



FEDERAÇÃO
PORTUGUESA
DE TÊNIS

Regulamento Geral de Provas



WHEELCHAIR TÊNIS
PORTUGAL

FPT

Fevereiro 2021

Entrada em vigor – 1 de fevereiro de 2021



INDÍCE

Aplicação do Regulamento de Ténis em Cadeira de Rodas	4
Capítulo I	
Regulamentação Geral	4
1. Definições	4
2. Acesso à Organização de Provas Oficiais	5
3. Acesso à Participação em Provas Oficiais	6
Capítulo II	
Regulamento das Provas de Singulares e Pares	7
4. Torneios	7
5. Campeonatos	7
6. Condições Gerais de Organização e Realização	7
7. Sistemas Competitivos	14
8. Sistemas de Disputa de Encontros	14
9. Limite de Encontros por Dia/Jogador	15
10. Horários dos Jogos	15
11. Homologação das Provas	16
12. Pontuação das Provas	16
13. Classificação Nacional de Jogadores	18
14. Candidaturas	19
15. Inclusão no Calendário Oficial	19
16. Calendário Oficial de Provas	20
17. Espaço de Jogo	20
18. Situações em Contexto de Jogo	20
Capítulo III	
Regulamentação específica das provas de singulares e pares para o Grupo Juvenil	21
19. Definição	21
20. Torneios	21
21. Campeonatos	22
22. Acesso as Provas	23

Capítulo IV

Regulamentação específica das provas de singulares e pares para o Grupo Sénior e Cat. Quad	23
23. Definição	23
24. Torneios	23
25. Campeonatos	25

Capítulo V

Regulamento das provas de Equipas	26
26. Definição	26
27. Condições Gerais de Organização	26
28. Quadro Competitivo dos Campeonatos	28
29. Calendário dos Encontros	30
30. Encontros	30
31. Adiamento/Interrupção de Encontros	32
32. Conclusão dos Encontros	33
33. Bonificações	33
34. Acesso as Provas	33

ANEXO A

Regras de Ténis em Cadeira de Rodas

Aplicação do Regulamento de Ténis em Cadeira de Rodas

Em primeira instância e no contexto de prova, cabe ao juiz árbitro aplicar e fazer cumprir a presente regulamentação, sendo da sua exclusiva responsabilidade a decisão relativa a questões de código de conduta e interpretação do regulamento da prova. Em situações imprevisíveis deverá o juiz árbitro ter como referência as regras internacionais do ténis em cadeira de rodas.

Capítulo I

Regulamentação Geral

1. Definições

1.1 O Jogador de Ténis em Cadeira de Rodas

Para participar em provas de ténis em cadeira de rodas o atleta deve cumprir os critérios expostos no regulamento de classificação de jogadores, que em função das suas limitações lhes atribui uma categoria desportiva.

1.2 Categorias Desportivas

As Categorias Desportivas designam-se por “Aberta” e “Quad”, desdobrando-se nos seguintes Grupos, Escalões e Géneros:

Categoria Desportiva		Escalão e Género	Características
Aberta	Grupo Juvenil	Sub.18 Masculino	Idade igual ou inferior a 18 anos Competem em quadros separados, podendo, no entanto, por razões de promoção, serem criados quadros mistos
		Sub.18 Feminino	
	Grupo Sénior	Sénior Masculino	Idade igual ou superior a 19 anos Competem em quadros separados, podendo, no entanto, por razões de promoção, serem criados quadros mistos
		Sénior Feminino	
Quad		-	Ambos os géneros, competem no mesmo quadro

1.3 Organização de Provas

1.3.1 É considerada Prova Oficial, a competição desportiva entre jogadores, devidamente inscrita na Federação Portuguesa de Ténis, incluída no calendário oficial e dirigida a uma ou mais Categorias/Grupos/Escalões/Géneros.

1.3.2 A determinação do escalão dos jogadores é feita considerando as idades completadas até 31 de dezembro do ano a que se referem as provas.

1.3.3 As provas oficiais são denominadas torneios ou campeonatos, e podem ser organizadas nas modalidades de singulares e pares, ou ainda por equipas, com ou sem prémio monetário, e serão pontuáveis para uma classificação nacional.

- 1.3.3.1 Consideram-se torneios as provas oficiais com uma ou mais modalidades, desde que organizadas de acordo com as determinações constantes no presente regulamento.
- 1.3.3.2 Consideram-se Campeonatos as provas oficiais idênticas às descritas no ponto anterior, mas da exclusiva competência das Associações Regionais ou da Federação Portuguesa de Ténis, nas quais são disputados títulos de campeão em cada modalidade.
- 1.3.3.3 Em cada época desportiva, por cada Associação Regional, só poderá haver um Campeonato Regional por Categoria, Grupo ou Escalão etário.
- 1.3.4 A época desportiva é o período em que, todos os anos, se desenvolvem as provas oficiais da FPT, previstas no presente regulamento.
- 1.3.5 No início da cada época desportiva a FPT publica um calendário oficial de provas onde estão ordenadas por datas todas as provas oficiais, com a seguinte divisão:
- 1.3.5.1 O período de provas individuais tem início em 1 de janeiro e termina a 31 de dezembro do mesmo ano;
- 1.3.5.2 O período de provas por equipas tem início em outubro do ano anterior a que se referem as competições.
- 1.3.6 Durante a época desportiva a FPT publica a classificação nacional de jogadores que é o resultado das pontuações obtidas nas provas oficiais, individuais e por equipas.
- 1.3.7 Para efeitos da aplicação do presente regulamento, consideram-se as seguintes zonas:
- a) Zona Norte – Aveiro, Coimbra, Porto, Vila Real e Viseu;
 - b) Zona Centro – Açores, Castelo Branco, Leiria e Lisboa;
 - c) Zona Sul – Alentejo, Algarve, Madeira e Setúbal.

2. Acesso à Organização de Provas Oficiais.

- 2.1 Apenas poderão inscrever provas no calendário oficial FPT, os clubes efetivos, desde que inscritos na FPT e com a sua filiação para o ano a que se reporta o pedido devidamente atualizada, e as associações regionais.
- 2.2 Quaisquer outras organizações que pretendam inscrever provas oficiais só o poderão fazer se registadas como "Entidade Organizadora" de provas de ténis nas Associações Regionais (ARs) onde pretendam realizar provas, e reconhecidas anualmente pela FPT, ficando responsáveis pelo cumprimento de todas as obrigações inerentes ao evento.
- 2.3 A organização dos campeonatos é da exclusiva responsabilidade da FPT e ARs respetivas. A sua realização poderá contar com a colaboração de clubes efetivos ou entidades organizadoras, que cumpram o disposto no ponto 2.1 e 2.2, estabelecendo um acordo específico com a FPT ou Associações Regionais respetivas.
- 2.4 Os clubes, AR,s e entidades organizadoras devem providenciar, nos locais onde pretendem organizar as provas, acessibilidades e condições adaptadas nas zonas sociais, balneários e espaços de jogo.

3. Acesso à Participação em Provas Oficiais

- 3.1 Poderão participar em provas oficiais todos os jogadores com a licença FPT atualizada, com as limitações inerentes aos regulamentos específicos de cada Categoria/Grupo/Escalão e de cada prova.
- 3.2 O diretor do torneio, o juiz árbitro, os árbitros e os supervisores de uma prova, não poderão participar na mesma e terão de estar federados na respetiva função (árbitro ou dirigente) na época desportiva em curso.
- 3.3 Nenhum jogador pode participar em quadros principais, em simultâneo, em duas ou mais provas do Calendário Oficial.
 - 3.3.1 Consideram-se provas em simultâneo aquelas cujas datas de realização dos quadros principais indicados no calendário oficial de provas se sobreponham, com exceção do último dia de uma prova com o primeiro dia da prova seguinte.
 - 3.3.2 Os jogadores que violarem esta regra serão penalizados da seguinte forma:
 - 3.3.2.1 Para efeitos de classificação nacional, não receberão qualquer pontuação;
 - 3.3.2.2 Serão automaticamente eliminados nas provas em questão.
- 3.4 Os campeonatos nacionais individuais serão disputados apenas por jogadores de nacionalidade portuguesa, que tenham acesso às provas por regulamentação específica.
- 3.5 Os campeonatos regionais individuais serão disputados, exclusivamente, entre os jogadores de nacionalidade portuguesa ou estrangeiros residentes em Portugal há mais de um ano à data de início da competição, e que representem clubes pertencentes às respetivas associações regionais.
 - 3.5.1 Para efeitos do disposto no ponto 3.5 não são considerados estrangeiros os cidadãos comunitários ou cidadãos de países com os quais o Estado Português ou a União Europeia tenham acordo de reciprocidade.
- 3.6 Apenas poderão participar em provas por equipas os clubes com a sua filiação para o ano em curso atualizada, e que cumpram os requisitos constantes nos regulamentos específicos das provas por equipas.
- 3.7 Poderão participar também nos campeonatos por equipas jogadores de nacionalidade estrangeira de acordo com o estabelecido na regulamentação específica.
- 3.8 Nos campeonatos por equipas, nenhum jogador poderá representar (constar da ficha de inscrição), no mesmo ano, mais do que uma equipa na mesma Categoria/Grupo, nem mais do que um clube. No Grupo Juvenil é permitido que um atleta represente no máximo duas equipas do mesmo clube, obrigatoriamente em Escalões etários diferentes.
- 3.9 A participação dos jogadores em todas as provas estará sujeita às regras e sanções estabelecidas no código de conduta e regulamento de disciplina da FPT, bem como em todas as outras regulamentações federativas aplicáveis.
- 3.10 Cabe à FPT e ARs respetivas verificar se os clubes, jogadores, árbitros, treinadores e demais agentes desportivos, reúnem as condições exigidas para intervirem e participarem nas provas oficiais.

Capítulo II

Regulamento das Provas de Singulares e Pares

4. Torneios

Os torneios serão de nível A, B e C, sendo a sua classificação resultado da cumulação de um conjunto de pré-requisitos que se discriminam em cada uma das Categorias e Grupos referidos no ponto 1.2.

5. Campeonatos

5.1 Os campeonatos serão objeto de regulamentação específica a constar da respetiva Categoria ou Grupo.

5.2 Serão organizados anualmente para a Categoria Quad e para cada Escalão dos Grupos referidos no ponto 1.2, em singulares e pares, os seguintes campeonatos:

5.2.1 Campeonatos Nacionais;

5.2.2 Campeonato Regional, um por cada Associação Regional.

6. Condições Gerais de Organização e Realização

A organização e realização de qualquer prova terá obrigatoriamente de respeitar a legislação e regulamentação em vigor, nomeadamente no que se reporta a condições de segurança e cuidados primários, bem como as condições que a seguir se enunciam.

6.1 Organização e realização

Cada evento, terá obrigatoriamente um diretor de prova e um juiz árbitro, que serão responsáveis pelo funcionamento do mesmo, sendo a entidade organizadora responsável pela elaboração do respetivo regulamento específico, pelo que deverá, com antecedência mínima de 15 dias do seu início, preencher na página da prova na plataforma oficial da FPT todos os campos aplicáveis do quadro **Outras Informações** do separador **Informação**.

6.1.1 Responsabilidades do Diretor de Prova(s):

- Ligações com os patrocinadores;
- Promoção do evento;
- Coordenação e desenvolvimento de todas as questões logísticas, incluindo a disponibilização de acesso à internet para utilização do Juiz Árbitro;
- Pagamento dos prémios monetários;
- Indicação de quais os jogadores (as) a atribuir os "wild cards";
- Fazer cumprir as regras e os regulamentos sem interferir nas decisões de carácter técnico;
- Assistir aos sorteios e participar na elaboração da ordem de jogos com o juiz árbitro;
- Apoiar o juiz árbitro no desempenho das suas funções, sempre que solicitado;
- Comunicar ao juiz árbitro, no decurso da prova, o nome dos jogadores que, tendo tido falta de comparecimento, não pagaram a taxa de inscrição;
- Comunicar imediatamente à FPT, através do endereço de e-mail pagamentos@fptenis.pt, o nome e número de licença dos jogadores que regularizaram o pagamento de taxas de inscrição que se encontravam em débito.

6.1.2 Responsabilidades do Juiz Árbitro:

- Verificar se as instalações, a qualidade das mesmas, o material e demais condições necessárias ao normal decorrer da(s) prova(s) estão em conformidade com o nível proposto e assegurar que assim seja;
- Verificar se todos os jogadores inscritos têm a sua situação devidamente regularizada e proceder à sua ordenação final;
- Elaboração do sorteio e da ordem de jogos através da plataforma oficial da FPT. Caso seja necessário efetuar novo(s) sorteio(s), deverá ser reportado no relatório o(s) motivo(s) do(s) mesmo(s);
- Organização e desenvolvimento de todos os aspetos técnicos da (s)prova (s);
- Exercício do poder disciplinar;
- Registo dos resultados dos jogos na plataforma oficial da FPT após a respetiva conclusão (sempre que possível), ou até ao final do respetivo dia;
- Preencher o relatório na plataforma oficial da FPT, até 24 horas após a realização da(s) prova(s);
- Reportar, na página da prova da plataforma oficial da FPT, o nome e número de licença dos jogadores que, tendo tido falta de comparência, não pagaram a taxa de inscrição.

6.2 Regulamento Específico

Cada prova deverá ser objeto de um Regulamento Específico, elaborado de acordo com o presente regulamento e demais regulamentação aplicável. Nele deverão constar obrigatoriamente as seguintes informações:

- Nome, data, local da sua realização e superfície de jogo;
- Contactos da organização: morada, fax, telefone e E-mail;
- Escalões, provas e sistema de disputa dos encontros;
- Nº de campos para os jogos e treinos do torneio;
- Marca das bolas e nº de jogos para a sua substituição;
- Local, data e hora do sorteio;
- Valor do prémio monetário por prova;
- Nomes do juiz árbitro e do diretor de prova (s);
- Alojamento e/ou alimentação, e transporte.
- Valor da inscrição para o quadro principal (singulares + pares), quadro de qualificação (quando aplicável) e só para quadro de pares;
- Serviço de fisioterapia

6.2.1 Considera-se alojamento, a oferta, por parte da organização, de dormida e pequeno almoço para todos os jogadores (as) dos quadros principais de todas as provas, cuja residência fiscal diste mais de 60 km do local de realização do evento, a partir da noite anterior ao início do quadro principal, terminando no pequeno-almoço do dia posterior ao da eliminação do atleta, em todas as provas em que tenha participado.

6.2.1.1 Devem as organizações ter em atenção o número máximo de atletas por quarto, que deve ser dois.

6.2.1.2 Relativamente à largura das portas de acesso aos quartos e casas de banho, estas devem ter pelo menos 90cm.

6.2.2 Considera-se alimentação a oferta, por parte da organização de almoço e/ou jantar para todos os jogadores (as) dos quadros principais de todas as provas, a partir do dia de início do quadro principal, terminando no dia da eliminação do atleta, (inclusive), em todas as provas em que tenha participado, sendo que no último dia da prova é obrigatório a oferta de almoço.

6.2.3 O transporte será considerado apenas do local do evento para o de alojamento dos atletas.

6.2.4 Considera-se serviço de fisioterapia a oferta, por parte da organização, deste serviço prestado por técnico qualificado, durante os dias de realização do quadro principal.

6.3 Nomeações do juiz árbitro e árbitros de cadeira

A designação de um juiz árbitro pela entidade organizadora, devidamente credenciado pela FPT, é obrigatória para todas as provas oficiais. A sua indicação ao Conselho de Arbitragem, para ratificação, deverá ser feita até 30 dias antes da data prevista para o início do evento.

6.3.1 A sua designação deverá ser proposta em função do nível da prova, com as seguintes competências mínimas:

- a) Campeonatos Nacionais, e torneios com prémio monetário superiores a 3000€, nível 3 FPT;
- b) Torneios com prémio monetário de valor igual ou inferior a 3000€ e restantes provas de nível A, B e Campeonatos Regionais, nível 2 FPT;
- c) Torneios de nível C, nível 1 FPT.

6.3.2 Os árbitros de cadeira deverão ser designados em função do nível da prova e com as seguintes competências mínimas:

- a) Campeonatos Nacionais, individual e equipas, assim como Torneios com prémio monetário igual ou superior a 3000€ (A^{***}) nível 2 FPT;
- b) Torneios com prémio monetário igual ou inferior a 2000€ (A^{**}) e (A^{*}), B e campeonato Regionais, nível 1 FPT;
- c) Torneios de Nível C, estagiários.

6.3.3 Em eventos onde obrigatoriamente existam árbitros de cadeira, estes devem ser indicados ao Conselho de Arbitragem com 10 dias de antecedência, devendo respeitar os seguintes critérios:

- a) Campeonato Nacional Individual e Equipas todos os encontros exceto prova de qualificação;
- b) Torneios de nível A (***), e A (**), desde as 1/2 finais;
- c) Torneios de nível A (*), provas B e Campeonatos Regionais sem prémio monetário, nas finais.

6.3.4 No caso de alguma designação não ser aceite, o Conselho de Arbitragem disporá de 10 dias úteis, após a receção da designação, para oficializar a sua decisão.

6.3.5 Findo o prazo atrás referido sem que o Conselho de Arbitragem se pronuncie, a designação considera-se tacitamente aceite.

6.3.6 As nomeações das equipas de arbitragem para os Campeonatos Nacionais são da exclusiva responsabilidade do Conselho de Arbitragem.

6.4 Inscrição dos Jogadores nas Provas

A formalização de uma inscrição será efetuada, na página da prova na plataforma oficial (através de login em www.fptenis.pt, com email e senha de acesso), dentro dos seguintes prazos:

- a) Provas de nível A e Campeonatos Nacionais – Até às 20 horas do sexto dia, inclusive, que antecede o início do quadro principal ou prova de Qualificação se houver;
- b) Provas de nível B e Campeonatos Regionais – Até às 20 horas do quarto dia, inclusive, que antecede o início do quadro principal ou prova de Qualificação se houver;
- c) Prova de nível C – Até às 20 horas do terceiro dia, inclusive, que antecede o início do quadro principal ou prova de Qualificação se houver.

6.4.1 Nas provas que ofereçam estadia / alimentação para o quadro de Qualificação, o “sign-in”, poderá ser feito no dia anterior à data prevista para o seu início, entre as 16 e as 18 horas.

6.4.2 Nas provas sem estadia, o “sign-in” será obrigatoriamente efetuado no dia previsto para o seu início, 2 (duas) horas antes da hora marcada para o início do quadro de Qualificação.

6.4.3 O juiz árbitro poderá aceitar receber o “sign-in” dum jogador sem a sua presença, nas seguintes circunstâncias:

6.4.3.1 Quando tal lhe for solicitado pelo Juiz-Árbitro da anterior prova;

6.4.3.2 Quando lhe for solicitado pelo próprio jogador ou, no caso de menores, por treinador certificado FPT.

6.4.4 As inscrições nas provas de pares terminam após o início do último jogo da 1ª ronda do respetivo quadro principal de singulares.

6.4.5 No mesmo evento, um jogador que seja expulso no quadro de uma das provas, não poderá participar na outra. No caso de expulsão de uma equipa de pares, só não pode participar na outra prova o jogador que deu causa à expulsão da equipa.

6.4.6 A liquidação da respetiva taxa deverá ser efetuada até ao momento de formalização da inscrição, no caso das provas com “sign-in”, ou até ao início do primeiro encontro do jogador, caso este integre o quadro principal. O Regulamento Específico de cada prova poderá estabelecer a forma de pagamento da taxa, designadamente através de Referência Multibanco.

6.4.7 Um jogador poderá cancelar a sua inscrição numa prova sem sofrer qualquer penalização, se o fizer na página da prova (através de login em www.fptenis.pt com email e senha de acesso) dentro dos seguintes prazos:

- A) Provas de nível A e Campeonato Nacional – Até 24 horas após o prazo limite de inscrição;
- B) Provas de nível B e Campeonatos Regionais – Até 24 horas após o prazo limite de inscrição;
- C) Provas de nível C – Até à hora de início do sorteio do quadro principal ou prova de Qualificação se houver.

6.4.8 Findos os prazos referidos no ponto 6.4.7, a ausência do jogador será considerada justificada, apenas por doença ou lesão comprovada por declaração médica, a ser entregue na respetiva organização, ou ao juiz árbitro, até 48 horas após a data do encontro.

6.4.9 Nas provas individuais que decorram por grupos, apenas será contabilizada falta de comparência na segunda ausência na respetiva prova.

6.4.10 As faltas de comparência obrigam à liquidação da respetiva taxa de inscrição, sendo as não justificadas ainda penalizadas conforme exposto no ponto 13.6, 13.7 e 13.8.

6.4.11 As inscrições em provas de jogadores que tenham em débito o pagamento de taxa de inscrição em prova anterior ficarão suspensas até à regularização da situação.

6.5 Composição dos Quadros

Poderão integrar o quadro principal de uma prova, os seguintes jogadores:

- Jogadores com entrada direta por classificação;
- Jogadores apurados da respetiva prova de Qualificação;
- Jogadores com convite da organização (“Wild Card”);
- “Lucky losers”;
- “Alternates” e “On-Site alternates”

6.5.1 A ordenação dos jogadores na lista de entrada nos quadros principais será efetuada de acordo com os seguintes critérios, indicados por ordem de preferência:

1º - Classificação Internacional dos jogadores no escalão, a que se dirige a prova, desde que, à data da prova ou da última publicação das classificações Nacionais, figurem:

Classificação ITF			
Seniores Masculinos	Seniores Femininos	Quads	Sub.18
200	150	80	30

2º - Classificação Nacional do jogador em escalão superior ao que se refere a prova no Grupo Juvenil, desde que classificado nos 5 primeiros lugares para o género masculino e nos 3 primeiros lugares para o género feminino.

3º - Classificação Nacional do jogador, no escalão a que se refere a prova.

4º - Por sorteio, a realizar pela ordem seguinte:

- Entre os jogadores do escalão a que se destina a prova;
- Entre os jogadores do escalão imediatamente inferior no grupo júnior.

6.5.2 A composição dos quadros deverá respeitar a seguinte regra proporcional de apuramento:

Nº de jogadores Quadro Principal	Entradas Diretas	Jogadores da Qualificação
08	08	0
16	10/12	04
32	20/24	08

6.5.3 A atribuição de “Wild Cards” terá sempre que respeitar a seguinte tabela:

Nº de jogadores Quadro Principal	Wild Cards QP	Jogadores da Qualificação	Wild Cards Qualificação
16	0 a 2	32	0 a 4
32	0 a 4	48	0 a 6

6.5.3.1 Cabe à direção das provas a atribuição dos “WC”, de acordo com o presente regulamento.

6.5.3.2 Os “WC”, terão de ser atribuídos antes do início da prova de Qualificação.

6.5.4 “Lucky Losers”

6.5.4.1 Um jogador só poderá ser considerado como “lucky loser”, desde que assine a respetiva folha no prazo definido e esteja pronto para jogar, num período de 15 minutos após a chamada do jogo.

6.5.4.2 A escolha dos jogadores considerados “lucky losers” será feita de acordo com os seguintes critérios, indicados por ordem decrescente:

- 1º - Ronda alcançada, começando pela ronda de acesso e assim sucessivamente.
- 2º - Classificação dos jogadores na ronda em questão.
- 3º - Sorteio entre os jogadores não classificados, da ronda em questão.

6.5.5 Jogadores Isentos (“Bye”)

A atribuição de isenção deverá ser efetuada pela seguinte ordem:

- 1º - Aos cabeças de série, por ordem de classificação.
- 2º - Aos restantes sorteados, distribuídos em igual número pelas secções do quadro nas respetivas linhas vagas.

6.5.6 “Alternates” e “On-Site Alternates”

6.5.6.1 É considerado “Alternate”, qualquer jogador regularmente inscrito numa prova que não tenha acesso ao quadro principal da mesma ou à respetiva prova de Qualificação, após a ordenação de todos os jogadores inscritos.

6.5.6.2 É considerado “On-Site Alternate”, qualquer Jogador que, não estando inscrito, efetue o “Sign in” presencialmente na respectiva prova de Qualificação e esteja pronto para jogar até cinco minutos após a chamada para o jogo.

6.5.6.3 A ordenação dos jogadores considerados “On-Site Alternates” será efetuada segundo os seguintes critérios, pela seguinte ordem:

1º - Classificação dos jogadores (de acordo com o ponto 6.5.1 do presente regulamento);

2º - Sorteio entre os jogadores sem classificação.

6.5.7 Cabeças de série

A relação entre o número de cabeças de série e o número de participantes na prova será a seguinte:

Participantes	Cabeças de Série
Até 8	02
9 a 16	04
17 a 32	08

6.6 Interrupção de uma Prova

As provas deverão ser contínuas, ter sempre início (1º dia do quadro principal) e termo nas datas previstas no calendário, podendo apenas ser alteradas por condições climáticas adversas ou por ocorrências excepcionais, devidamente justificadas pelo juiz árbitro e diretor de prova.

6.6.1 Sempre que uma prova não termine na data prevista, o juiz árbitro terá que a concluir no prazo máximo de 7 dias, em relação à data marcada para o seu termo.

6.6.2 Todos os encontros de uma prova serão realizados no mesmo local, com possíveis exceções nas provas de Qualificação e/ou devido às más condições climáticas.

6.6.3 Caso não seja possível a conclusão da prova no prazo estabelecido, a mesma será considerada terminada à data da sua interrupção, sendo, para todos os efeitos, considerados os resultados até aí verificados.

6.7 Relatórios das Provas

O prazo limite para o preenchimento, pelo Juiz Árbitro, dos relatórios das provas na plataforma oficial da FPT é de 24 horas após o termo do evento.

7. Sistemas Competitivos

Poderão ser utilizados os seguintes sistemas competitivos:

Eliminação direta, por grupos e combinado.

7.1 Por eliminação direta

As provas podem ser organizadas através de um quadro único aberto (sem limite de inscrições), ou de um quadro principal (com nº de jogadores definido pelo regulamento da prova) e de uma prova de Qualificação.

7.1.1 Quadro principal é aquele onde são colocados os jogadores com melhor classificação, de entre os inscritos, os que forem apurados da prova de Qualificação e os que beneficiem de convite especial (Wild Card) ou “lucky losers”.

7.1.2 As provas de Qualificação podem ser abertas (sem nº limite de inscritos) ou fechadas e destinam-se a apurar, de entre os jogadores inscritos que não tiveram lugar no quadro principal, os que irão preencher as vagas a esse fim destinadas.

7.1.3 Nos torneios, na modalidade de singulares, poderão ser organizadas provas para os jogadores eliminados na primeira e segunda ronda do quadro principal, conforme regulamento específico da prova e grupo, à exceção dos jogadores eliminados por falta de comparência (FC).

7.2 Por Grupos

Os jogadores são agrupados e jogam no sistema de todos contra todos.

7.3 Combinado

É organizado em duas fases, onde são combinados os dois anteriores sistemas competitivos, da seguinte forma:

- A primeira fase é disputada no sistema de grupos (3 jogadores) em que de cada grupo são apurados os dois primeiros;
- A fase seguinte é disputada pelos apurados da primeira, no sistema de eliminação direta.

8. Sistema de Disputa de Encontros

Serão apenas permitidos os seguintes sistemas de disputa de encontros:

8.1 À melhor de 3 partidas, com ou sem “Tie-Break”.

8.2 À melhor de 3 partidas com “Tie-Break” nas 2 primeiras, sendo a terceira partida um “Super Tie-Break” (até aos 10 pontos).

8.3 À melhor de 3 (três) partidas curtas até 4 (quatro) jogos, com “Tie-Break” aos 4 (quatro) igual.

9. Limite de Encontros por Dia/Jogador

A participação dos jogadores nas provas estará condicionada à relação entre o número de encontros por dia, sistema de disputa de encontros e tempo de descanso entre eles, que consta das seguintes tabelas:

Sistemas	Número de encontros por dia					
	Juvenis		Seniores		Quads	
	Sing	Par	Sing	Par	Sing	Par
3 Partidas (alternativas)	2	1	2	1	2	1
	1	2	1	2	1	2
		3		3		3
3 Partidas, com a 3ª em super Tie-Break. (alternativas)	2	1	2	2	2	1
	1	2	3	1	1	2
		3	1	3		3
3 Partidas curtas com "Tie- Break" aos 4 igual, sendo a 3ª em super Tie-Break	2	2	2	2	2	2
	3	1	3	1	3	1
			4		4	

Tempo de Descanso entre os Encontros	
Duração dos Encontros	Períodos de Descanso
Menos de 1 hora	30
Entre 1 hora e 1h30	1h
Entre 1h30 e 2h00	1h30
Mais de 2h00	2h

10. Horários dos Jogos

Os jogadores terão de respeitar com rigor o horário dos respetivos jogos marcados pelo juiz árbitro o qual, após uma tolerância de 15 minutos, poderá marcar falta de comparência (FC) aos jogadores que excederem o tempo referido.

10.1 À exceção dos torneios noturnos, a marcação do primeiro e último encontro do mesmo dia para todas as provas, terá de obedecer ao seguinte:

Com luz natural

- O 1º encontro não se deverá iniciar antes das 9 horas.
- O último encontro terá de ser iniciado 1,30 h antes do pôr do sol.

Com luz artificial

- O início do último encontro será até às 20h00 horas nas provas para o Grupo Juvenil e até às 21h30 horas para as provas da Categoria Quad e Grupo Sénior.

10.2 O intervalo, para o mesmo jogador, entre o último encontro de um dia e o primeiro jogo do dia seguinte, será no mínimo de 12 horas nas provas do Grupo Juvenil e Categoria Quad e 10 horas nas provas do Grupo Sénior.

11. Homologação das Provas

Compete à FPT e AR's respectivas verificar a conformidade das provas com a regulamentação em vigor e homologá-las.

11.1 Apenas serão homologadas as provas de nível A, B e Campeonatos Nacionais, que tenham um mínimo de 4 jogadores em singulares ou 2 equipas, em pares.

11.2 Apenas serão homologadas as provas de nível C e Campeonatos Regionais que tenham um mínimo de 3 jogadores em singulares.

11.3 Sempre que o número de inscritos em singulares, num escalão, for igual ou inferior a 5 e igual ou superior a 3, o Campeonato/Prova joga-se no sistema de grupo. Se estiverem inscritos 6 jogadores, joga-se no sistema combinado, cumprindo a seguinte regra:

Número de Atletas	Sistema Competitivo
3 a 5	Um Grupo
6	Formação de dois grupos. Apuramento do 1º e 2º lugar em cada grupo. Seguido de Meias-finais: 1º(G1) vs 2º(G2) e 1º(G2) vs 2º (G1) Seguido de Final.

11.4 Quando, num determinado escalão, estiverem inscritos 7 ou mais jogadores, a prova será disputada no sistema de eliminação direta, sendo, no caso de 7 jogadores, atribuído um "Bye" ao primeiro cabeça de série.

11.5 Nas provas de pares sempre que estejam inscritas 2 ou 3 equipas, jogarão em sistema de grupo. No caso de 4 ou mais equipas jogarão em sistema de eliminação direta.

12. Pontuação das Provas

Nas provas nacionais, os pontos em singulares e pares serão atribuídos em função da classificação de cada evento, de acordo com o seguinte:

12.1 As provas disputadas no sistema de grupos, atribuem três pontos por vitória. Ao vencedor do torneio será atribuída uma bonificação de 6 pontos;

12.2 Os Campeonatos Regionais nas diferentes Categorias, Grupos e Géneros, sempre que jogadas em sistema Combinado pontuarão conforme a tabela inserida no ponto 12.4.

Aos jogadores eliminados na fase de grupos é atribuído um ponto.

- No caso de um (1) só grupo, aplica-se a seguinte correspondência pontual.

1º Classificado – Vencedor

2º Classificado – Finalista

3º Classificado – ½ F

4º Classificado – ¼ F

5º Classificado ou 4º, quando apenas 4 jogadores, ou 3.º, quando apenas 3 jogadores – 1 ponto

12.3 Nas provas disputadas em sistema de grupos, ou na fase de grupos do sistema combinado, para efeitos de ordenação dos jogadores no respetivo grupo, são atribuídos 3 pontos à vitória, 1 ponto à derrota e zero pontos à falta de comparência. Sempre que se verifique um empate entre dois ou mais jogadores, adota-se o seguinte procedimento:

12.3.1 Entre dois jogadores - resultado do confronto direto;

12.3.2 Entre três ou mais jogadores:

Consideram-se apenas os resultados entre os jogadores empatados e atende se, pela ordem seguinte, à diferença entre:

- a) O número de partidas ganhas e perdidas;
- b) O número de jogos ganhos e perdidos. Após a aplicação deste critério, caso subsistam dois jogadores empatados, aplica-se o disposto no ponto 12.3.1

12.4 As provas disputadas nos sistemas de eliminação direta ou combinado, cujas pontuações obtidas na fase de grupos correspondem à da primeira ronda, atribuem a seguinte pontuação nos seguintes eventos:

Categoria Desportiva/Grupo	Nível	V	F	½	¼	1/8	1/16	Qlfr	Q2R	Q1R
Quad e Sénior	CN (16)	400	300	200	95	1	-	6	3	1
	CR (16)	100	75	50	25	1	-	3	2	1
	A (***) (16)	250	188	125	60	1	-	5	3	1
	A (**)	190	143	95	45	1	-	4	2	1
	A (*) (16)	140	105	70	35	1	-	3	2	1
	B (16)	100	75	50	25	1	-	3	2	1
	C (16)	54	40	27	9	1	-	-	-	-
Juvenil	CN (16)	400	300	200	95	1	-	6	3	1
	CR (16)	100	75	50	25	1	-	3	2	1
	A (16)	130	98	65	30	1	-	3	2	1
	B (16)	100	75	50	25	1	-	3	2	1
	C (16)	54	40	27	9	1	-	-	-	-

12.5 À primeira ronda de qualquer prova corresponde sempre 1 ponto, sendo eliminadas as colunas imediatamente anteriores, sempre que a primeira não corresponda à ronda prevista.

12.6 A passagem de uma ronda por isenção (bye), não atribui ao atleta qualquer pontuação. No entanto, para efeitos de prémio monetário, receberá o prémio correspondente à segunda ronda.

12.7 A passagem de ronda(s) por FC dará direito à pontuação correspondente.

12.8 As provas de pares, atribuem 25 % da pontuação prevista para as respetivas provas de singulares e são contabilizadas para a classificação individual do jogador. As pontuações obtidas em provas de singulares e pares do mesmo evento, são contabilizadas como apenas um torneio.

12.9 Nos Eventos de Nível A, B e Campeonatos Nacionais, os quadros secundários dos torneios, atribuem a seguinte pontuação:

	Vencedor	Finalista
C. Nacionais	30	20
Provas A	15	8
Provas B	8	5

12.10 Os Campeonatos Nacionais que sejam jogados, no sistema de todos contra todos, atribuem a seguinte pontuação:

<u>1º Classificado</u>	<u>400</u>
<u>2º Classificado</u>	<u>300</u>
<u>3º Classificado</u>	<u>200</u>
<u>4º Classificado</u>	<u>95</u>
<u>5º Classificado ou 4º, quando apenas 4 jogadores</u>	<u>1</u>

13. Classificação Nacional de Jogadores

Serão estabelecidas classificações individuais para cada um dos seguintes Escalões, Géneros e Categoria:

- a) Sub.18 Masculinos
- b) Sub.18 Femininos
- c) Seniores Masculinos
- d) Seniores Femininos
- e) Quads

13.1 Apenas os pontos obtidos nas provas Nacionais que constem do calendário Nacional da FPT serão contabilizados para a classificação dos jogadores.

13.2 Os jogadores que tiverem classificação internacional nos limites estipulados neste regulamento serão os primeiros da respetiva classificação.

13.3 Os jogadores serão ordenados por ordem numérica crescente em função da pontuação obtida.

13.4 A classificação num determinado Escalão, Categoria Quad e modalidade resulta da pontuação obtida pela participação do jogador em provas do Calendário Oficial, nas modalidades de singulares e/ou pares desse Escalão ou Categoria Quad e respetivas bonificações, que lhe sejam permitidas pela atual regulamentação, desde que participe pelos menos em uma prova

13.5 Para a classificação dos jogadores dos Escalões e Categoria referidos, serão contabilizadas anualmente as 8 (oito) melhores pontuações e respetivas bonificações, obtidas nas cinquenta e duas semanas que antecedem a publicação.

13.6 Por cada falta de comparência não justificada será retirada a prova de menor pontuação a considerar para a classificação do jogador.

- 13.7 Para efeitos de classificação, ao jogador que seja averbada falta de comparência não justificada, ser-lhe-á atribuída a pontuação correspondente à ronda anterior.
- 13.8 Ao jogador que se inscreva no mesmo evento em mais do que uma modalidade e lhe seja averbada falta de comparência não justificada, ser-lhe-á retirada a prova de menor pontuação a considerar para a sua classificação e contabilizados os pontos obtidos na(s) modalidade(s) em que participou.
- 13.9 A atualização da classificação terá periodicidade semanal, sendo publicada todas as quartas-feiras.
- 13.10 As provas que estejam a decorrer ou venham a decorrer durante o período de 7 (sete) dias, que antecede as respetivas publicações, serão contabilizadas para a classificação seguinte.
- 13.11 As alterações de pontuação decorrentes de reclamações atendidas, serão afetas à respetiva prova e refletidas na atualização da classificação seguinte, sendo o prazo de reclamação 30 dias após a data de calendário do respetivo Torneio/Campeonato (último dia de prova).

14. Candidaturas

As propostas de organização de torneios serão obrigatoriamente efetuadas através do preenchimento de um formulário próprio e entregue na AR respetiva, nos prazos para esse fim determinados.

15. Inclusão no Calendário Oficial

Para a inclusão dos torneios no calendário oficial, cabe à FPT e às ARs respetivas avaliar e selecionar as candidaturas, aceitar ou não as propostas de torneios e incluir os que estiverem em conformidade com a presente regulamentação, no seu calendário oficial.

- 15.1 O pedido de inscrição de torneios de nível A, B e C, é efetuado através da entrega do formulário correspondente, acompanhado do regulamento da prova.
- 15.2 Na inclusão das provas no calendário oficial serão tidos em conta os seguintes pressupostos fundamentais:
- a) Não é permitida a sobreposição de torneios A, nem A e B, a nível nacional
 - b) Não é permitida a sobreposição de torneios B, nem Campeonatos Regionais com torneios B na mesma Zona.
- 15.3 Os critérios de inclusão dos torneios A e B no calendário oficial, no caso de propostas coincidentes nas datas, serão, pela ordem indicada, os seguintes:
- 1º - Nível do evento, (incluindo estrelas atribuídas).
 - 2º - Valor do prémio monetário, em eventos do mesmo nível.
 - 3º - Antiguidade (torneio que se realiza há mais tempo na data proposta).

16. Calendário Oficial de Provas FPT

- 16.1 A publicação do calendário oficial de provas é da responsabilidade da FPT e será publicado anualmente até ao dia 15 do mês de dezembro.
- 16.2 O calendário oficial de provas da FPT inclui as datas e referências de todas as provas oficiais de âmbito Regional e Nacional, bem como todas as provas internacionais que se realizem em Portugal.
- 16.3 O documento orientador relativo à elaboração do calendário será publicado até ao dia 30 de setembro.
- 16.4 Após a publicação do calendário oficial de provas, todos os pedidos de inclusão de novos torneios, cancelamentos ou alterações carecem do conhecimento e da concordância da AR respetiva e da FPT, e serão publicados tendo em conta os seguintes pressupostos:
- 16.4.1 As alterações e a inscrição de novos torneios apenas serão consideradas quando comunicadas pela Associação Regional respetiva à FPT até 30 dias antes do seu início.
- 16.5 Apenas por condições climatéricas adversas ou número insuficiente de inscritos a organização poderá cancelar ou alterar uma prova fora dos prazos determinados.
- 16.6 Qualquer candidato ou organizador de prova inscrita que não cumpra os procedimentos e prazos previstos nas regras de candidatura e calendarização das provas, sofrerá as seguintes penalizações:
- 16.6.1 No caso de provas B e C, pagará uma multa no valor de 50€
- 16.6.2 No caso das provas A, pagará uma multa no valor de 100€
- 16.7 O valor das coimas referidas no ponto 16.6 será receita da FPT e das ARs respetivas na proporção da distribuição de 60% e 40% respetivamente.

17. Espaço de Jogo

- 17.1 Os campos de jogo devem ser todos do mesmo piso, podendo em circunstâncias excecionais, o juiz arbitro decidir utilizar espaços de jogo diferentes com intuito de finalizar a prova.
- 17.2 Devem as organizações providenciar sempre um campo para aquecimento.
- 17.3 As organizações devem indicar um local adequado para guardar as cadeiras de jogo, recaindo sobre os jogadores a responsabilidade do respetivo material.

18. Situações em Contexto de Jogo

- 18.1 O jogador tem 15 minutos para aceder com o respetivo material, ao campo que lhe foi destinado para jogar.
- 18.2 São permitidas, ao jogador, duas idas a casa de banho, durante um encontro de singulares ou pares. Estas devem ocorrer preferencialmente durante as trocas de campo. Previamente o jogador deve informar o arbitro de cadeira, caso exista, e o seu adversário, que não pode por sua vez recusar este pedido. Pode ser permitida uma terceira ida, mas é necessária autorização do arbitro de cadeira ou juiz arbitro. Se o jogador abandonar o campo sem autorização é aplicado o código de conduta, "*abandono do campo sem permissão*".

18.3 No caso de avaria de equipamento (cadeira) o arbitro de cadeira ou juiz arbitro podem permitir uma paragem do jogo, que não deve exceder os 20 minutos por encontro, para o total de avarias que surjam. Nos encontros de pares são permitidas a dupla de jogadores também 20 minutos. No caso de as paragens excederem em 15 minutos o tempo total permitido, pode acarretar a violação do código de conduta com “*atraso no jogo*”.

18.4 O jogador Quad pode por acordo prévio, com juiz arbitro ou arbitro de cadeira, solicitar tempo extra durante as trocas de campo para reposicionar a sua raquete. O jogador deve, no entanto, ter um cuidado especial para manter este tempo extra de forma razoável para não prejudicar o ritmo de jogo.

18.5 O jogador deve assumir cuidado especial com os pneus da sua cadeira de jogo no sentido de estes não marcarem o espaço de jogo.

18.6 Os rodízios da cadeira de jogo não podem emitir qualquer efeito luminoso.

Capítulo III

Regulamentação específica das provas de singulares e pares para o Grupo Juvenil

19. Definição

O grupo Juvenil é constituído por apenas um escalão etário.

Jogadores(as) com idade igual ou inferior a 18 anos, completados até 31 de dezembro do ano a que se refere a prova.

20. Torneios

20.1 Neste grupo não são permitidas provas que ofereçam prémios monetários e os torneios serão de nível A, B e C.

20.2 Torneios de **Nível A e B:**

Definição	Nível A	Nível B
	Eventos dirigidos a um Escalão, com 5 modalidades: SM; SF; PM; PF e P Mix.	
Dias de evento	3 dias de duração, incluindo a prova de Qualificação.	2 dias de duração, incluindo a prova de Qualificação.
Quadros e provas	<u>Singulares:</u> QP de 16 e Qualy de 16 <u>Pares:</u> QP de 8	
N.º de campos para o evento	3 Campos para jogos, nas instalações do clube + 1 para treinos, todos do mesmo piso.	
Alojamento e alimentação	Para todos os jogadores inscritos.	-
Sistema de disputa de Encontros	À melhor de 3 partidas com “tie-break” em todas, nas provas de singulares. Nos pares, à melhor de 3 partidas, sendo as duas primeiras com tie.break e aplicação obrigatória do sistema “ponto de ouro” (sem vantagens, “no ad”), sendo a terceira partida disputada através de super tie-break. A Qualificação (com exceção da ronda de acesso), Quadros B e Pares (com exceção da final) podem ser jogados em sistema de partidas curtas ou aplicar o sistema “ponto de ouro” (sem vantagens, “no ad”).	

20.3 Torneios de **Nível C**

Definição	Nível C
	Eventos dirigidos a um Escalão, com 5 modalidades: SM; SF; PM; PF e P Mix.
Dias de evento	2 dias de duração.
Quadros e provas	<u>Singulares:</u> QP abertos <u>Pares:</u> QP abertos
N.º de campos para o evento	2 Campos para jogos, nas instalações do clube todos do mesmo piso.
Sistema de disputa de Encontros	À melhor de 3 partidas, sendo a terceira partida disputada através de super tie-break, com “tie-break” nas duas primeiras. Nos pares, obrigatória a aplicação do sistema “ponto de ouro” (sem vantagens, “no ad”).

20.4 Os torneios de nível A e B terão obrigatoriamente um quadro secundário, onde são colocados os vencidos na 1ª ronda e os jogadores isentos que percam na 2ª, mais os jogadores que tenham participado na qualificação.

21. Campeonatos

Serão organizados anualmente os seguintes campeonatos:

- a) Campeonato Nacional;
- b) Campeonatos Regionais;

21.1 Campeonato Nacional

O Campeonato Nacional Individual será organizado da seguinte forma:

Definição	Campeonato Nacional
	Eventos com 5 modalidades: SM; SF; PM, PF e P Mix.
Dias de Evento	Mínimo de 2 e máximo de 3 dias de duração.
Quadros e Provas	<u>Singulares</u> QP abertos <u>Pares</u> QP abertos
N.º de campos para o evento	3 Campos para jogos, + 1 para treinos, todos do mesmo piso nas instalações do clube.
Sistema de disputa de encontros	À melhor de 3 partidas com “tie-break” em todas, nas provas de singulares. Nos pares, à melhor de 3 partidas, sendo as duas primeiras com tie.break e aplicação obrigatória do sistema “ponto de ouro” (sem vantagens, “no ad”), sendo a terceira partida disputada através de super tie-break.

21.2 Campeonatos Regionais

Os Campeonatos Regionais Individuais serão organizados da seguinte forma:

Definição	Campeonatos Regionais
	Eventos com 5 modalidades: SM; SF; PM, PF e P Mix.
Dias de Evento	2 dias de duração.
Quadros e Provas	<u>Singulares</u> QP abertos <u>Pares</u> QP abertos
Número de campos para o evento	2 Campos para jogos, nas instalações do clube todos do mesmo piso.
Sistema de disputa de encontros	À melhor de 3 partidas com “tie-break” em todas, nas provas de singulares. Nos pares, à melhor de 3 partidas, sendo as duas primeiras com tie.break e aplicação obrigatória do sistema “ponto de ouro” (sem vantagens, “no ad”), sendo a terceira partida disputada através de super tie-break.

22. Acesso às Provas

22.1 Podem participar nas provas, os jogadores que completarem 12 anos no ano a que se referem as provas.

22.2 Os jogadores do Grupo Juvenil podem participar em todas as provas da Categoria Aberta ou Quad desde que pertençam à respetiva Categoria.

Capítulo IV

Regulamentação específica das provas de singulares e pares para o Grupo Sénior e Categoria Quad

23. Definição

O Grupo Sénior e a Categoria Quad, são constituídos, apenas, por um Escalão etário.

Grupo Sénior e Categoria Quad.	Jogadores(as) com idade igual ou superior a 19 anos, completados até 31 de dezembro do ano a que se refere a prova.
--------------------------------	---

24. Torneios

Os torneios para o Grupo Sénior e Categoria Quad, podem oferecer prémios monetários.

24.1 Classificação dos Torneios

Os torneios serão de nível A, B e C.

24.1.1 Torneios do Nível A e B

Definição	Nível A	Nível B
	Eventos com pelo menos 2 modalidades	
Dias de evento	3 dias de duração, incluindo a prova de Qualificação.	
Quadros e provas	<u>Singulares:</u> QP de 16 e Qualy de 16 <u>Pares:</u> QP de 8	
Prémio Monetário, alojamento e alimentação	3000€ ou mais. (***) 2000€ ou 1000€ + Alojamento e alimentação (**) 1000€ ou Alojamento e Alimentação (*)	500€
Nº de campos para o evento	3 Campos para jogos, nas instalações do clube + 1 para treinos, todos do mesmo piso.	
Sistema de disputa de Encontros	À melhor de 3 partidas com “tie-break” em todas, nas provas de singulares. Nos pares, à melhor de 3 partidas, sendo as duas primeiras com tie.break e aplicação obrigatória do sistema “ponto de ouro” (sem vantagens, “no ad”), sendo a terceira partida disputada através de super tie-break.	

24.1.1.1 Nas provas, com prémio monetário, a repartição será de 50% para a prova masculina e de 50% para a prova feminina. A distribuição quando a prova é composta por quadro de singulares e pares será feita de acordo com a **Tabela A**. No caso de existir apenas quadro de singulares ou pares será feita de acordo com a **Tabela B**.

Tabela A

Ronda	Vencedor(a)		Finalista		1/2 Final		1/4 Final		1/8 Final	
Mod.	Sing	Pares	Sing	Pares	Sing	Pares	Sing	Pares	Sing	Pares
% Total do P.M.	25%	12%	13%	6%	6%	3%	3%	1,5%	1%	

Tabela B

Ronda	Vencedor(a)		Finalista		1/2 Final		1/4 Final		1/8 Final	
Mod.	Sing	Pares	Sing	Pares	Sing	Pares	Sing	Pares	Sing	Pares
% Total do P.M.	32%	36%	15%	20%	7,5%	10%	5%	6%	2,25%	

24.1.1.2 O valor do prémio monetário terá de ser obrigatoriamente distribuído na íntegra. Caso um quadro não esteja completo, o valor remanescente deverá ser distribuído equitativamente por todos os jogadores/pares do respetivo quadro. O valor do(s) quadro(s) de pares que não se dispute(m) deverá ser distribuído equitativamente por todos os jogadores do(s) correspondente(s) quadro de singulares

24.1.1.3 Nos torneios com prémio monetário, onde os quadros sejam mistos, aplica-se o exposto no ponto 24.1.1.1., excetuando a repartição por género (50%).

24.1.2 Torneios de Nível C

Definição	Nível C
Dias de evento	2 dias de duração.
Quadros e provas	<u>Singulares:</u> QP aberto <u>Pares:</u> QP aberto
N.º de campos para o evento	2 Campos para jogos, nas instalações do clube todos do mesmo piso.
Sistema de disputa de Encontros	À melhor de 3 partidas, sendo a terceira partida disputada através de super tie-break, com “tie-break” nas duas primeiras. Nos pares, obrigatória a aplicação do sistema “ponto de ouro” (sem vantagens, “no ad”).

25. Campeonatos

Serão organizados os seguintes campeonatos:

- a) Campeonato Nacional;
- b) Campeonatos Regionais.

25.1 O Campeonato Nacional Individual será organizado da seguinte forma:

Definição	Campeonato Nacional
Dias de Evento	Mínimo de 3 dias de duração.
Quadros e Provas	<u>Singulares</u> QP abertos, mínimo 4 jogadores em cada género. <u>Pares</u> QP abertos, mínimo 3 duplas.
N.º de campos para o evento	3 Campos para jogos, + 1 para treinos, todos do mesmo piso nas instalações do clube.
Sistema de disputa de encontros	À melhor de 3 partidas com “tie-break” em todas, nas provas de singulares. Nos pares, à melhor de 3 partidas, sendo as duas primeiras com tie.break e aplicação obrigatória do sistema “ponto de ouro” (sem vantagens, “no ad”), sendo a terceira partida disputada através de super tie-break.

25.2 Os Campeonatos Regionais Individuais serão organizados da seguinte forma:

Definição	Campeonatos Regionais
Dias de Evento	Com 2 dias de duração.
Quadros e Provas	<u>Singulares</u> QP M e QP F e Mistos abertos, mínimo 3 jogadores. <u>Pares</u> QP M, F e Mistos abertos, mínimo 3 duplas.
N.º de campos para o evento	2 Campos para jogos, nas instalações do clube todos do mesmo piso.
Sistema de disputa de encontros	À melhor de 3 partidas com “tie-break” em todas, nas provas de singulares. Nos pares, à melhor de 3 partidas, sendo as duas primeiras com tie.break e aplicação obrigatória do sistema “ponto de ouro” (sem vantagens, “no ad”), sendo a terceira partida disputada através de super tie-break.

Capítulo V

Regulamento das provas de Equipas

26. Definição

26.1 As provas por equipas são destinadas a clubes, devidamente inscritos nas Associações Regionais, sendo organizadas sob a forma de campeonatos (Inter - Clubes).

26.2 Serão organizados anualmente provas para cada uma das Categorias, Grupos, Escalões e Géneros constantes do ponto 1.2.

26.3 As provas decorrerão de acordo com as seguintes fases:

26.3.1 Regionais – correspondem aos Campeonatos Regionais, e são disputadas pelos clubes que se inscreverem conforme o estipulado neste regulamento, sendo necessária a participação mínima de três clubes para atribuição do título.

26.3.2 Nacionais - correspondem aos Campeonatos Nacionais, que atribuem o título de Campeão Nacional sendo necessária a participação mínima de três clubes para atribuição do título.

27. Condições Gerais de Organização

27.1 Competências

27.1.1 Competirá à FPT a coordenação geral das provas de equipas, com responsabilidade direta nas fases Nacionais, concretamente através da indicação das Categorias, Grupos, Escalões e Géneros, formato competitivo, datas e locais de ocorrência, assim como a respetiva nomeação do Juiz Árbitro.

27.1.2 É competência das ARs a organização das respetivas fases regionais, concretamente através da elaboração do regulamento específico da prova, bem como da nomeação do respetivo Juiz Árbitro

27.2 Pré-requisitos de participação

Para participarem nas provas por equipas, os clubes terão obrigatoriamente de reunir os seguintes pré-requisitos:

Condições de Participação
Um diretor desportivo e um responsável técnico (treinador credenciado pela FPT)

Instalações
Mínimo de 2 Campos para jogos todos da mesma superfície.
Balneários e instalações sanitárias junto aos campos.

27.2.1 No caso de não possuir instalações próprias, deve apresentar documento a autorizar utilização de espaço alternativo que preencha o exposto nas condições relativas às instalações.

27.2.2 O não preenchimento destes pré-requisitos inviabiliza a candidatura de clubes à participação nas provas por equipas.

27.3 Inscrição de Equipas

27.3.1 As inscrições das equipas, bem como as desistências, serão efetuadas em fichas para esse fim destinadas, em prazos a anunciar pela associação respetiva ou pela FPT.

27.3.2 Nas provas que decorrem por fases, as equipas com direito a participar nas fases nacionais deverão proceder a nova inscrição nos prazos previamente anunciados pela FPT.

27.4 Desistências

27.4.1 As desistências após a realização do sorteio serão contabilizadas como faltas de comparência.

27.4.2 Durante uma prova apenas será atribuída falta de comparência à equipa, na segunda ausência da mesma, na respetiva competição.

27.5 Constituição das Equipas

27.5.1 As equipas poderão ser mistas, sendo formadas no mínimo por 2 elementos e um máximo de 5, sendo permitida a repetição de 1 jogador(a) em modalidade diferente, tendo obrigatoriamente um capitão de equipa.

27.5.2 No Grupo Juvenil, os capitães de equipa serão necessariamente treinadores credenciados pela FPT. No Grupo Sénior e na Categoria Quad o cargo de capitão também pode ser desempenhado por um dos jogadores da equipa.

27.5.3 As nomeações dos capitães de equipas têm as seguintes regras:

- a) Nenhum jogador inscrito por uma equipa pode ser capitão de uma equipa de outro clube;
- b) Um treinador poderá ser capitão de mais do que uma equipa, desde que do mesmo clube.

27.5.4 No caso de impedimento do capitão de equipa, a sua substituição deve ser comunicada até 24 horas antes do início do encontro, respeitando, no entanto, o disposto nos pontos anteriores.

27.5.5 Nas provas que decorrem por fases, a inclusão de novos jogadores apenas poderá ser feita nas fases regionais até 3 dias úteis antes da respetiva jornada, tendo como limite a terceira jornada da prova. Caso não tenha havido fase regional, poderão ser inscritos novos jogadores até 30 dias após a data limite do fecho das inscrições iniciais na Associação Regional respetiva.

27.5.6 Não é permitida a inclusão de jogadores após a realização do sorteio nas provas jogadas numa só fase nacional.

27.5.7 Em caso de dúvida relativa à identificação de um jogador, este deverá apresentar a sua documentação ao juiz árbitro da prova, até 48 horas úteis após o final do encontro, sem o que a sua participação será considerada irregular.

27.5.8 A inclusão de um jogador ou capitão de equipa em condições irregulares implica a marcação de falta de comparência à respetiva equipa.

28. Quadro Competitivo dos Campeonatos

28.1 Formato da competição

28.1.1 A prova será aberta sem limite do número de equipas por clube e será organizada por fases: regional e nacional.

28.1.2 A fase nacional é disputada em regime de concentração (ver ponto 28.3.1)

28.2 Organização por Fases

Os campeonatos contêm uma fase regional e outra nacional.

28.2.1 Estrutura das Fases Regionais.

As fases regionais disputam-se no sistema de grupo a uma volta ou combinado, com exceção dos casos em que existam duas equipas inscritas.

28.2.1.1 No caso de se inscreverem duas equipas, estas jogam entre si a duas voltas e apuram a vencedora para a fase nacional. Se suceder um empate, adota-se o procedimento exposto no número 1 do ponto 30.17.

28.2.1.2 Quando houver apenas uma equipa inscrita, esta transita diretamente para a fase nacional.

28.2.1.3 Sempre que o número de equipas inscritas for entre três e cinco será constituído apenas um grupo, jogando-se a uma volta.

28.2.1.4. Quando o número de equipas inscritas for superior a cinco a organização da prova decorrerá nos seguintes moldes:

1º Serão constituídos grupos que terão no mínimo três ou quatro equipas e joga-se a uma volta.

2º De cada grupo transitam sempre para a fase seguinte duas equipas;

3º Caso o número de equipas que transita da primeira fase para a seguinte seja de quatro, serão encontrados os vencedores em sistema de eliminação direta (28.4);

4º Caso o número de equipas que transita da primeira fase para a seguinte seja superior a quatro, serão encontrados os vencedores em sistema de eliminação direta.

28.2.1.5 O apuramento de equipas das fases regionais para as nacionais depende do número de inscrições na fase regional, podendo verificar-se as seguintes situações:

1 - Menos de três equipas apura uma.

2 - Três ou mais equipas, apuram duas, as equipas Campeã e Vice-Campeã;

3 - Quando houver desistência de uma das equipas apuradas para a fase nacional, serão substituídas pelas equipas que ficaram em 3º e 4º lugar na fase regional.

28.2.1.6 As séries são disputadas a uma volta no sistema de todas contra todas.

28.2.1.7 Sempre que exista mais do que uma equipa do mesmo clube, estas serão colocadas em séries diferentes.

28.2.1.8 Nas fases com duas ou mais séries, será designado um cabeça de série para cada uma.

28.2.1.9 Para atribuição do estatuto de cabeças de série, segue-se o seguinte procedimento:

1º - Somatório das melhores classificações individuais nacionais dos jogadores inscritos, até 3 no género masculino, e 2 no feminino;

2º - Maior número de jogadores classificados até um máximo de 4.

28.2.2 Estrutura das Fases Nacionais

As Fases Nacionais terão um quadro principal de um máximo de seis equipas, cujo acesso será feito da seguinte forma:

1 - Terão acesso direto ao quadro principal as quatro equipas campeãs regionais melhor classificadas, por aplicação do exposto no ponto 28.2.2.6.

2 - As restantes equipas integrarão um quadro de Qualificação disputado em sistema de grupos (3 equipas) ou eliminação direta (duas, quatro, ou mais equipas), para apuramento das duas equipas necessárias ao preenchimento do quadro principal.

3 - Nos casos em que as equipas campeãs regionais não perfaçam o número de equipas previsto nas entradas diretas, terão acesso ao quadro principal as equipas necessárias respeitando a seriação obtida por aplicação do exposto no ponto 28.2.2.6.

28.2.2.1 Na sua constituição inicial as duas series do quadro principal serão formadas por duas equipas cada, correspondendo às entradas diretas, respeitando o exposto no número 2º do ponto 28.2.2.2.

28.2.2.2 Nas provas de Qualificação para acesso aos quadros principais serão adotados os seguintes procedimentos:

1º - Designação de equipas cabeças de série em função do número de equipas.

Até 8 equipas	De 9 a 16
2	4

2º - Sorteio de equipas da mesma Associação para diferentes secções do quadro;

3º - Sorteio das restantes equipas.

28.2.2.3 As duas equipas provenientes do quadro de Qualificação serão sorteadas para as séries do quadro principal, ou colocadas respeitando o exposto no número 2º do ponto anterior.

28.2.2.4 As séries são disputadas a uma volta e no sistema de todas contra todas.

28.2.2.5 O apuramento da equipa campeã e vice-campeã decorrerá como o exposto no ponto 28.4.

28.2.2.6 Para atribuição do estatuto de cabeças de série, ou seriação das equipas para acesso aos quadros principais das fases nacionais, serão adotados os seguintes critérios, pela ordem indicada:

1º - Somatório das melhores classificações individuais nacionais dos jogadores inscritos, até 3 no sexo masculino, e 2 no feminino;

2º - Maior número de jogadores classificados até um máximo de 4.

28.2.2.7 Sempre que o número de equipas inscritas for entre três e cinco será constituída apenas um grupo.

28.3 Regime de competição

Os campeonatos de equipas podem ser organizados em regime de concentração ou jornada.

28.3.1 Por concentração, entende-se a reunião das equipas num clube onde é realizado mais de um encontro por dia, respeitando contudo as regras relativas ao número de jogos por dia.

28.3.2 Por jornada, entende-se a realização de apenas um encontro diário em casa, ou fora.

28.4 Apuramento de Vencedores

As equipas classificadas em primeiro lugar de cada série disputam entre si o título de campeã. As equipas posicionadas no segundo lugar, disputam o terceiro e quarto lugar e as classificadas no terceiro lugar, disputam o quinto e sexto lugar.

28.5 Penalizações

28.5.1 Qualquer equipa que participe numa fase nacional e seja eliminada por falta de comparência será penalizada com uma multa de 100€.

28.5.2 Um clube que seja eliminado dois anos consecutivos por aplicação da regra da falta de comparência, será penalizado com uma multa de 100€ e não se poderá inscrever no ano seguinte na prova onde ocorreu a sua desclassificação.

29 Calendário dos Encontros

29.1 Na divulgação do resultado do sorteio, será tornada pública a ordem dos encontros da prova. A divulgação destes dados é obrigatória, sendo a mesma efetuada por fax, correio, correio eletrónico ou presencial, com a antecedência mínima de 4 dias relativamente à data do início da prova.

29.2 A ordenação dos encontros nas séries será efetuada de acordo com a Tabela de "Shuring".

29.3 Qualquer alteração à ordem de encontros previamente estabelecida terá de ter sempre o conhecimento/consentimento da supervisão da prova.

30. Encontros

30.1 Os encontros serão jogados à melhor de dois singulares e um par.

30.2 Os encontros disputam-se à melhor de três partidas com "Tie-Break" em todas, com exceção dos pares, em que as duas primeiras são com "TieBreak" e aplicação obrigatória do sistema ponto de ouro (sem vantagens, no-ad) e a terceira disputada através de um "Super TieBreak".

30.3 Sequência dos encontros

Categorias		Aberta / Quad
Sequência dos encontros	1º	2º Singular
	2º	1º Singular
	3º	Par

30.4 À hora marcada para o início do encontro, cada equipa terá de assegurar a presença do seu capitão e do número mínimo de jogadores para os jogos de singulares.

30.5 Cada encontro deverá ser precedido dos seguintes procedimentos:

1º - Os capitães de equipa entregam ao supervisor os impressos onde constam os jogadores que irão participar nos jogos de singulares e os que poderão participar nos jogos de pares. Na ausência de supervisor, dever-se-á proceder à troca dos impressos em simultâneo;

2º - Após a finalização dos encontros de singulares os capitães de equipa registam nos respetivos impressos os nomes dos jogadores que participam no (s) jogo (s) de pares;

3º - É responsabilidade dos capitães de equipa a confirmação dos dados constantes do boletim, bem como a assinatura do mesmo.

30.6 Nos encontros de singulares a ordenação de jogadores é feita em função da sua classificação sendo que, dos jogadores escalonados para esta variante, o jogador mais classificado fará o singular nº 1. Nos pares a ordem é arbitrária. A classificação a considerar será a utilizada na data do sorteio de cada fase.

30.7 Sempre que, durante ou após a realização de um encontro, se constate uma infração na ordenação dos jogadores, será averbada à equipa infratora uma derrota por 6/0, 6/0 em todos os jogos do encontro.

30.8 Os jogos deverão principiar à hora indicada no Calendário e prosseguir sem interrupções. Entre o último jogo de singulares e o início dos pares existirá um intervalo de 30 min., excetuando os casos em que o árbitro defina outro período de intervalo (não se aplica o disposto no ponto 9 do presente regulamento). Se à hora do início dos jogos de pares, não estiverem presentes todos os jogadores indicados, será averbada uma derrota por falta de comparência à respetiva equipa em todos os jogos do encontro.

30.9 As equipas que façam falta de comparência num encontro serão penalizadas com derrota em todos os jogos desse encontro, por 6/0, 6/0.

30.10 Quando um jogador não se apresente em campo, pronto para jogar, até 15 minutos depois do fim do jogo imediatamente anterior ao seu, ou até 15 minutos depois da hora acordada para início do seu jogo, será averbada uma derrota por falta de comparência.

30.11 No caso de jogadores que abandonem o encontro deve ser contabilizado o resultado de 6/0 – 6/0, na situação de nenhum jogo ter terminado, ou completar o mesmo de forma a atribuir a vitória ao vencedor do encontro.

- 30.12 Após o início do 1º jogo e até ao final do último, apenas os jogadores que disputam o jogo, os respetivos capitães de equipa, o juiz árbitro e os árbitros de cadeira se os houver, podem permanecer no campo.
- 30.13 Os capitães de equipa podem orientar os seus jogadores, mas exclusivamente durante os períodos de mudança de lado.
- 30.14 Por solicitação de qualquer jogador, poderão também ser indicados Árbitros de Cadeira escolhidos de comum acordo pelos capitães das equipas, entre os presentes, incluindo jogadores.
- 30.15 A equipa vencedora será a que tiver maior número de encontros ganhos.
- 30.16 Quando uma prova é disputada no sistema de grupos, as vitórias atribuem três pontos, as derrotas um ponto e as faltas de comparência zero pontos.
- 30.17 O desempate entre as equipas em igualdade pontual, em qualquer fase, processa-se do seguinte modo e pela ordem apresentada:
- 1 – No caso de haver apenas duas equipas empatadas:
 - a) Resultado do jogo entre as duas equipas
 - 2 – No caso de três ou mais equipas empatadas utilizam-se os seguintes critérios, pela ordem indicada e considerando apenas os resultados entre as equipas empatadas:
 - a) Diferença entre o número de encontros ganhos e perdidos;
 - b) Diferença entre o número de partidas ganhas e perdidas;
 - c) Diferença entre o número de jogos ganhos e perdidos;
 - d) Maior número de partidas ganhas na variante de pares.
- 30.18 No caso de subsistir a igualdade após a aplicação destes critérios, será disputado um encontro entre as duas equipas, apenas nos casos em que haja necessidade de ordenação das mesmas, caso contrário, as equipas serão classificadas "ex aequo".

31. Adiamento / Interrupção de Encontros

- 31.1 Os jogos de um encontro devem disputar-se todos no mesmo dia, só sendo permitidas interrupções ou adiamentos, por motivo de força maior, tais como condições meteorológicas adversas, falta de visibilidade, condições espaciais impraticáveis.
- 31.2 O motivo do adiamento ou da interrupção, os resultados conseguidos até à altura, e a nova data e local da continuação do jogo, deverão ser comunicados à organização da prova, pelo Clube visitado, no prazo de 24 horas via Fax ou Correio Eletrónico.
- 31.3 No caso de adiamento por período superior a 12 horas, os capitães das equipas só poderão substituir jogadores que ainda não tivessem iniciado os respetivos encontros.
- 31.4 Se um jogador que tiver de reiniciar um encontro não puder comparecer na altura do seu reatamento, ser-lhe-á averbada derrota por desistência.

32. Conclusão dos Encontros

32.1 Após a conclusão dos encontros, cabe ao supervisor enviar, no prazo de 48 horas, para o juiz árbitro, os boletins dos encontros devidamente preenchidos e assinados por ambos os capitães de equipa.

32.2 No Boletim, deverão constar os resultados completos de todos os encontros, eventuais adiamentos e todas as circunstâncias anómalas verificadas, nomeadamente de natureza disciplinar, quaisquer protestos ou reclamações, referindo-se nestes casos, obrigatoriamente o motivo invocado.

33. Bonificações

33.1 Só serão atribuídos pontos de bonificação às vitórias (exceção das obtidas por F.C.) resultantes de encontros para ordenação das equipas em disputa de títulos regionais ou nacionais.

33.2 Estes pontos serão contabilizados para a classificação individual do jogador, no escalão e no ano a que se refere a prova, após a conclusão da respetiva fase nacional.

		Juvenil	Sénior	Quad
Fase Regional	S	10	10	10
	P	5	5	5
Fase Nacional	S	40	40	40
	P	20	20	20

34. Acesso às provas

Os jogadores(as) do Grupo Juvenil podem integrar as equipas das Categorias Aberta ou Quad., desde que pertençam à respetiva Categoria.

Anexo A

Regras de Ténis em Cadeira de Rodas

1 Regra dos dois ressaltos

O jogador em cadeira de rodas tem dois ressaltos de bola. O jogador deve devolver a bola antes que ela salte pela terceira vez. O segundo ressalto pode ser dentro ou fora dos limites do campo.

2 A Cadeira

A Cadeira é considerada como parte do corpo do jogador, por isso são aplicadas as regras à cadeira como se fosse o corpo do jogador.

3 O Serviço

O serviço deve ser executado da seguinte forma:

- 3.1 Antes de começar o movimento de serviço, o jogador tem de imobilizar a cadeira, podendo realizar um puxão na mesma, antes de bater a bola;
- 3.2 Não é permitido ao jogador, antes de bater a bola, tocar com qualquer parte da cadeira na linha de serviço ou ultrapassar o prolongamento imaginário da linha central;
- 3.3 Se o método tradicional de serviço é impossível por razões físicas a um jogador Quad, pode ter a ajuda de outra pessoa que lhe lança a bola. Neste caso o método deve ser mantido durante todo o encontro.

4 O jogador perde o ponto

O jogador perde o ponto se:

- 4.1 Não devolver a bola antes do terceiro ressalto;
- 4.2 Não cumprir o exposto no ponto 5 e se usar qualquer parte dos pés ou extremidades inferiores contra o chão, ou a roda quando executa o serviço ou bate na bola, numa rotação ou numa travagem, enquanto a bola está em jogo;
- 4.3 Não manter em contacto uma nádega no assento da cadeira de rodas no momento de bater a bola.

5 As cadeiras de rodas devem obedecer às seguintes especificações para poderem participar em provas oficiais

- 5.1 A cadeira de rodas pode ser contruída de qualquer material desde que não seja reflexivo e não constitua um obstáculo para o oponente.
- 5.2 As rodas devem ter apenas um aro de tração. Não são permitidas alterações na cadeira que permitam uma vantagem mecânica com alavancas ou engrenagens. Durante o jogo os pneus não devem deixar marcas permanentes ou danificar a superfície do campo.
- 5.3 Excetuando o exposto no ponto 5.5, os jogadores devem utilizar apenas as rodas para impulsionar a cadeira, não são permitidos dispositivos de travagem, direção, caixa de velocidades que auxiliem o manobrar da cadeira, incluindo sistemas de armazenamento de energia.

- 5.4 A altura do acento, incluindo almofada, deve ser fixa e as nádegas dos jogadores devem manter-se em contacto com o assento durante a disputa de um ponto. O jogador pode usar uma cinta para se prender à cadeira.
- 5.5 Os jogadores que cumpram os requisitos do artigo 10 das regras ITF Wheelchair Classification, podem utilizar uma cadeira elétrica, não podendo esta exceder a velocidade de 15 Km/h em qualquer direção, sendo que deve ser controlada apenas pelo jogador.
- 5.6 Podem ser solicitadas alterações à cadeira por razões médicas, sendo estas submetidas à comissão de ciência e medicina de desporto da ITF, com sessenta dias de antecedência da utilização numa prova do calendário da ITF. No caso de uma rejeição, pode o interessado recorrer, nos termos do capítulo III do Regulamento ITF Wheelchair Tennis.

6 Impulsionar a cadeira com um pé

- 6.1 Se devido a uma incapacidade o jogador não puder impulsionar a cadeira utilizando os aros de tração, pode utilizar um pé.
- 6.2 No caso de o jogador utilizar um pé para movimentar a cadeira, nas seguintes situações não deve existir contacto com o solo:
 - Durante o movimento balanço para a frente, inclusive no ato de bater a bola;
 - No movimento de serviço até ao momento de bater na bola.
- 6.3 O jogador que violar esta regra perde o ponto.