer um game: 1

Exemplo: para um resultado de 6-4, 4-6, 1-0 (tie break), cada jogador da equipa vencedora arrecada 81 pontos (50+10+10+6+4+1) e cada jogador da equipa vencida arrecada 20 pontos (10+4+6).
80. Os jogos serão disputados à melhor de 3 sets com tie-break aos 6-6 e com o terceiro set em formato de super tie-break de 10 pontos. Os games são jogados com ponto de ouro (receiver's choice) aos 40-40.
81. As bolas para o jogo podem ser fornecidas por qualquer das equipas, devendo as mesmas estar em boas condições.
82. Os resultados de cada encontro deverão ser submetidos na plataforma por qualquer um dos elementos da equipa vencedora num prazo máximo de 24 horas após a realização do encontro.

CASOS OMISSOS

83. Estarão em vigor as Regras Oficiais do Jogo de Ténis e o Código de Conduta aprovados pelo Clube de Tenis de Maputo.
84. A Organização poderá cancelar uma inscrição, alterar a pontuação, registar um resultado, marcar WO ou anular um *challenge*, mediante a sua avaliação que não é apelável.
85. Qualquer caso ou situação omissos neste regulamento serão avaliados e decididos pela Organização, sem direito a apelo.
86. Este regulamento poderá ser alterado sem aviso prévio. A Organização colocará as alterações no “Mural da Rede” na página “Home” da “network” do CTM no GTN em <https://www.globaltennisnetwork.com/network/home/4264-ctm-club-de-tenis-de-maputo>

PRÉMIOS

87. Nos Torneios Escada e Masters, não está prevista a distribuição de qualquer tipo de prémios. No entanto essa possibilidade não está vedada, ficando condicionada ao surgimento de patrocínios voluntários e concretos, sendo nesse caso, os critérios e as regras de aplicação dos mesmos, a definir em conjunto com os patrocinadores.

A Organização

© Clube de Ténis de Maputo - 2025