



REGULAMENTO TORNEIO “RANKING” INTERNO BEACH TENNIS

2026

1. MISSÃO E OBJETIVO

Art.1º DO OBJETIVO: O presente regulamento tem por objetivo disciplinar o Torneio “Ranking” Interno de Beach Tennis promovido pelo departamento de esportes do clube AABB, coordenador da modalidade e gestão, incentivando a confraternização entre os associados contribuindo para o aumento e estímulo à prática esportiva em conformidade com o disposto neste Regulamento.

Art.2º: O gestão será formada por um grupo de associados do clube AABB que serão convidados a participar.

Art.3º DA MISSÃO: Estimular a prática desportiva através de uma rotina saudável, divertida e descontraída, em um ambiente alegre, difundindo e reforçando a construção da cidadania para a idealização de um mundo melhor e mais pacífico, livre de qualquer tipo de discriminação e dentro do espírito de compreensão mútua, fraternidade, solidariedade, cultura da paz e fair-play.

2. COMPETIÇÃO

SISTEMA DE DIVISÃO

§1º : O Torneio “Ranking” Interno será disputado em categorias (ASTROS até 20 atletas, BRAVOS até 20 atletas e CASCUDOS com o número restante dos atletas) na categoria masculina e (ADMIRÁVEIS até 20 atletas, BELAS até 20 atletas, CORAJOSAS até 20 atletas e DESTEMIDAS com o número restante dos atletas) na categoria Feminina, de acordo com a quantidade de atletas inscritos.

§2º : Cada atleta deverá jogar dentro de sua categoria conforme tabelas e sorteios pré-estabelecidos, sendo que ao final de cada etapa teremos o acesso ou decesso dos jogadores (atualmente definido em 4 jogadores).

3. SISTEMA DE PONTUAÇÃO

§1º : A vitória em cada jogo contemplará 25 pontos para cada jogador da dupla vitoriosa, somando-se mais 1 ponto por cada game feito e subtraindo-se 1 ponto por cada game sofrido – por exemplo, numa vitória por 6x2, os jogadores vitoriosos recebem 25 pontos + 6 pontos por games feitos – 2 pontos por games sofridos (25+6-2= 29 pontos), totalizando assim 29 pontos naquele jogo.

§2º : A derrota contemplará 10 pontos para cada jogador da dupla perdedora, somando-se mais 1 ponto por cada game feito e subtraindo-se 1 ponto por cada game sofrido – por exemplo, numa derrota por 2x6, os jogadores derrotados recebem 10 pontos + 2 pontos por games feitos – 6 pontos por games sofridos (10+2-6= 6 pontos), totalizando assim 6 pontos naquele jogo.

§3º : Após a finalização das 4 rodadas e definição das colocações dos atletas em cada categoria, será realizada a premiação de um troféu para os três primeiros colocados de cada categoria e uma confraternização com os participantes do Torneio “Ranking” Interno de Beach Tennis da AABBS 2026.

4. SISTEMA DE ACESSO E DECESSO

§1º : Terão seus acessos e decessos os 4 primeiros e 4 últimos colocados de cada categoria após a finalização das 4 rodadas do semestre.

5. DO APP LET’Z PLAY, SORTEIOS, JOGOS E DATAS

§ÚNICO : - Será utilizado o aplicativo de esportes **LET’Z PLAY**, onde serão disponibilizadas as informações referentes às formações das categorias (MASCULINO E FEMININO), sorteio dos grupos e jogos, datas limites para inscrição, datas limites para a realização dos jogos.

§1º: É de responsabilidade de cada atleta se inteirar das informações contidas no aplicativo, bem como, realizar as marcações e incluir os resultados dos jogos do seu grupo.

§2º : NO LET’Z PLAY - Será realizados sorteios aleatórios dos atletas em grupos de quatro jogadores, onde todos jogarão contra todos, totalizando assim, três jogos em cada grupo.

§3º: Os jogos acontecerão em 4 rodadas, sendo estes divididos por semestre.

§4º: Os jogos deverão ser marcados única e exclusivamente pelos próprios jogadores em seus respectivos grupos e deverão respeitar as datas limites pré-estabelecidas (30 dias).

§5º: Ficam estabelecidos limites de datas pré-definidas (30 dias) para a realização de todos os jogos.

O Coordenador e o gestão colocam-se à disposição dos atletas para auxiliá-los e adaptá-los ao aplicativo da LET’Z PLAY sempre que necessário, a fim de sanar qualquer dúvida ou imprevisibilidade.

▪ 2º Semestre - De 01/08/2026 a 30/11/2026 para a realização das 4 rodadas;

▪ CONFRATERNIZAÇÃO E PREMIAÇÃO

CAMPEÃO, VICE-CAMPEÃO, 3º COLOCADO e 4º COLOCADO

Serão os 4 atletas, respectivamente, que ao final dos semestres tiverem a maior pontuação, respeitando os critérios de desempates descritos no item 7.

SISTEMA DE PREMIAÇÃO:

- * 1º Colocado – Troféu
- * 2º Colocado – Troféu
- * 3º Colocado - Troféu
- * 4º Colocado – Medalha

6. TABELAS E ATUALIZAÇÕES

§1º : Cada grupo, ao final dos seus jogos, ficará responsável em informar e inserir os placares de sua rodada no APP LET’Z PLAY, para que possam ser atualizados os resultados;

§2º : Resultados de jogos que contenha um atleta coringa, deverá ser enviado o placar contendo foto dos atletas para o coordenador da modalidade para que ele informe o placar na plataforma LetzPlay.

7. CRITERIOS DE DESEMPATE

§1º : Havendo empate nas pontuações dos atletas da mesma categoria ao final de cada semestre, os seguintes critérios serão usados como forma de desempate:

- 1º Número de Vitórias;
- 2º Games Pró;
- 3º Saldo de Games;
- 4º Confronto Direto;
- 5º Sorteio.

8. W.O, CORINGA E CONFLITOS

Em casos de desistências, lesões ou impossibilidades de datas de um jogador do mesmo grupo, fica estabelecido que poderá ser usada a figura de um Coringa, respeitando as seguintes regras:

§1º: Na ausência de um atleta, um coringa preferencialmente da mesma categoria irá complementar a rodada e ele não irá pontuar.

§2º: Caso um jogador sofra lesão durante o jogo, ficará a critério do próprio grupo e com o de acordo do jogador lesionado, sua substituição por um coringa ou a remarcação da partida em outra data e horário, respeitando os mesmos placares e atletas em quadra no momento da paralisação;

§3º: Os grupos têm a obrigação de realizarem seus jogos dentro do prazo limite pré-estabelecido e divulgado.

§4º: Todos os casos de conflito de pontuação, lance duvidosos, e tudo que se refira a situação de jogo, deverá ser resolvido pelos atletas do grupo e todos deverão estar de acordo com a decisão tomada.

§5º: Em caso de paralisação de rodada por algum conflito, todos os jogos ainda não finalizados serão disputados com a contagem que parou, valendo assim o resultado até o momento da paralisação.

9. TAXA DE INSCRIÇÃO E REGRAS PARA OS JOGOS

§1º A inscrição para o Ranking AABB tem início em 01/06/2026 e finaliza em 27/07/2026;

§2º Fica estabelecido o valor de inscrição de R\$40,00 por atleta em todas as categorias para participar do Ranking AABB,

§3º Após a data final das inscrições, novos participantes só poderão entrar na rodada seguinte, tendo seu acesso aos grupos formados conforme regras definidas.

§5º Fica estabelecido que não haverá qualquer tipo de ressarcimento ao atleta que desistir de participar do Ranking por qualquer que seja o motivo, após a data de início dele.

10. REGRAS DO RAQUETEIRA (FILA DE ESPERA)

§ÚNICO : O atleta deverá respeitar o normativo das quadras de areia o afixado no quadro de aviso

11. ATESTADO DE CONDIÇÃO FÍSICA E SAÚDE DO ATLETA

§ÚNICO : O departamento de esportes AABB exigirá atestado médico que comprove as capacidades físicas dos participantes, sendo de inteira responsabilidade do atleta a avaliação das condições de saúde, assim como os danos causados por eventuais acidentes ocorridos durante os jogos.

12. DO ACEITE DOS TERMOS CONTIDOS NESTE REGULAMENTO

§1º: Fica estabelecido, que o atleta que efetivar sua inscrição e depósito do valor acordado, receberá uma cópia integral deste regulamento e automaticamente aceitará e concordará com as cláusulas e determinações estabelecidas aqui.

13. CRITÉRIO DE NOVOS ATLETAS E DIVULGAÇÃO

§1º: Fica definido que o novo atleta entrará na última categoria de seu gênero e de acordo com seu desempenho poderá ir subindo de categoria em categoria. A critério da comissão técnica o atleta poderá ter sua categoria ajustada, afins de corrigir desequilíbrio técnico.

§2º: Após as inscrições serão divulgadas as listas dos atletas em suas respectivas categorias;

§3º: Serão respeitados todos os acessos que foram conquistados no semestre anterior.

São Paulo, 26 de junho de 2026

AABB SÃO PAULO