

TORNEO DI OTTOBRE 2008

REGOLAMENTO

- Art. 1** Le squadre partecipanti al Torneo sono 10 ognuna composta da N° 8 giocatori. Il torneo è articolato in N° 2 gironi all'italiana, da cinque squadre (girone A e B).
Al termine dei gironi all'italiana le prime 3 (tre) classificate, di ogni girone, accederanno ai quarti di finale.
La 4^a e la 5^a dei due gironi faranno un turno di spareggio per l'accesso al tabellone (4A contro 5B e 5A contro 4B).
Le due vincenti entreranno nel tabellone principale.
- Art. 2** Per ogni girone verrà stilata una classifica in ragione :
2 punti per ogni incontro vinto;
1 punto per il pareggio 2 - 2;
0 punti per la sconfitta.
Nel caso di punteggio di parità, alla fine dei gironi all'italiana, si ricorrerà alla differenza games ed al risultato degli scontri diretti.
- Art. 3** Ogni incontro consta di N° 4 partite di doppio, al meglio dei 9 Games, con Tie-Break sull'8-8. **In ogni incontro dovranno giocare tutti i componenti di ciascuna squadra.**
Il doppio N° 1 dovrà essere composto da due giocatori classificati in fascia alta (dall'1 al 4).
Il doppio N° 2 dovrà essere composto da due giocatori classificati in fascia bassa (dal 5 all'8).
I doppi N° 3 e 4 dovrà essere composto da giocatori di fascia mista (un giocatore dall'1 al 4 ed uno dal 5 all'8).
Un giocatore assente può essere sostituito da un qualsiasi compagno di classifica inferiore, in ogni caso nessun giocatore potrà effettuare più di due incontri nella stessa giornata, ad esclusione della partita di spareggio ove necessaria.
Il giocatore N° 8 può essere sostituito dal N° 7, ma la relativa partita avrà inizio con il punteggio di 0 - 3.
L'assenza di due giocatori comporterà in ogni caso la perdita di una partita per 9 - 0.
- Art. 4** Negli incontri non si disputeranno più i vantaggi.
Sul 40 pari si giocherà il punto secco. Se il turno di servizio toccherà al più alto in classifica della coppia, dovrà necessariamente rispondere l'avversario più alto in classifica e viceversa, mantenendo la disposizione della coppia ricevente.
- Art. 5** **IMPORTANTE**
Per fare in modo che gli incontri siano maggiormente equilibrati si utilizza lo strumento dell'Handicap.
Ogni qualvolta la differenza tra la somma dei numeri dei giocatori in campo dia come risultato 4 la formazione più debole partirà ogni Game da un punteggio di +15 e la formazione più forte partirà da un punteggio di -15.
Nel caso in cui la differenza sia 3 la formazione più debole partirà da un punteggio di +15 per ogni Game.
Esempio: Giocatori 1-2 contro 3-4; Differenza (7 - 3 = 4) in questo caso il punteggio sarà -15/+15.
Giocatori 1-5 contro 3-6; Differenza 3; in questo caso il punteggio sarà 0/ +15.
Nel tie break con differenza di 3 si partirà 0/2 nel caso di differenza 4 sarà -1/2.
- Art. 6** La formazione dei doppi deve essere **comunicata per iscritto, contemporaneamente**, da entrambi i capitani **tassativamente entro le ore 19,30.**
Alle 19,30 i due Capitani effettueranno il sorteggio per determinare l'ordine degli incontri.
Alle 19,45 gli incontri dovranno avere inizio.
La squadra che non sarà in grado di presentare in campo i giocatori designati perderà l'incontro per 9 - 0.
ATTENZIONE : ORARIO DEGLI INCONTRI A SEGUIRE.
- Art. 7** Le date e gli orari degli incontri sono indicati nel calendario di gara e sono tassativi.
Tutti i componenti della squadra devono essere presenti all'orario stabilito.
- Art. 8** **Nel tabellone ad eliminazione diretta, nel caso di risultato di parità 2 - 2 sarà disputato un doppio di spareggio al meglio dei 6 giochi.**
La coppia di spareggio verrà sorteggiata ogni turno. Tale estrazione avverrà alle ore 19,30 dopo che i capitani avranno consegnato le rispettive formazioni. In caso di assenza, di un giocatore, all'atto della consegna della formazione, già sorteggiato per la disputa dello spareggio, potrà essere schierato un giocatore di numero inferiore. In assenza del giocatore numero 8 potrà essere inserito il giocatore numero 7; in questo caso la partita di spareggio avrà inizio con un punteggio di 0 - 2 per l'altra squadra (nel caso limite in cui venisse estratta la coppia 7 - 8 e fosse assente almeno uno dei giocatori verrà data la vittoria all'altra squadra).
In caso di infortunio durante l'incontro del giocatore sorteggiato per lo spareggio, egli non potrà essere sostituito.
- Art. 9** Eventuali sostituzioni nelle squadre, che per qualsiasi motivo siano rimaste prive di un giocatore durante il torneo, sono possibili solo eccezionalmente ed a discrezione del Responsabile del torneo, e per un massimo di n° 1 sostituzioni.
Tali sostituzioni possono avvenire solo in caso di rinuncia da parte del giocatore di una squadra con un giocatore di pari livello estratto a sorte tra le riserve e tra i giocatori di pari livello già eliminati.
La sostituzione sarà definitiva per la parte restante del torneo. La sostituzione deve essere definita entro le ore 12.00 del giorno della gara. Dopo tale ora non sarà più possibile effettuare alcuna sostituzione.
In caso di sostituzione dei giocatori verrà premiato solamente il giocatore che ha portato a termine il torneo.
- Art. 10** La quota di iscrizione è fissata in **Euro 25,00** per ogni componente della squadra e sarà compito del capitano di ogni squadra raccogliere il relativo importo (euro 200,00) e consegnarlo in segreteria al termine del primo giorno di gara.
- Art. 11** Si giocherà con palle BABOLAT VS fornite dal circolo.
- Art. 12** **Tutti i capitani sono tenuti a comunicare il risultato dell'incontro in segreteria (compresi i risultati parziali di ogni partita).**