



## 1^ PGS ENERGI PADEL CUP 2021-22

### REGOLAMENTO

#### Articolo 1. Il funzionamento della manifestazione

Le iscrizioni scadranno il 15-04-2022. La manifestazione sarà interamente ed esclusivamente disputata presso il Centro Sportivo Energi Padel sito in Settimo San Pietro (CA).

Comunicato di Presentazione con struttura della Fase a Gironi, abbinamenti della Fase Finale e calendari, saranno pubblicati e inoltrati ai presidenti entro 3 giorni dalla prima giornata.

Nella Fase a Gironi le vittorie valgono 2 punti in classifica generale a prescindere che le gare vengano vinte col punteggio di 2 a 0 o 2 a 1; la sconfitta non porta punti in classifica generale, a meno che questa non sia a tavolino vedi Articolo 3 del Regolamento Ufficiale.

In caso di parità di punti in classifica verranno considerati in ordine: risultati nello scontro diretto, differenza set vinti nel medesimo scontro, differenza game vinti in generale, totale game vinti in generale.

Nel 1° turno della Fase Finale potranno sfidarsi squadre di stesso Girone o stessa posizione in classifica ma con Girone diverso, questo accadrà con numero di Gironi dispari.

#### Articolo 1 Paragrafo 1. La squadra

Le squadre possono essere composte da un numero massimo di sei giocatori, tra di questi nessuno può essere classificato nelle graduatorie 2022 in vigore dal 10 Gennaio della F.I.T. Padel in una categoria superiore al 4.NC.

#### Articolo 1 Paragrafo 2. Il calciomercato, quando chiude e come operare

Sino al termine naturale dell'ultima giornata della Fase a Gironi, le squadre potranno operare in questo modo:

- Svincolare e inserire giocatori rispettando i limiti numerici imposti sulla rosa ufficiale;
- Scambiare giocatori tra di esse previo obbligatorio consenso dei presidenti.

#### 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 da tennis.

Non esiste una durata fissa per una partita di padel. Tuttavia sono fissate alcune regole, tra le quali:

- Palleggio preliminare della durata di cinque minuti, questo non sarà concesso ove una delle due squadre fosse in ritardo;
- Il gioco deve essere continuo dalla prima battuta fino a fine gara, fatta eccezione per eventuali infortuni;
- Tra un punto e il successivo l'intervallo massimo consentito è di 20 secondi;
- Quando i giocatori cambiano lato del campo a fine gioco, è consentito un intervallo massimo di 60 secondi;
- Alla fine di ciascuno set è consentito un break massimo di 90 secondi.

Le gare vengono disputate al meglio dei tre set con le seguenti regole:

- In caso di parità sul 40-40 si procederà col vantaggio, per aggiudicarsi un gioco è pertanto necessario avere due punti di scarto;
- In caso di game sul 6-6, questo sarà risolto con un tie-break vinto da chi per primo fa 7 punti con due di vantaggio sugli avversari.

Le gare non sono dirette da alcun arbitro. Saranno le stesse squadre a conteggiare i punti. Ove un responsabile dell'organizzazione non fosse presente nel Centro Sportivo per quella gara, i presidenti dovranno segnalare il risultato finale via messaggio al 3482117882.

Nel caso in cui una squadra non dovesse presentarsi entro 5' dall'orario stabilito, subirà la sconfitta a tavolino per 6-3 / 6-3 a tavolino con 1 punto di penalizzazione. Ove la squadra divenisse recidiva, la penalizzazione andrà progressivamente ad aumentare sino a rischiare l'espulsione dalla competizione.

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.

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 5. Lo spostamento di una gara

Lo spostamento gara va chiesto non oltre 5 giorni dalla stessa altrimenti alla squadra richiedente è addebitata la disdetta campo. È comunque sempre la squadra avversaria a decidere se accettare o meno lo spostamento.

I casi in cui nel giorno e a poche ore dalla gara dovessero esserci condizioni meteo improponibili siano esse di forte vento o forte pioggia, l'organizzazione può insindacabilmente rinviare le partite.

Qualora due squadre si accordassero per lo spostamento di una gara ma non si trovasse spazio presso l'Energi Padel, la gara potrà essere spostata su altro impianto ma l'Energi Padel andrà comunque risarcito della quota di € 40,00 a partita per il Doppio e 20,00 per il Singolo.

#### Articolo 1 Paragrafo 6. Sospensione o interruzione gara

In modo autonomo, due squadre già scese in campo possono decidere di sospendere la loro partita in questi casi:

- Alzarsi di forte vento che rende impossibile il regolare svolgimento del gioco;
- Forte pioggia che rende impossibile il regolare svolgimento del gioco;
- Gravi problema di salute per uno dei presenti sul campo;

Se la situazione non migliora e non si può riprendere entro 20 minuti, si organizzerà altra data per il restante da giocarsi a meno che:

- Le due squadre non si trovino d'accordo per omologare il risultato al momento della sospensione;
- Una delle squadre lasci spontaneamente il campo incorrendo in eventuale sconfitta a tavolino.

Una gara può essere sospesa in via definitiva dall'organizzazione per i motivi di seguito enunciati:

- Atti di razzismo o violenza da parte di un giocatore;
- Rissa tra i presenti dentro il campo;

Nei sopra citati casi si può incorrere in sconfitte a tavolino, anche di entrambe le squadre.

Se solo una squadra ha il tubo delle palline, questa può non giocare e vincere a tavolino. Quella negligente se recidiva sarà penalizzata di 1 punto in classifica. Se la gara ha inizio, non è possibile vincersela a tavolino nemmeno facendo ricorso.

## Articolo 1 Paragrafo 7. La disciplinare e le sanzioni

Il ricorso di una gara omologata o di una squalifica va presentato entro due giorni dalla pubblicazione del primo Comunicato Ufficiale attestante ciò per cui si fa reclamo. La quota ricorso viene restituita se tale viene accolto.

Previo ricorso, per irregolarità nello schieramento di un giocatore mancante nel rispettare il Regolamento, si perde a tavolino. Se recidiva, la squadra subisce 1 punto di penalizzazione in classifica generale.

Il comitato organizzatore si riserva la possibilità di intervenire direttamente nel caso in cui dovessero emergere episodi in cui il regolamento non viene rispettato.

L'organizzazione potrà insindacabilmente prendere provvedimenti contro coloro si comporteranno in maniera irrispettosa verso qualsiasi componente facente parte il campionato: squadre avversarie, giocatori avversari, organizzatori della manifestazione, lavoratori del Centro Sportivo, lo stesso Regolamento Ufficiale. In tal caso gli organizzatori manderanno un primo avviso a chi colpevole di atteggiamenti tutt'altro che rispettosi, a partire dal secondo avviso si valuterà l'espulsione dal torneo del giocatore o dell'intera squadra.

L'espulsione di una squadra da parte dell'organizzazione non dà alcun diritto alla restituzione delle quote versate sino a quel momento, anzi, la squadra incorrerà nella penale Ritiro o espulsione dal campionato prevista dal Modulo di Iscrizione.

## Articolo 1 Paragrafo 8. Post ritiro o espulsione squadra, ripescaggio nella Fase Finale

In caso di ritiro o espulsione di una squadra a campionato in corso, la squadra ritirata subirà la sconfitta delle precedenti ed eventuali successive partite per 6-3 / 6-3 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

L'attivazione delle assicurazioni da parte della PGS richiede la ricezione dei dati e la quota della persona. Ogni giorno il tempo limite per registrare e assicurare giocatori è fissato nelle ore 18:00, scaduto questo termine non sarà possibile far niente. Giocatori e dirigenti vanno obbligatoriamente assicurati per ogni squadra con la quale 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:

- 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° coppia assoluta nella Fase Finale del Doppio: coppa più iscrizione gratuita al campionato successivo e metà campionato pagato;
- 2° coppia assoluta nella Fase Finale del Doppio: coppa più iscrizione gratuita al campionato successivo e ¼ di campionato pagato;
- 1° assoluto nella Fase Finale del Singolo: coppa più iscrizione gratuita al campionato successivo e metà campionato pagato;
- 2° assoluto nella Fase Finale del Singolo: coppa più iscrizione gratuita al campionato successivo e ¼ di campionato pagato;
- 1° Fase a Gironi: coppa.

In aggiunta ai premi sopracitati si aggiungono:

- 1° coppia assoluta nella Fase Finale del Doppio: voucher per due notti in camera doppia e trattamento GODO presso il Godo Beach Hotel;
- 1° assoluto nella Fase Finale del Singolo: voucher per brunch o apericena per due persone presso il Godo Beach Hotel.

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

Pubblicato in data 26-04-2022

ASD AT League

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