



### Articolo 1. Il funzionamento della manifestazione

Il torneo sarà disputato presso i seguenti Centri Sportivi: FP14 di Quartu Sant'Elena, Vibora di Selargius e Ferrini Padel di Cagliari presso il quale sarà disputata l'intera Fase Finale; il tutto nella data di Sabato 24-07-2021. Le iscrizioni scadranno il 22-07-2021.

Comunicato di Presentazione con struttura della Fase a Gironi, abbinamenti della Fase Finale e calendari, saranno pubblicati e inoltrati alle squadre entro le 12:00 di Sabato 24-07-2021.

Nella Fase a Gironi e nei Quarti Di Finale si giocherà con formula all'americana, pertanto match di soli game senza set, con gare della durata di 30'; le squadre in campo saranno avvertite 5' prima dello scadere che il game in corso in quel momento sarà l'ultimo giocabile.

Qualora le squadre volessero procedere a un riscaldamento preliminare questo verrà comunque conteggiato nei 30' di gara sia nella Fase a Gironi sia nei Quarti Di Finale. Il tempo speso per riscaldarsi non sarà recuperato.

Nella Fase a Gironi così come nei Quarti Di Finale in caso di arrivo sul 40-40 in uno o più game, si procederà con punto del vantaggio e "Killer Point". Nei Quarti Di Finale questo sistema sarà decisivo qualora al 30' sussistesse la parità tra le due squadre.

I punti per ogni partita vinta nella Fase a Gironi sono 3; qualora al termine dei 30' ci fosse una situazione di parità sarà assegnato un punto per squadra. In caso di arrivo di due o più squadre a pari punti al termine della Fase a Gironi prevarranno i risultati ottenuti negli scontri diretti e in caso di ulteriore parità dapprima i punti degli scontri diretti e in seconda battuta la differenza generale nei punteggi.

Nelle Semifinali e nella Finale si disputeranno sei game e nel caso in cui dovesse sussistere il risultato di parità si procederà al tie-break, in questo caso vincerà la partita chi per primo riuscirà a raggiungere i 7 punti. In caso di ulteriore parità sul 6-6 al tie-break, avrà vinta la partita chi arriverà per primo a +2 punti (esempio 8-6, 9-7 ecc.).

#### Articolo 1 Paragrafo 1. Chi può iscriversi

Il torneo è misto facoltativo per cui aperto sia a un pubblico maschile che femminile. L'età minima per giocare è di anni 16 per la quale età, così come per i 17 anni, i giocatori dovranno presentare una liberatoria firmata da chi ne esercita la patria potestà.

#### Articolo 1 Paragrafo 2. La rosa ufficiale e come operare su di essa

Ogni squadra può contenere un massimo di 4 giocatori, nessuno di questi condiviso con altre squadre partecipanti.

Ogni squadra può modificare la propria rosa sino a Venerdì 23-07-2021 alle 17:00, non oltre per rispettare le tempistiche assicurative.

#### Articolo 1 Paragrafo 3. La gara

L'attrezzatura di gioco non comprende né scarpe da calcio né scarpe da calcetto, si devono usare le apposite scarpette o scarpette da tennis. Si consiglia inoltre ai giocatori l'utilizzo di cappellini per le ore più calde.

Nel caso in cui una squadra dovesse ritardare oltre i 5 minuti nel presentarsi a una partita questa subirà la sconfitta a tavolino con 1 punto di penalizzazione. Nel caso in cui il fatto dovesse verificarsi un'altra volta con la stessa squadra, questa sarà esclusa dal torneo senza la restituzione di quanto versato in termini di quote.

Le gare non sono dirette da alcun arbitro. Saranno le stesse squadre a conteggiare i punti sotto l'occhio vigile e attento degli organizzatori.

Le sostituzioni tra compagni di squadra a partita in corso d'opera sono concesse solo ed esclusivamente in caso di infortunio o malanno grave da parte di un giocatore.

In battuta, la pallina deve rimbalzare per terra e poi essere colpita dal battitore con la racchetta. La pallina, in battuta, deve essere colpita ad un'altezza massima della vita.

Riguardo a punti o falli in partita, si segnala:

- Se la pallina rimbalza due volte sul campo avversario, è punto a favore,
- Se la pallina, colpita in schiacciata, esce dal recinto di gioco, è punto a favore,
- Se la pallina rimbalza sul campo e poi sulla gratta si ha una seconda possibilità,
- Se la pallina fa “net”, il battitore ha ulteriori due possibilità come se non avesse battuto,
- Se la pallina fa “net”, rimbalza sul campo avversario e va sulla gratta, il battitore ha un'altra possibilità,
- Se la pallina colpita in battuta, va oltre la linea bianca avversaria, il battitore ha una seconda possibilità,
- Il ribattitore ha la possibilità di schiacciare la pallina contro la vetrata per mandarla sul campo avversario,
- Se la pallina rimbalza direttamente sulla gratta o sul vetro delimitante il campo avversario, è punto contro.

Si ha un “net” quando la pallina colpita dal battitore colpisce o sfiora, comunque assume una traiettoria diversa, dopo aver colpito il bordo alto della rete divisoria tra i due campi.

#### [Articolo 1 Paragrafo 4. Il regolamento tecnico](#)

Un giocatore deve battere sul campo avversario colpendo la pallina verso il lato opposto del campo avversario. Durante la battuta il giocatore deve stare dietro la linea bianca che delimita il proprio campo in battuta.

I punti vengono così calcolati: 15-0, 30-0, 40-0, gioco. Nel caso in cui si arrivi su una situazione di 40-40 si gioca il punto del vantaggio e subito dopo per il “Killer Point” che andrà a stabilire chi sarà a vincere il set.

Nel caso in cui il battitore sbaglia la prima battuta ossia la pallina finisca sulla rete o sulla parte sbagliata del campo avversario, avrà un'altra possibilità. Fallita anche quest'ultima sarà punto per gli avversari.

Per ulteriori norme si rimanda al regolamento FIP sul Padel.

#### [Articolo 1 Paragrafo 6. La disciplinare e le sanzioni](#)

Nel caso in cui i giocatori di una squadra o una squadra stessa dovessero comportarsi in maniera altamente irrispettosa verso qualsiasi componente facente parte il torneo dagli avversari, agli organizzatori ai gestori del Centro Sportivo ospitante, questa verrà richiamata una prima volta, alla seconda verrà esclusa senza che gli venga reso quanto versato.

#### [Articolo 1 Paragrafo 7. Post ritiro o espulsione squadra, ripescaggio nella Fase Finale](#)

In caso di ritiro o espulsione di una squadra a manifestazione in corso, la squadra ritirata subirà la sconfitta delle precedenti ed eventuali successive partite per 0-6 a tavolino.

In caso di ritiro o espulsione di una squadra a Fase Finale in corso, a prenderne eventualmente il posto come ripescata sarà la squadra eliminata da quella ritirata o espulsa, nel turno precedente.

#### [Articolo 2. L'assicurazione e gli infortuni, come comportarsi](#)

PGS attiva le assicurazioni dopo due giorni lavorativi dalla ricezione dei dati e la quota della persona. Giocatori e dirigenti vanno obbligatoriamente assicurati per ogni squadra con cui partecipano.

Le assicurazioni sono nominali per cui la quota può essere usata solo per una persona. La copertura è valida per infortuni occorsi in partite ufficiali.

Al fine di poter aprire un sinistro, un giocatore infortunato deve obbligatoriamente:

- Far mettere a referto l'accaduto dal direttore di gara della partita in questione,
- Produrre entro 24 ore dal fatto accaduto il certificato medico di pronto soccorso,
- Contattare AT League non oltre 7 giorni dal fatto accaduto.

### Articolo 3. Premi, quando e come ritirarli

Coppe e trofei potranno essere ritirati solo durante la cerimonia conclusiva del campionato. In palio:

- 1° e 2° assoluto: coppa.

Quanto non contemplato sul presente Regolamento è consultabile su [www.atleague.it](http://www.atleague.it) nella sezione FAQ.

Publicato in data 24-07-2021

ASD AT League

tel. 3482117882 – 3491067725 ■ [www.atleague.it](http://www.atleague.it) ■ [atleague@hotmail.com](mailto:atleague@hotmail.com)