



RANKING SQUASH PB

Válido pelo CAMPEONATO PARAIBANO DE SQUASH 2011

REGULAMENTO

(modificados itens 5.1 e 8.1 com validade para a 2ª Etapa)

1. Definição de objetivos e participantes.

- 1.1 O Ranking Squash PB (RKS-PB) tem por objetivo reunir os atletas que praticam squash no Estado da Paraíba e classificá-los por desempenho técnico através de competição regular anual.
- 1.2 O RKS-PB é a principal competição oficial da Federação Squash Paraíba – FSPB, e é válida como Campeonato Paraibano de Squash de 2011, sendo seus vencedores declarados campeões paraibanos, de acordo com a pontuação geral do ano.
- 1.3 Qualquer clube, associação ou empresa da Paraíba, que tenha atletas praticantes e estrutura para squash, poderá aderir ao RKS-PB. Para isso, deverá colocar suas quadras à disposição da competição e indicar um representante para registrar os jogos ocorridos em suas instalações e ser um facilitador dos contatos com a Administração.

2. Estrutura geral da competição

- 2.1 O RKS-PB terá 3 (três) etapas anuais, tendo cada uma a duração aproximada de 90 dias, sendo 75 dias de jogos regulares e 15 dias de intervalo para imprevistos, apuração e programação, em calendário a ser divulgado.
- 2.2 A classificação inicial dos atletas já ranqueados será em função da posição final na última etapa do Ranking do ano anterior, após as promoções e rebaixamentos.
- 2.3 Os novos inscritos entrarão após o último ranqueado. Para novatos de nível equivalente, as posições iniciais serão por ordem de inscrição. Para todos os novos ingressantes, a Administração fará uma avaliação de nível de jogo, com base em resultados anteriores e no parecer dos professores, ordenando-os da forma mais justa possível, para evitar desníveis acentuados na classificação inicial.
- 2.4 Os atletas serão divididos em grupos de 6 (seis) em ordem crescente de ranking. Assim o Grupo 1 será formado pelos atletas com ranking de 1 a 6, o Grupo 2 pelos atletas de 7 a 12 e assim por diante. Os últimos grupos poderão ter número de atletas diferente para evitar que o último grupo fique com menos de 4 (quatro) jogadores.
- 2.5 Conforme o número de participantes por sexo, o RKS-PB poderá ser dividido em Feminino e Masculino, obedecendo às mesmas regras.
- 2.6 Em cada etapa todos os participantes jogarão entre si, em regime “*round-robin*”, todos contra todos uma vez, e a classificação final do grupo será definida pelos seguintes critérios, em ordem de prioridade:
 - a) número de vitórias
 - b) avaliação de confronto direto entre atletas empatados em número de vitórias no grupo, verificando-se, pela ordem: vitórias, saldo de games e saldo de pontos (nos jogos entre os empatados).
 - c) saldo de games, considerando todos os jogos do grupo (se o confronto direto não resolver)
 - d) saldo de pontos, considerando todos os jogos do grupo (no caso de persistir o empate)
 - e) persistindo o empate, a classificação priorizará o atleta com classificação original inferior

3. Desafios

- 3.1 Caso o atleta se julgue classificado em grupo aquém do seu nível de jogo, poderá desafiar qualquer grupo acima do seu, sendo vedado o desafio a mais de um grupo pelo mesmo atleta. O desafio deverá ser formalizado após a divulgação do resultado de uma etapa em até 5 (cinco) dias.
- 3.2 O desafiante sairá do seu grupo e jogará a etapa contra todos os integrantes do grupo desafiado, devendo para ter sucesso, ser considerado em primeiro ou segundo lugar no confronto com os titulares e perdendo no máximo uma partida. Observe-se que o desafiante pode perder uma partida e ainda assim, pela combinação de resultados, ficar em primeiro ou segundo, mas perdendo a segunda partida, independente de uma possível classificação em segundo, terá perdido o desafio.
- 3.3 O atleta novato no RKS-PB que não é iniciante, deverá obrigatoriamente desafiar um grupo compatível com seu nível. Poderá a FSPB rejeitar o desafio se julgar que o grupo escolhido é de nível muito inferior ao do atleta.
- 3.4 Poderá haver até dois desafios para o mesmo grupo mas, excepcionalmente, a FSPB poderá aceitar um terceiro desafio em um grupo que tenha menos de 6 (seis) jogadores titulares. Todos os desafiantes deverão jogar contra

todos os integrantes do grupo e terão seus resultados avaliados individualmente contra o grupo, sem considerar os jogos dos outros desafiante.

- 3.5 Havendo mais de um desafiante, eles não jogam entre si, pois o objetivo é o confronto com o grupo original.
- 3.6 Os jogos de desafio valem apenas para se avaliar de o desafiante entra no grupo ou é eliminado, mas não são considerados para efeito de classificação dos integrantes do grupo original. No entanto, todos os jogos ocorridos pontuam para o cálculo do índice de produtividade para o prêmio especial de pontuador (item 7.6.a).
- 3.7 Ao final da etapa, após eliminados os desafiante perdedores, e havendo um ou mais desafiante vencedores, a classificação final do grupo obedecerá aos seguintes critérios:
 - 3.7.1 Se houverem desafiante que foram considerados em primeiro lugar no confronto com os titulares, eles ocupam os primeiros lugares, ordenados pelos critérios: número de vitórias, saldo de games e saldo de pontos. Permanecendo o empate, prevalece a posição de ranking na etapa anterior, ou no caso de novatos, a ordem de inscrição.
 - 3.7.2 Em seguida, fica classificado o atleta que conquistou o primeiro lugar do grupo original.
 - 3.7.3 Se houverem desafiante que se colocaram em segundo lugar no confronto com os titulares, eles se classificam em seguida, ordenados pelo saldo de games e saldo de pontos. Permanecendo o empate, prevalece a posição de ranking na etapa anterior, ou no caso de novatos, a ordem de inscrição.
 - 3.7.4 Finalmente, são classificados os demais jogadores do grupo original, seguindo as posições conquistadas.
- 3.8 O desafiante perdedor voltará ao seu grupo de origem no último lugar. Caso haja mais de um perdedor de desafios no grupo, a ordem inicial relativa entre os dois será considerada.

4. Pontuação Geral

- 4.1 Após os jogos da etapa, incluindo os desafios, e definida a classificação do grupo, antes das trocas de posições, promoções e rebaixamentos, serão atribuídos os pontos para a classificação final do RKS-PB, segundo a escala a seguir, a partir do 1º lugar do Grupo 1 e assim sucessivamente, sem distinção de grupos:

CLASSIFICAÇÃO	PONTOS
1. Lugar	100
2. Lugar	80
3. Lugar	70
4. Lugar	65
5. Lugar	60
6. Lugar	55
7. Lugar	50
8. Lugar	45
9. Lugar	40
10. Lugar	35
11. ao 40. Lugar	30, 29, 28 ... 1

- 4.2 A partir do 41. lugar não há pontuação na etapa, e os atletas que não marcarem pontos durante todo o ano terão suas classificações definidas pela posição em que se colocarem no final da competição.

5. Formação dos novos grupos

- 5.1 Concluída a etapa, o primeiro colocado de cada grupo subirá duas posições, jogando a próxima etapa na posição que seria do penúltimo colocado do grupo superior. E o último do grupo descenderá duas posições, jogando a próxima etapa na posição que seria do segundo lugar do grupo inferior. Haverá então um jogo tira-teima do segundo do grupo inferior contra o penúltimo do grupo superior, valendo a troca de posição entre os mesmos, no caso de vitória do atleta do grupo inferior. O jogo tira-teima tem preferência de quadra para o atleta do grupo superior.
- 5.2 Após processadas as trocas de posição, todos os competidores serão ordenados e uma nova divisão de grupos de 6 (seis) será feita, podendo acontecer mudanças de grupo. Observe-se que, havendo desafios bem sucedidos, uma troca de posição pode não implicar em promoção de grupo, e jogadores em qualquer colocação no grupo poderão ser rebaixados.
- 5.3 A administração divulgará o resultado da classificação da etapa com os novos grupos formados, dando um prazo de cinco dias úteis para possíveis contestações e desafios.

- 5.4 O atleta poderá pedir suspensão de uma etapa por motivo particular, desde que formalize antes do seu início, podendo retornar na etapa seguinte, sendo reclassificado duas posições abaixo de todos os atletas que tinham posição superior à sua no início da etapa suspensa.
- 5.5 A não participação do atleta em duas etapas consecutivas, ou a perda de todos os jogos por WO em uma etapa, implica automaticamente na sua desclassificação, com perda de sua posição no RKS-PB, e num eventual retorno será tratado como novato.

6. Realização dos jogos

- 6.1 Todos os jogos serão realizados em melhor de cinco games de 11 pontos corridos, estendendo-se até que haja diferença mínima de dois pontos no game.
- 6.2 Os jogos oficiais poderão ser marcados em qualquer dia da semana, e a Administração procurará conciliar as disponibilidades pessoais que sejam comunicadas com antecedência. Não sendo possível essa conciliação, fica estabelecida a condição preferencial para os sábados no Squash Bessa.
- 6.3 Para indicação da sede do jogo entre atletas de João Pessoa e Campina Grande a Administração poderá considerar: a) cidade com maior número de participantes no grupo, b) atleta com melhor ranking no início da etapa. No entanto, ao se inscrever no Ranking, cada atleta se dispõe a fazer pelo menos uma viagem entre as duas cidades a cada etapa, sendo escalado para até 3 (três) jogos num fim-de-semana.
- 6.4 A administração fará a marcação de todos os jogos da etapa, uma única vez, com antecedência de pelo menos 72 horas, comunicando aos jogadores e aos clubes participantes através dos e-mails cadastrados.
- 6.5 A antecipação ou adiamento do jogo poderá ser acordado entre os atletas, modificando data, hora e local, mas nesse caso assumem a total responsabilidade por sua realização.
- 6.6 Todo atleta tem direito a pedir adiamento do jogo marcado pela Administração, por motivo particular, desde que seja comunicado ao e-mail squashparaiba@gmail.com, diretamente ao adversário, ou pessoalmente na Secretaria do RKS-PB, com antecedência mínima de 48 horas. Nesse caso, não caberá WO para nenhum dos atletas e os mesmos deverão entrar em acordo para uma nova data, horário e local para sua realização, sendo que o atleta que pediu adiamento perde direito à prioridade de campo.
- 6.7 Não havendo o pedido de adiamento regulamentar, o atleta presente ao local do jogo, deverá comunicar o fato à Administração em no máximo 24 horas depois da data/hora marcada, tendo então o WO provisório a seu favor. A responsabilidade de uma nova data passa a ser dos atletas mediante acordo e, se o jogo acontecer até o final da etapa, o WO será retirado. A Administração recomenda que, nos casos em que houver um comunicado prévio do atleta impossibilitado, ou quando o mesmo apresentar explicações ao adversário mesmo fora do prazo, que se faça um esforço para realização da partida.
- 6.8 No caso do jogo não realizado no dia marcado sem qualquer comunicação à Administração, será marcado WO duplo provisoriamente ficando na dependência de acordo entre os atletas a sua realização no prazo da etapa.
- 6.9 Para jogos decididos por W.O. o placar para efeito de classificação e desempates é computado como um triplo 0x11 penalizando o perdedor, ou os dois, no caso de W.O. duplo.
- 6.10 Os jogos serão disputados obrigatoriamente com um árbitro a ser designado pelo clube sede do jogo, tendo qualquer competidor direito de veto à designação, antes do início do jogo. As decisões do árbitro são irrecorríveis, com plenos poderes para aplicação de penalidades, em acordo com as regras mundiais do squash que são divulgadas pela FSPB e todo participante tem obrigação de conhecer.
- 6.11 Cabe ao árbitro da partida comunicar à Administração o resultado completo do jogo, em súmula oficial assinada contendo local, data, hora inicial e final, resultado completo (pontos e games) e ocorrências. O jogo só será considerado realizado após o recebimento da súmula pela FSPB.

7. Premiação

- 7.1 Os prêmios oferecidos por eventuais patrocinadores e a parcela da arrecadação de inscrições destinada à premiação serão convertidas em prêmios e troféus para todas as categorias, sendo vedada a premiação em dinheiro. A definição dos prêmios é atribuição da FSPB.
- 7.2 A posição final do atleta no RKS-PB é decidida após a conclusão da última etapa e as posteriores inversões de posição entre perdedores e vencedores dos grupos.
- 7.3 Serão laureados com base no total de pontos conquistados durante o ano, o Campeão Paraibano e os atletas com melhor classificação, havendo premiação garantida para um número de atletas equivalente a 25% do número de inscritos. A classificação final não necessariamente corresponderá à posição final do atleta no RKS-PB, mas

considera seu desempenho durante todo o ano, nas três etapas. Em caso de empate na pontuação, o desempate se dará em favor do atleta na melhor posição final do ranking.

7.4 Considerando as posições finais no RKS-PB, independentemente dos pontos acumulados, serão indicados os campeões, vice e terceiro lugar das seguintes categorias especiais por idade e sexo:

- a) mirim – até 14 anos completados no ano, sem distinção de sexo
- b) juvenil – até 18 anos completados no ano, podendo ser dividida em masculino e feminino, caso haja pelo menos três competidores(as) na categoria.
- c) master – a partir de 30 anos completados no ano, podendo ser divididas em 40+ e 50+, caso haja pelo menos três competidores(as) na faixa.
- d) feminino – sem distinção de idade (no caso do RKS-PB ser jogado com grupos mistos).

7.5 Caso um(a) atleta seja ganhador(a) em duas categorias entre as definidas nos itens 7.3 e 7.4, receberá apenas o prêmio mais significativo.

7.6 Haverá prêmios especiais para as seguintes performances, para quem participou de pelo menos duas etapas, sem distinção de sexo ou idade:

- a) Maior pontuador: maior razão entre pontos ganhos e pontos perdidos, em todos os games jogados, incluindo desafios, sem considerar as vitórias por W.O. Observe-se que o prêmio valoriza cada ponto jogado e não games. Assim, um atleta pode perder a partida e se sair melhor nesse quesito.
- b) Maior ascensão: maior diferença entre a posição inicial e final do atleta, computada por etapa e totalizada no ano. Leva-se em conta as promoções e rebaixamentos do grupo na etapa. O novato que entra por desafio vencedor, tem 7 degraus computados e o que perde tem 7 degraus negativos.

Em caso de empate nesses itens, decide-se pelo atleta que chegou ao final em melhor posição.

8. Recursos Financeiros

8.1 As taxas para participação no RKS-PB obedecerão aos seguintes critérios:

- a) Valor anual, válido para as três etapas: R\$ 140,00, sendo de R\$ 120,00 para atletas filiados à FSPB.
- b) Valor com desconto para o feminino, juvenil e professores de squash: R\$ 120,00, sendo de R\$ 100,00 para atletas filiados à FSPB.
- c) Forma de pagamento: integral na inscrição, ou dividida em duas parcelas, ficando 50% até 30 de abril.
- d) Taxa de desafio para atletas já ranqueados: R\$ 20,00 pagos ao fazer o desafio a um grupo,
- e) Desafio para ingressantes novatos: sem taxa. Obs. Caso o desafiante não tenha sucesso na etapa, fica franqueado novo desafio isento no grupo imediatamente inferior na etapa seguinte.
- f) Desconto para ingressantes apenas na segunda ou terceira etapas: 20% por etapa não jogada.
- g) Não haverá qualquer tipo de isenção, cabendo aos clubes a opção de patrocinarem os atletas de seu interesse, sem prejuízo da arrecadação do RKS-PB

8.2 A arrecadação das taxas terá a seguinte destinação:

- a) 20%: Taxa de administração do RKS-PB
- b) 45%: Premiação, incluindo troféus, medalhas e brindes
- c) 35%: Sedes dos jogos (distribuídos proporcionalmente ao número de jogos realizados em cada local).

8.3 Ao final do Ranking a Administração divulgará o balanço da distribuição dos recursos a cada clube.

9. Questões Gerais sobre o Regulamento

9.1 As questões omissas neste regulamento e dúvidas em sua interpretação apresentadas por qualquer participante serão resolvidas e divulgadas pela Diretoria da FSPB.

João Pessoa, em 14 de junho de 2011

Gilvandro Rodrigues Filho
Presidente

José Aurino Campos Filho
Diretor Técnico

Contato: gilvandrorf@gmail.com e (83) 9305-0739