TORNEIO ESCADA CTPL 2026/2027[REGULAMENTO]

1. LocaL e Realização dos jogos

O Torneio Escada é disputado no Clube Ténis Paço do Lumiar em Lisboa, devendo todos os jogos realizar-se, obrigatoriamente, nos courts do clube.

2. Participação

O Torneio Escada está aberto a jogadores do sexo masculino e feminino, maiores de 15 anos.

3. **Classificação Final**

A classificação final do Torneio Escada será apurada apenas após a conclusão do torneio "Masters" e do torneio social em que serão atribuídos os últimos pontos extra.

4. Taxas de Inscrição

A participação no torneio requer o pagamento das seguintes taxas de inscrição:

- **Feminino e jovens (15 a 18 anos):**
  - Sócio: 15€
  - Não sócio: 25€
- **Masculino (acima de 18 anos):**
  - Sócio: 20€
  - Não sócio: 30€
- **Alunos da Escola de Ténis:** Inscrição gratuita.

A inscrição como sócio só é válida para aqueles com quotas regularizadas. O pagamento pode ser feito diretamente na secretaria do clube/escola ou por transferência bancária para o IBAN: PT50 0018 0003 4525 9272 0208 8 (LXTEAM). Comprovativos de pagamento devem ser enviados para etpl@lxteam.pt, com a identificação do jogador.

5. **Aluguer do campo**

- Sócio – 4€ por encontro
- Não Sócio – 6,5€ por encontro
- Luz artificial – 3,5€ por cada 30 minutos de utilização (preço igual para sócios e não sócios).

Os preços referidos podem ser alterados durante o período de realização do torneio

Os sócios detentores de *court pass* podem utilizá-lo em jogos do torneio escada, correspondendo uma utilização a um jogo, independentemente da duração deste.

Só podem beneficiar do preço aplicável a sócios os jogadores que tenham as quotas regularizadas no momento da realização dos jogos.

Não há lugar ao pagamento de campo, nem de luz nos encontros do torneio Masters e do torneio social.

Os campos podem ser marcados com 7 dias de antecedência para o seguinte número de telefone: 965486199.

As reservas de campo só podem ser desmarcadas até 24h antes do encontro/marcação, caso contrário haverá lugar a pagamento do preço de aluguer do campo.

6. **Datas relevantes**

a) Fase Regular: 1 de setembro de 2026 e 30 de junho de 2027

A partir do dia 23 de junho de 2026, inclusive, deixará de ser possível efetuar desafios, devendo os jogos pendentes ser disputados até dia 30 do mesmo mês.

b) Masters: 2, 3 e 4 julho de 2027

c) Torneio social: 3 e 4 de julho de 2027

Nota: As datas do Torneio Masters e torneio social poderão sofrer alterações, que serão comunicadas a todos os jogadores com a maior antecedência possível.

A participação no torneio Masters e torneio social implicam o pagamento de uma taxa de inscrição com o seguinte valor:

Sócios: 15€; Não sócios: 20€

7. **Torneio Masters e Social**

O Masters terá um quadro de 16 jogadores, sendo disputado em sistema de eliminatória.

7.1. O quadro do torneio Masters será preenchido da seguinte forma:

a) Os 15 jogadores mais bem classificados no final da época regular do torneio, de entre todos os que se inscreverem no torneio;

b) O jogador com mais jogos realizados durante a época regular do torneio, desde que tenha efetuado um mínimo de 50 jogos;

Caso o jogador selecionado em aplicação da alínea b) esteja entre os jogadores a que se refere a alínea a) ou não se inscreva para o Masters, será selecionado para participação no Masters o jogador com o segundo maior número de jogos realizados durante a época regular do torneio, e assim sucessivamente, desde que o jogador substituto tenha jogado um mínimo de 50 jogos durante a fase regular do torneio.

Caso não seja possível selecionar um jogador em aplicação da alínea b), o número de jogadores selecionados em aplicação da alínea a) será aumentado em 1 jogador.

Apenas poderão participar no Masters os jogadores que tiverem disputado um mínimo de 10 jogos durante a época regular, não sendo contabilizados jogos que não se tenham completado, isto é, jogos ganhos através de *forfeit*.

O quadro do torneio Masters terá 4 cabeças de série, que serão os jogadores com melhor índice calculado entre os inscritos, à data da conclusão da fase regular do torneio. Em caso de jogadores com o mesmo índice a atribuição de estatuto de cabeça de série será feita ao jogador melhor classificado na fase regular do torneio.

7.2. Caso se verifique a inscrição de dois ou mais jogadores para o torneio Masters com o mesmo número de pontos considera-se melhor classificado aquele que tiver no final da época, o maior número de vitórias nos jogos disputados entre os jogadores empatados. Caso, ainda assim, se verifique uma situação de empate será selecionado o jogador com um maior número de jogos realizados até à data referida. Caso, ainda assim, continue a verificar-se uma situação de empate em aplicação dos critérios acima indicados, o selecionado para participar no torneio será encontrado por sorteio.

7.3. Caso se verifique um empate entre dois ou mais jogadores no que respeita ao número de jogos realizados para efeitos de aplicação da alínea b) do ponto 7.1., considera-se, para esse efeito, como melhor classificado o jogador que não seja apurado para o Masters ao abrigo da alínea a) do ponto 7.1. Se não for possível a aplicação do critério referido, o jogador a apurar para o Masters em aplicação da alínea b) será o que registar mais vitórias nos jogos disputados entre os jogadores empatados. Caso continue a verificar-se uma situação de empate em aplicação dos critérios acima indicados, o jogador selecionado para participar no torneio será encontrado por sorteio.

7.4. Os derrotados na primeira eliminatória do torneio Masters integrarão um torneio social, o qual atribui igualmente pontos para a classificação do torneio escada.

7.5. Podem-se inscrever no torneio social todos os jogadores inscritos no torneio escada e ainda jogadores não inscritos no torneio escada.

7.6. O formato do torneio social será decidido em função do número de jogadores inscritos, podendo os jogos ser realizados em sistema de pro set.

8. **Pontos de Bonus**

Bonus Points: Este sistema atribui pontos extra aos jogadores que participem no torneio "Masters" e também no torneio social paralelo ao Masters, de acordo com as seguintes tabelas:

Torneio Masters

Ronda	**Pontos**
R16	16
QF	32
MF	64
Finalista	120
Vencedor	200

Torneio social

Ronda	**Pontos**
R16	2
QF	4
MF	8
Finalista	16
Vencedor	24

Os *Bonus Points* serão lançados pela organização do torneio e acrescem ao número de pontos que cada jogador tinha no final da época regular do torneio escada.

9. **Prémios**

- Mensais:

Uma caixa de bolas para os dois jogadores com mais jogos realizados em cada mês, desde que estes tenham realizado um mínimo de 4 jogos;

Em caso de empate no número de jogos realizados, o critério de desempate seguirá a seguinte ordem:

- Número de jogos no mês anterior

- Número de jogos efetuados no torneio

- O jogador que tenha efetuado primeiro o último jogo, relativo ao mês em questão, entendendo-se como tal o jogo cujo resultado primeiro tenha sido lançado na plataforma do torneio

- Caso o empate persista, o vencedor será determinado por sorteio.

Prémios pontuais ao longo do torneio, que visam, designadamente, incentivar e premiar a realização de jogos.

- Finais:

Troféu para os três primeiros classificados do torneio;

Troféu para os finalistas do Masters do Torneio Escada;

Troféu para os finalistas do Torneio Social

Troféu para o jogador com mais encontros realizados durante a fase regular do torneio

Em caso de empate entre dois ou mais jogadores no que respeita ao número de encontros realizados durante o torneio, o prémio será atribuído a todos eles.

- Melhor Jogadora:

Este prémio será atribuído à jogadora do sexo feminino melhor classificada, desde que haja um mínimo de 5 jogadoras inscritas e com jogos realizados.

- Em caso de empate, considera-se melhor classificado a jogadora que tiver no final da época, o maior número de vitórias nos jogos disputados entre as jogadoras empatadas. Caso, ainda assim, se verifique uma situação de empate será selecionada a jogadora com um maior número de jogos realizados. Se, ainda assim, subsistir o empate, a vencedora será encontrada por sorteio

- Prémio Fair Play

O prémio Fair Play que visa premiar o jogador que, ao longo da época regular do torneio melhor encarne a filosofia do torneio escada, demonstrando um comportamento pautado pelo desportivismo, respeito pelo adversário, correção e cumprimento das regras do ténis e do torneio.

O vencedor do prémio Fair Play é encontrado por votação de todos os jogadores inscritos no torneio escada.

Em caso de empate na votação para o prémio Fair Play, considera-se vencedor o jogador com maior número de jogos realizados durante a época regular do torneio. Se ainda assim subsistir o empate, o vencedor será escolhido pelo juiz árbitro.

O prémio apenas será atribuído caso o vencedor obtenha um mínimo de 5 votos.

10. **Desafios**

10.1 Um jogador pode desafiar um adversário situado na classificação do torneio escada até 15 posições acima ou abaixo da sua posição na escada.

10.2 Em derrogação da regra estabelecida no número anterior, é vedado o desafio ao jogador com o qual se tenha jogado o último encontro.

10.3 Os jogadores desafiados têm 7 dias para aceitar ou declinar um desafio após o que este será declinado automaticamente.

10.4 Os jogadores podem ter até 6 desafios pendentes (3 como desafiante + 3 como desafiado), entendendo-se como tal os desafios que foram aceites, mas não jogados.

10.5 Os jogadores têm 28 dias após a data de aceitação desafio para jogarem o encontro e lançarem o resultado. Findo este prazo o sistema cancelará automaticamente o desafio, não sendo considerados quaisquer resultados de jogos efetuados depois do prazo referido.

10.6 Os jogadores que se inscrevam no torneio a partir de 1 de maio e não consigam agendar jogos com os 10 jogadores que os antecedem devem informar o Administrador do torneio, apresentando as devidas evidências. Nessa situação, o jogador poderá contactar o 11º jogador da lista e continuar subindo até conseguir marcar um jogo. Após a realização do jogo, o resultado deve ser comunicado ao Administrador.

11. **Estado de Indisponibilidade**

11.1 Durante o decorrer do Torneio Escada cada jogador pode ficar até 30 dias consecutivos ou alternados no estado indisponível, o qual inviabiliza que esse jogador desafie ou seja desafiado.

11.2 O jogador que pretenda beneficiar do estado de indisponível referido no número anterior deverá fazê-lo diretamente na plataforma torneio em "Menu Escada / Painel", ou em alternativa comunicar esse facto ao juiz-árbitro, que promoverá a inclusão dessa menção na plataforma do torneio.

12. **Wild Cards**

Os *wild cards* permitem o desafio de qualquer jogador, independentemente da sua classificação.

12.1Serão atribuídos 7 *wild cards* a todos os jogadores inscritos no torneio.

12.2 A utilização de *wild cards* apenas é possível até ao dia 15 de maio de 2027.

12.3. A utilização dos *wild cards* é feita através da plataforma de gestão do torneio, sendo da responsabilidade do jogador a sua utilização.

13 **Penalizações**

13.1. Sempre que um desafio seja declinado de forma voluntária e expressa ou que um jogador deixe expirar um desafio que receba ser-lhe-ão deduzidos 5% dos pontos.

13.2. Ao jogador que, não estando na situação de indisponível, não disputar qualquer encontro durante um período de 30 dias são deduzidos 10% dos pontos que tenha na classificação.

14 **Formato dos jogos**

14.1 Os jogos são disputados à melhor de 3 sets, com *tie break* a 6 jogos iguais nos dois primeiros sets. O terceiro set é disputado no formato de *super tie break*, vencendo o jogador que primeiro atinja os 10

pontos com uma vantagem de dois pontos, ou caso isso não suceda, o jogador que atinja um número de pontos superior, com vantagem de dois pontos sobre o adversário.

14.2 A marcação do campo e o fornecimento de bolas para o jogo, as quais devem estar em boas condições será da responsabilidade do jogador desafiante.

15. **Resultados**

Os resultados de cada encontro da fase regular deverão ser submetidos na plataforma pelo vencedor num prazo máximo de 24 horas após a realização do encontro.

16. **Sistema de Pontuação**

Leap Frog Plus: Este sistema atribui pontos tanto ao vencedor quanto ao vencido, com o objetivo de incentivar os jogadores a disputarem o maior número possível de jogos, visando melhorar o seu ranking no torneio. Os pontos atribuídos em cada encontro são determinados da seguinte forma:

- Em cada encontro, estão em disputa 27 pontos, correspondentes ao número máximo de jogos possíveis (7-6; 6-7; 1-0).
- Se o vencedor for o jogador com melhor ranking, ele recebe 27 pontos menos o número de jogos que o seu adversário venceu.
- Se o vencedor for o jogador com ranking inferior, o seu novo total de pontos será igual ao número de pontos do jogador vencido antes do jogo, acrescido de 27 pontos, menos o número de jogos que o adversário venceu.
- O jogador vencido recebe sempre 1 ponto por cada jogo que venceu.

Exemplo 1 (vencedor com ranking superior):

Paulo vence João por 6-4, 6-4.

Paulo tinha 40 pontos e João 32 pontos.

Após o jogo, Paulo fica com 40 + 27 - 8 = 59 pontos.

João passa a ter 32 + 8 = 40 pontos.

Exemplo 2 (vencedor com ranking inferior):

Paulo vence João por 6-3, 6-2.

Paulo tinha 42 pontos e João 56 pontos.

Após o jogo, Paulo fica com 56 + 27 - 5 = 78 pontos.

João passa a ter 56 + 5 = 61 pontos.

16.1 Forfeits No caso de falta de comparência ou de desistência, o resultado do encontro será registado como *forfeit*, não havendo lugar a penalizações.

Apenas pode registar uma vitória por *forfeit* o jogador, presente no campo, cujo adversário:

a) Não compareça no campo no dia e hora agendado, aplicando-se uma tolerância de 15 minutos;

b) Desista durante o encontro, antes de ter sido completado o 1º set.

O jogador vencedor por *forfeit* ganha os 27 pontos em disputa.

16.2 Jogos não completados

Se um jogador abandonar o encontro após a conclusão do 1º set, ele perde automaticamente todos os jogos restantes.

Exemplo 1: Se o jogador A estiver a vencer o jogador B por 6-4, 0-1 e o jogador B abandonar o encontro, o resultado final deverá ser registado como 6-4, 6-1 a favor do jogador A.

Exemplo 2: Se o jogador A perder o primeiro set por 4-6 e o jogador B desistir em seguida, o resultado final deverá ser registado como 4-6, 6-0, 1-0 a favor do jogador A.

17. **Contactos dos Jogadores**

Todos os jogadores inscritos do Torneio Escada devem manter as informações de contacto atualizadas. Alterações de números de telefone ou de endereços de email, devem ser imediatamente refletidas no perfil do jogador, para que outro jogador possa contactá-lo e para poder receber notificações por email.

18. **Gestão dos Resultados**

A gestão de resultados e classificações, assim como dos contactos dos jogadores participantes é efetuada via internet no site: www.globaltennisnetwork.com com o seguinte link direto para o torneio https://www.globaltennisnetwork.com/network/ladder-league/home/2969_19598-torneio-escada-ctpl-2026-2027

19. **Conduta**

Os jogadores devem observar uma conduta pautada pelo respeito, designadamente para com os adversários, juiz-árbitro, funcionários do clube, a todos tratando com correção, urbanidade e cortesia.

Os jogadores que de forma grave ou reiterada violarem aquelas regras de conduta poderão ser aplicadas as seguintes sanções:

a) Repreensão

b) Suspensão do torneio durante determinado período de tempo

c) Expulsão do torneio

As sanções são aplicadas pela Direção do CTPL, podendo qualquer jogador, funcionário ou o juiz árbitro reportar condutas violadoras daqueles deveres à Direção.

20. **Juiz-Árbitro e Diretor do Torneio**

O juiz-árbitro do torneio é o Sr. Frederico Anão

Contactos: Tel: 910 863 457; Email: fredericoanao@lxteam.pt

O diretor do torneio é o Sr. Bruno Cardoso

21. Todos os casos omissos serão resolvidos juiz-árbitro e pelo diretor do torneio.

A organização.