



REGULAMENTO – FLASHTIME LEAGUE DULUPADEL

A Flashtime League é composta por vários torneios por tempo ao longo do ano, com duração de 2 horas, integrados num sistema de liga com ranking único e contínuo.

1. Estrutura Geral da Flashtime League

- Todos os torneios contam para um ranking único individual, que serve para:
 - Definir em que divisão cada dupla compete (média do ranking dos jogadores)
 - Determinar a prioridade de inscrição nos Masters e no Super Masters Anual

2. Estrutura de Cada Torneio Flashtime

- Máximo de 8 duplas por torneio
- Duração total: 2 horas
- Jogos disputados por tempo
- Inscrição aberta, sem níveis

Em cada torneio existem dois grupos internos:

- Grupo Elite
- Grupo Challenge

A formação dos grupos pode ser feita:

- De forma aleatória (fase inicial da liga)
- De acordo com o ranking, onde as duplas melhor classificadas entram no grupo Elite

3. Formatos do Torneio

- Cada torneio pode assumir diferentes formatos de participação, tais como:
 - Masculino
 - Feminino
 - Misto
 - All-In (aberto)
 - Veteranos
 - Outros formatos específicos definidos e comunicados oportunamente pela organização

- Independentemente do formato, todos os torneios contam sempre para o mesmo ranking único.

4. Sistema de Jogos

- O sistema de jogo é todos-contra-todos dentro de cada grupo.
- Os jogos decorrem por tempo, com início e fim assinalados por sinal sonoro. Os encontros são disputados em short-sets (sets até aos 4 jogos), com vantagens no 40-40, até ao final do tempo indicado.
- Sinal sonoro e empates:
 - Se o sinal tocar durante um ponto, esse ponto deverá ser concluído
- Caso o set não tenha terminado durante o tempo regulamentado, vence o set quem estiver à frente em jogos/pontos.
 - Se no final houver empate em sets ou jogos e pontos, joga-se um ponto de ouro com a ordem do serviço a ser cumprida. Quem ganhar esse ponto vence o set.
- Pontuação por encontro:
 - Vitória: 3 pontos
 - Derrota: 1 ponto

5. Ranking Único da Liga

- Existe apenas um ranking oficial.
- O ranking soma os pontos de todos os torneios em que cada jogador participa e define:
 - A divisão em que cada dupla compete nos torneios Flashtime
 - A prioridade de inscrição nos Masters e no Super Masters Anual

6. Pontuação – Elite vs Challenge

- O grupo Elite atribui mais pontos para o ranking geral do que o grupo Challenge, valorizando o desempenho competitivo ao nível mais elevado.
 - O Grupo Elite atribui 11 pontos a cada elemento da dupla vencedora, 9 pontos aos segundos classificados, 7 pontos ao 3º e 5 pontos ao 4º.
 - O Grupo Challenge atribui 9 pontos ao 1º lugar, 7 pontos ao 2º, 5 pontos ao 3º e 3 pontos ao 4º lugar.

7. Masters e Super Masters Anual

- Realizam-se Masters ao longo da época, com datas comunicadas oportunamente.
 - Os Masters realizam-se imediatamente após 12, 24 e 36 torneios de cada Categoria e após 3,6 e 9 meses, respectivamente, o primeiro torneio de cada Categoria.
- No final da época, após 48 torneios em cada Categoria, realiza-se o Super Masters Anual.
- A ordem do ranking define a prioridade de inscrição tanto nos Masters como no Super Masters Anual.
- Cada Categoria é elegível para o Masters ou Super Masters Anual se o ranking classificar, no mínimo, 8 duplas.

8. Prémios

- Prémios:
 - Torneios Flashtime League:
 - Cada jogador da dupla vencedora recebe 1h30 de aluguer de campo
 - Masters:
 - Cada jogador da dupla vencedora recebe um voucher de 3 horas de aluguer de campo
 - Super Masters Anual:
 - Cada jogador da dupla vencedora recebe 1 par de sapatilhas Wilson
- NOTA: A organização reserva-se o direito de reforçar ou ajustar os prémios ao longo da época, sem alterar a estrutura competitiva da liga.

9. Inscrições

- As inscrições são feitas em dupla, através de:
 - WhatsApp
 - Mensagem privada
 - Presencialmente no clube
- É obrigatório indicar o primeiro e último nome de ambos os jogadores.
- Todos os participantes deverão ter uma conta já criada na app TiePlayer.
- Só serão permitidas alterações nas duplas até 12 horas antes do início de cada prova.

10. Lesões e Faltas

- Em caso de lesão que impeça a continuação da dupla, os jogos seguintes serão registados como derrota por 4-0.
- As faltas de comparência mantêm o valor da inscrição.

11. Regras Gerais

- Todos os resultados devem ser comunicados de forma clara ao responsável do torneio
- Os jogadores devem cumprir as indicações de campo
- Todas as decisões são tomadas pelo responsável da organização presente
- Qualquer ponto omissos neste regulamento será decidido pela organização