



# manual do atleta

→] REGULAMENTO

→] SUPORTE

→] APP EXPERIÊNCIAS

→] GRUPO DE AVISOS

**geraesopen**



# ACESSO RÁPIDO

Clique nos itens abaixo para ver os detalhes

→] **INSCRIÇÕES E KIT ATLETA**

[VER MAIS](#)

→] **CATEGORIAS**

[VER MAIS](#)

→] **PLACARES**

[VER MAIS](#)

→] **ACOMPANHAMENTO DOS JOGOS**

[VER MAIS](#)

→] **FORMATO DOS JOGOS**

[VER MAIS](#)

→] **FASE DE RANKING**

[VER MAIS](#)

→] **PONTUAÇÃO**

[VER MAIS](#)

→] **REPESCAGEM E MATA-MATA**

[VER MAIS](#)

→] **CRONOGRAMA**

[VER MAIS](#)

→] **W.O. OU DESISTÊNCIA**

[VER MAIS](#)

→] **FINAIS E PREMIAÇÃO**

[VER MAIS](#)

→] **QUADRAS PARCEIRAS**

[VER MAIS](#)



# INSCRIÇÕES E KIT ATLETA

## VALOR DA INSCRIÇÃO

A inscrição é um **pagamento único por edição** e deve ser realizada no momento da inscrição, antes do início dos jogos.



**Novos atletas**  
categoria simples  
**R\$ 400,00**



**Atletas Geraes**  
categoria simples  
**R\$ 350,00**  
desconto para atletas que já  
participaram de outras edições



**Categoria duplas**  
valor por pessoa  
**R\$ 250,00**

## KIT ATLETA

Cada atleta inscrito **tem direito a camisa oficial** do campeonato.

A **retirada deverá ser feita durante o evento de entrega do kit ou na semana seguinte**. Cada atleta recebe a quantidade de camisas de acordo com as quantidades de categorias em que estiver inscrito.

**Valor para professor**  
em qualquer categoria  
**R\$ 200,00**



Ao final da inscrição, o atleta deverá informar o tamanho da camisa.

## FORMA DE PAGAMENTO

O pagamento poderá ser feito por  
**Pix** ou **Cartão de crédito** até 12x.

[→\] FAZER A INSCRIÇÃO AGORA](#)

## INSCRIÇÃO APÓS O INÍCIO DO CAMPEONATO

O campeonato poderá aceitar inscrições após o início da competição.

Nesses casos, o valor da inscrição será de **R\$ 400**, independentemente de o atleta já ter participado de outras edições.

O atleta **ingressará na rodada vigente**, sem jogos retroativos.

Inscrições realizadas após o início **não garantem o kit atleta** (camisa do campeonato), que ficará sujeito à disponibilidade de estoque.



# CATEGORIAS

O campeonato é dividido em **4 categorias** e **14 classes**, sendo elas:



## SIMPLES MASCULINO

1ª Classe  
2ª Classe  
3ª Classe  
4ª Classe  
5ª Classe



## SIMPLES FEMININO

Classe A (1ª/2ª)  
Classe B (2ª/3ª)  
Classe C (4ª/5ª)



## DUPLAS MASCULINO

Classe A (1ª/2ª)  
Classe B (2ª/3ª)  
Classe C (4ª/5ª)



## DUPLAS FEMININO

Classe A (1ª/2ª)  
Classe B (2ª/3ª)  
Classe C (4ª/5ª)

### Como saber em qual classe você deverá inscrever?

- Se você já joga rankings ou torneios, inscreva-se na classe em que normalmente compete.
- Se ganhou recentemente um torneio em determinada classe, recomenda-se jogar na classe acima.
- Se você estiver jogando em uma classe acima e perdeu cerca de 60% dos jogos, poderá se inscrever na classe abaixo.
- Obrigatoriamente, o campeão da categoria de uma edição deverá subir de categoria nas edições seguintes.

### Regra do gato:



Caso o campeonato receba denúncias ou identifique inconsistências, a organização poderá avaliar e ajustar a classificação do atleta ou até excluí-lo da competição.

Exceções poderão ser consideradas, como atletas acima de 45 anos, retorno de lesão ou longo período sem competir.

### IDADE MÍNIMA PERMITIDA

- O campeonato aceita atletas a partir de 16 anos em todas as categorias.
- Nas categorias de duplas, atletas menores de 16 anos podem participar apenas se a dupla tiver um jogador maior de 18 anos. Não é permitido que a dupla seja formada por dois atletas menores de 16 anos.
- Na 1ª classe, atletas menores de idade poderão participar mediante autorização prévia da organização, com contato e validação dos responsáveis legais.

 O descumprimento desse procedimento poderá resultar na exclusão do atleta do campeonato, sem devolução da inscrição.



# ACOMPANHAMENTO DOS JOGOS

Toda a gestão do campeonato (confrontos, sorteios, resultados e notificações de jogos) será realizada pelo **aplicativo Letz Play**.

O **atleta deve criar uma conta** ou acessar sua conta no aplicativo e acompanhar por lá todas as informações da competição.

[Clique aqui para acessar seus jogos no LetzPlay.](#)



## NOTIFICAÇÃO E CONFRONTOS

Os confrontos, rodadas e atualizações do campeonato **serão divulgados no Letz Play**.

Além disso, sempre que houver sorteio de confrontos, a organização também enviará um aviso no **grupo oficial de avisos**, lembrando os atletas de acompanhar as informações no aplicativo.

## MARCAÇÃO DOS JOGOS



Após o sorteio mensal, os atletas deverão entrar em contato com seus adversários em até **72 horas** para combinar a partida. **A responsabilidade pela marcação do jogo é exclusivamente dos atletas.** O WhatsApp do adversário estará disponível no aplicativo Letz Play.



Os confrontos **devem ser realizados dentro do mês** correspondente à rodada sorteada. Exemplo: jogos sorteados em maio deverão ser realizados até 31 de maio.



Uma vez definidos data, horário e local da partida, espera-se compromisso e **bom senso** de ambos os atletas. Caso um dos jogadores não compareça na data, o adversário poderá solicitar **W.O.**

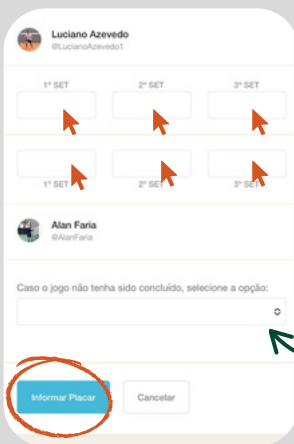
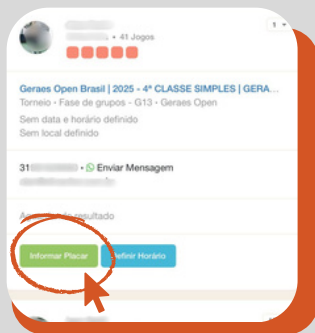


# PLACARES

Após o término da partida, **é responsabilidade dos atletas registrar o placar** no aplicativo Letz Play.

## COMO REGISTRAR O PLACAR

- Um dos atletas **registra o resultado** da partida no Letz Play.
- O adversário terá **até 24 horas** para confirmar ou contestar o placar.
- Caso não haja nenhuma ação dentro desse prazo, o sistema **confirmará automaticamente** o resultado registrado.



Sistema de pontuação:  
2 sets + super tie-break  
(10 pontos no 3º set)

Em caso de W.O,  
informe por aqui

## EM CASO DE DIVERGÊNCIA

Se houver discordância sobre o placar, os atletas deverão **entrar em acordo sobre o resultado correto**.

Caso não haja consenso, a situação será avaliada pela organização, podendo resultar em **desclassificação** da competição.



**Observação importante:** Resultados não registrados até o último dia do mês serão considerados jogos não realizados e não pontuarão no ranking. Após essa data, novos confrontos poderão ser sorteados normalmente.



# FORMATO DOS JOGOS

O campeonato é dividido em **três etapas**:



**RANKING**



**REPESCAMEM**



**MATA-MATA**

## MODELO DE CONFRONTO

As partidas são disputadas em **dois sets de 6 games + super tie break**.

Empate em 5x5 → joga-se até abrir dois games.

Empate em 6x6 → tie-break de 7 pontos.

Em caso de empate em sets, será disputado um super tie-break até 10 pontos, com diferença mínima de 2 pontos.

Os jogos poderão ser realizados **com vantagem ou sem vantagem (no-ad)**, conforme acordo entre os atletas antes da partida. O campeonato recomenda o formato com vantagem.



### AQUECIMENTO

Até 5 minutos de aquecimento antes do início da partida.



### TROCA DE LADOS

Os atletas trocam de lado nas somas ímpares dos games.



### SUPER TIE-BREAK

- Disputado até 10 pontos
- Diferença mínima de 2 pontos
- Primeiro saque vale 1 ponto
- Depois o saque alterna a cada 2 pontos
- Troca de lado a cada 6 pontos



### BOLAS DO JOGO

Os atletas devem combinar previamente quem levará as bolas da partida. Recomenda-se o uso de bolas novas ou em bom estado.



O campeonato prevê tolerância de **até 10 minutos para atraso**. Após esse período, o **adversário poderá remarcar a partida ou solicitar W.O.** Em qualquer caso, recomenda-se **bom senso** entre os atletas caso ambos estejam de acordo em seguir com o jogo.



## FASE DE RANKING

- A fase de ranking acontece de **1º de maio a 31 de julho**.
- Durante esse período, os atletas disputarão partidas previamente sorteadas pelo sistema do campeonato.
- Os confrontos são definidos por sorteios mensais realizados pelo aplicativo Letz Play.

Os sorteios serão realizados da seguinte forma →

**2 jogos/mês nas simples**  
6 jogos em 3 meses na categoria simples

**1 jogo/mês nas duplas**  
3 jogos em 3 meses na categoria duplas

### SUBSTITUIÇÃO DE ATLETAS NAS DUPLAS

A substituição de atletas nas duplas será permitida apenas **durante a fase de ranking**. A troca poderá ocorrer em casos como lesão ou outro motivo que justifique a sua saída. A dupla **manterá normalmente a pontuação** já conquistada no ranking.



### VALOR DA INSCRIÇÃO DO SUBSTITUTO

Em caso de substituição de atleta durante a fase de ranking, será cobrada uma taxa de **R\$ 180**, sem garantia de camisa do campeonato.



**R\$ 180**



# PONTUAÇÃO

Durante a **fase de ranking**, os atletas acumulam pontos a cada partida disputada. Essa pontuação define a classificação no ranking da categoria.

VITÓRIA:

DERROTA:

VITÓRIA WO:

DERROTA WO:

GAME VENCIDO:

GAME PERDIDO:

**+100**  
PONTOS

**+50**  
PONTOS

**+100**  
PONTOS

**+0**  
PONTOS

**+3**  
PONTOS

**-3**  
PONTOS

## EXEMPLO

**Atleta A:**  
*vencedor*

**6 3 10**

**Atleta B:**  
*derrotado*

**2 6 7**

O super tie-break não contabiliza games ou pontos para o ranking, servindo apenas para definir o vencedor da partida ou como critério de desempate.

## CRITÉRIO DE DESEMPATE

**Atleta A:**

Vitória → +100 pontos

**Games vencidos:**  $6 + 3 = 9 \text{ games} \times 3 = +27 \text{ pontos}$

**Games perdidos:**  $2 + 6 = 8 \text{ games} \times -3 = -24 \text{ pontos}$

**Pontuação total da partida:**  $100 + 27 - 24 = 103 \text{ pontos}$

**Atleta B:**

Derrota → +50 pontos

**Games vencidos:**  $2 + 6 = 8 \text{ games} \times 3 = +24 \text{ pontos}$

**Games perdidos:**  $6 + 3 = 9 \text{ games} \times -3 = -27 \text{ pontos}$

**Pontuação total da partida:**  $50 + 24 - 27 = 47 \text{ pontos}$

(critério mais relevante)

**SALDO DE PONTOS**

**SALDO DE SETS**

**SALDO DE GAMES**

**SALDO DE TIEBREAKS**

**SETS VENCIDOS**

**SETS PERDIDOS**

(critério menos relevante)

## CLASSIFICAÇÃO PARA O MATA-MATA

Ao final da fase de ranking, os atletas serão classificados de acordo com sua pontuação. Os melhores colocados avançarão diretamente para o mata-mata como cabeças de chave. Os demais classificados disputarão uma fase de **repescagem**.



# REPESCAGEM E MATA-MATA

Os confrontos serão disputados em **partida única** eliminatória.

## RANKINGS COM ATÉ 30 ATLETAS OU DUPLAS

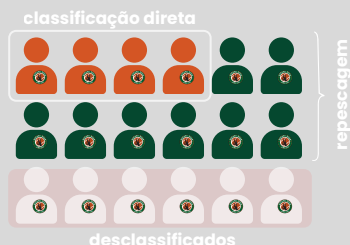
4 atletas ou duplas serão **classificados diretamente** para as quartas de final como cabeças de chave.

Disputarão a **repescagem**:

5º x 12º / 6º x 11º / 7º x 10º / 8º x 9º

Os vencedores **avancam para as quartas de final**.

### Exemplo:



### Confrontos das quartas:

1º cabeça de chave x vencedor (5º x 12º)

3º cabeça de chave x vencedor (7º x 10º)

2º cabeça de chave x vencedor (6º x 11º)

4º cabeça de chave x vencedor (8º x 9º)

## RANKINGS COM MAIS DE 30 ATLETAS OU DUPLAS

8 atletas ou duplas **serão classificados diretamente** para as oitavas de final.

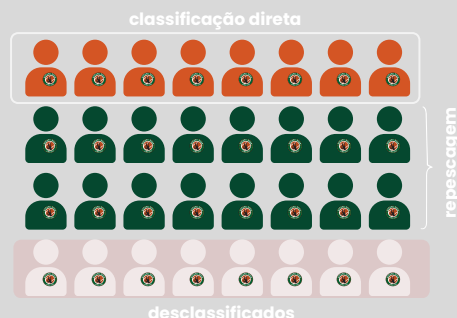
Disputarão **repescagem**:

9º x 24º / 10º x 23º / 11º x 22º / 12º x 21º

13º x 20º / 14º x 19º / 15º x 18º / 16º x 17º

Os vencedores completam a chave das oitavas.

### Exemplo:



### Confrontos das oitavas:

1º cabeça de chave x vencedor (9º x 24º)

5º cabeça de chave x vencedor (13º x 20º)

2º cabeça de chave x vencedor (10º x 23º)

6º cabeça de chave x vencedor (14º x 19º)

3º cabeça de chave x vencedor (11º x 22º)

7º cabeça de chave x vencedor (15º x 18º)

4º cabeça de chave x vencedor (12º x 21º)

8º cabeça de chave x vencedor (16º x 17º)



# ESTRUTURA MATA-MATA

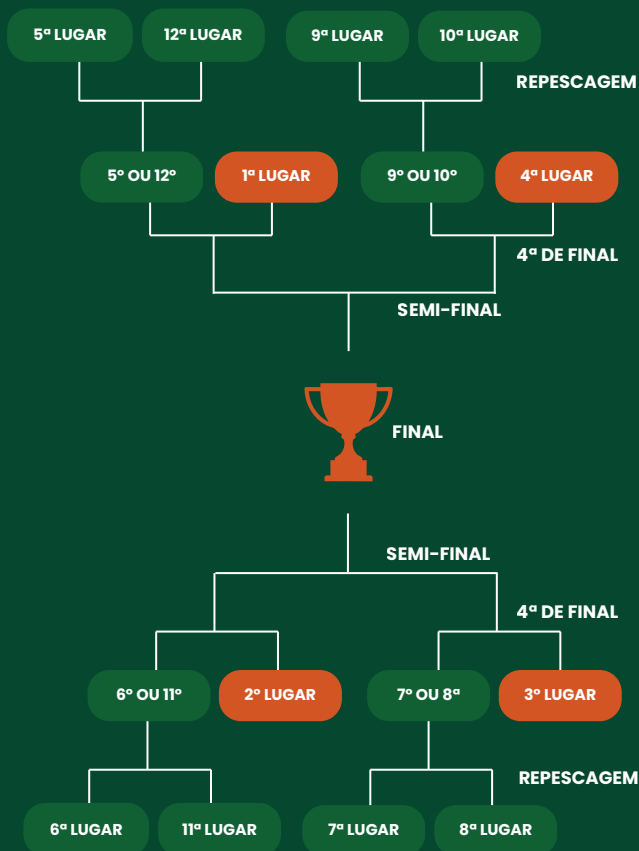
Rankings com **mais de 30 atletas ou duplas**





# ESTRUTURA MATA-MATA

Rankings com **menos de 30 atletas ou duplas**





# CRONOGRAMA

## FASE DE RANKING

### SIMPLES

01/05 A 31/05 : 2 JOGOS

01/06 A 30/06 : 2 JOGOS

01/07 A 31/07 : 2 JOGOS

### DUPLAS

01/05 A 31/05 : 1 JOGO

01/06 A 30/06 : 1 JOGO

01/07 A 31/07 : 1 JOGO

## REPESAGEM

01/08 A 16/08 : 1 JOGO

## FASE MATA-MATA

### < 30 ATLETAS

17/08 A 03/10 : 3 JOGOS

Fase começa nas quartas de final

### > 30 ATLETAS

17/08 A 03/10 : 4 JOGOS

Fase começa nas oitavas de final

## FINAL

03/10 : 1 JOGO

Jogo realizado em quadra definida pela organização, com data e horário previamente agendados, onde ocorrerão todas as finais do campeonato no mesmo dia.

**EVENTOS**

**ENTREGA  
DOS KITS**

**A DEFINIR**

**FINAIS 03/10**



# W.O. OU DESISTÊNCIA

## O W.O. PODERÁ SER APLICADO NAS SEGUINTE SITUAÇÕES:

- Quando um atleta **informar que não poderá realizar a partida**, seja por lesão, viagem ou outro motivo, o adversário poderá receber a **vitória por W.O.**
- Se os atletas já tiverem definido **data e horário e um deles não puder comparecer**, o adversário poderá aplicar W.O.. Recomenda-se sempre **bom senso** entre os atletas caso desejem remarcar.
- Existe tolerância de **até 10 minutos após o horário marcado**. Após esse período, o adversário poderá optar pelo W.O., caso não queira aguardar.
- Caso os atletas **não consigam chegar a um acordo** de data dentro do mês da rodada, o atleta que apresentar maior disponibilidade de datas poderá solicitar a vitória por W.O.

## PONTUAÇÃO NO W.O.

### VITÓRIA WO:

**+100**  
PONTOS

Não contabiliza  
saldo de games

### DERROTA WO:

**+0**  
PONTOS

## ATENÇÃO

Para manter o campeonato competitivo, atletas que apresentarem **recorrência de W.O.** poderão ser avaliados pela organização e, se necessário, excluídos da competição.

## LESÃO/DESISTÊNCIA

Caso a partida seja interrompida por **lesão ou desistência**, o atleta poderá registrar no LetzPlay o placar até o momento da interrupção. No aplicativo existe um campo específico para indicar o motivo da não conclusão da partida. Nesse caso, **serão contabilizados os games disputados até o momento da interrupção**, assim como a pontuação correspondente desses games.



**Se a partida não for concluída por limite de horário ou chuva, os atletas deverão marcar uma nova data para finalizar o jogo.**



# FINAIS E PREMIAÇÃO

## EVENTO DAS FINAIS

As finais serão disputadas em **jogo único no dia 03/10**, em quadra definida pela organização do campeonato. O **evento** será aberto para atletas, amigos e convidados, reunindo todos os participantes do Geraes Open para o dia das decisões.

## PREMIAÇÃO

**CAMPEÃO**  
1ª CLASSE - SIMPLES

R\$ 2000

**VICE**  
1ª CLASSE - SIMPLES

R\$ 1000

**CAMPEÃO**  
DEMAIS CLASSES

R\$ 1000

**VICE**  
DEMAIS CLASSES

R\$ 500



# GERAES OPEN CLUB

## O APLICATIVO DE EXPERIÊNCIAS DO GERAES

Além dos jogos, o Geraes Open oferece uma **experiência exclusiva para os atletas através do Geraes Open Club**, nosso aplicativo de benefícios e experiências.

Durante o campeonato, os participantes terão **acesso a vantagens, experiências e benefícios exclusivos** oferecidos por parceiros do evento.

## COMO FUNCIONA

O acesso ao aplicativo é **exclusivo para atletas inscritos** e estará disponível do dia **01 de maio até a final do campeonato**. Para acessar, o atleta deverá solicitar seu código de acesso pelo WhatsApp da organização.

Caso o atleta **não solicite o código** dentro do período do campeonato, **não será possível ativar o acesso posteriormente**. Após o encerramento do campeonato, todos os acessos serão automaticamente desativados.



## EXPERIÊNCIAS DISPONÍVEIS

Dentro do aplicativo, os atletas poderão encontrar benefícios como:

- **experiências gastronômicas**
- **descontos em parceiros**
- **benefícios exclusivos**
- **ativações especiais durante o campeonato**

→] [BAIXAR IPHONE](#)

→] [BAIXAR ANDROID](#)

→] [SOLICITAR CÓDIGO](#)



# QUADRAS PARCEIRAS

## FAMA TENNIS

R. GERALDO VASCONCELOS, 210 - ESTORIL  
QUADRA ABERTA | SAIBRO

 (31) 99799-0103

## DOZE RACKETHOUSE

R. DOZE, 90 - INCONFIDENTES, CONTAGEM  
QUADRA ABERTA | SAIBRO

 (31) 99556-1233

## FAST TENNIS SANTA LÚCIA

R. HALLEY, 1105 - SANTA LÚCIA  
QUADRA ABERTA | SAIBRO

 (31) 97364-7886

## FAST TENNIS PAMPULHA

OTACÍLIO NEGRÃO DE LIMA, 7000 - BANDEIRANTES  
QUADRA ABERTA | SAIBRO

 (31) 99916-5000

## ARENA7POINT

AV. CÉSAR AUGUSTO FARIA SIMÕES, 1500 - CONTAGEM  
QUADRA ABERTA | SAIBRO

 (31) 99799-0103

## OPEN TENNIS

AV. PROF. CLÓVIS SALGADO, 1750 - BANDEIRANTES  
QUADRA ABERTA | SAIBRO

 (31) 99866-1110

## PLENO TENNIS

RUA ALCINA CAMPOS TAITSON, 117, IBIRITÉ  
QUADRA COBERTA | RÁPIDA

 31 99923-7000



# USO DE IMAGENS E DADOS

Ao se inscrever no campeonato, o **atleta autoriza** o uso de sua imagem, nome e registros das partidas em fotos, vídeos e materiais de divulgação do evento.

A organização também **poderá compartilhar informações básicas dos participantes com parceiros e patrocinadores**, para ações de marketing, divulgação e campanhas promocionais.

Essa autorização inclui publicações em redes sociais, site, materiais institucionais e comunicações do evento.



**geraesopen**

*Para quem vive o tênis.*