



1° PGS PADEL CUP 2019-20

## REGOLAMENTO

### Articolo 1. Il funzionamento del torneo

Il torneo sarà interamente disputato presso il Centro Sportivo Ferrini Giampiero Polese di Cagliari nella data di Sabato 18-07-2020. Le iscrizioni scadranno il 16-07-2020.

Comunicato di Presentazione con struttura della Fase a Gironi, abbinamenti della Fase Finale e calendari, saranno pubblicati e inoltrati alle squadre entro le 18:00 di Venerdì 17-07-2020.

Nella Fase a Gironi e nei Quarti di Finale si disputeranno cinque game. 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 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. Sostituire un giocatore iscritto con un altro

Anche dopo aver inviato all'organizzazione il modulo di iscrizione, la squadra può cambiare giocatori sino alla data di Venerdì 17-07-2020 alle ore 12:00 dopodiché l'operazione non sarà più possibile per un discorso di tutela assicurativa. La quota versata dal giocatore sostituito sarà utilizzata dall'organizzazione per coprire la spesa del nuovo entrato che dunque, nulla dovrà all'organizzazione.

### Articolo 1 Paragrafo 3. Attrezzatura

Le palline di gioco, concesse in comodato d'uso per ogni partita, andranno restituite agli organizzatori al termine di ogni partita.

Le eventuali racchette concesse in comodato d'uso ai giocatori che non ne fossero in possesso, andranno restituite agli organizzatori al termine di ogni partita.

### Articolo 1 Paragrafo 4. Misure anti COVID-19 prima della gara

Ai giocatori iscritti al torneo sarà fornito un documento che questi dovranno stampare e consegnare compilato agli organizzatori. Senza tale documento, al giocatore verrà proibito di accedere al campo pertanto non potrà disputare il torneo. Il giocatore in questione non avrà il reso di quanto versato.

All'accesso presso l'impianto sportivo, il quale dovrà obbligatoriamente avvenire entro 15' dalle prime partite, a ogni giocatore sarà misurata la temperatura corporea e ove questa non fosse superiore ai 37.5°, il giocatore potrà disputare il torneo fermo restando che dovrà presentare la dichiarazione cartacea sul proprio stato di salute. Ove il giocatore avesse una temperatura corporea pari o superiore ai 37.5° quest'ultimo avrà il reso di quanto versato, sarà invitato a tornare a casa e sarà segnalato alle autorità competenti come legge vuole.

Gli spogliatoi del Centro Sportivo Ferrini Padel rimarranno aperti e utilizzabili dai giocatori. Riguardo il lasciare gli indumenti personali dentro gli spogliatoi e il fare la doccia, si invitano i partecipanti a informarsi direttamente presso il Centro Sportivo.

#### Articolo 1 Paragrafo 4. La gara

Le gare si disputano in set unico.

Ogni squadra può avere un massimo di 4 giocatori di cui due giocatori in campo e due riserve, queste ultime dovranno restare fuori dal campo.

Le partite non sono dirette da alcun arbitro essendo un torneo completamente amatoriale e per principianti. Sarà presente un organizzatore per ogni campo utilizzato fuori dal "recinto" per aggiornare i punti.

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.

I punti per ogni partita vinta nella Fase a Gironi sono 2. 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 punteggi realizzati negli scontri diretti e in seconda battuta la differenza generale nei punteggi.

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 5. 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 per "vantaggi", ossia in caso di battuta vincente si ha il vantaggio, in caso di seconda battuta vincente consecutiva si fa punto e si vince dunque il game.

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

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

PGS attiva le assicurazioni dopo un giorno lavorativo dalla ricezione dei dati e la quota della persona. 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](#)

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

- 1° squadra assoluta: coppa,
- 2° squadra assoluta: coppa.