

CUN

SPORTS MANAGEMENT

REGOLAMENTO PADEL



INDICE

PREMESSA

1. REQUISITI DI PARTECIPAZIONE
2. ISCRIZIONE
3. TESSERAMENTI
4. TIFOSERIE
5. MEDIA E DIRITTI IMMAGINE

REGOLAMENTO DI GIOCO

1. PUNTEGGIO NEL GIOCO
2. TEMPI DI GIOCO
3. POSIZIONE DEI GIOCATORI

4. SCELTA DEL LATO DEL CAMPO E DELLA BATTUTA

5. CAMBIO DEL LATO DEL CAMPO

6. LA BATTUTA

7. LA RIBATTUTA

8. RIPETIZIONE DI UN COLPO

9. PALLA IN GIOCO

10. GIOCO AUTORIZZATO ALL'ESTERNO DEL CAMPO

11. CODICE DI CONDOTTA E TABELLA DELLE PENALITA'

12. FORMAT DEL TORNEO

PREMESSA

L' Associazione Sportiva Dilettantistica CUN organizza la competizione universitaria di padel denominata "Campionato Universitario" - CUN.

I centri sportivi designati sono i seguenti:

- "PALAUNO", Palauno, Largo Balestra, 3, Milano.

Il CUN provvede alla formazione dei calendari delle competizioni ufficiali e non è ammesso reclamo sulla formazione dei calendari, nonché sulla data o sull'ora d'inizio delle gare.

Compatibilmente con le esigenze di tutte le squadre, l'Organizzazione stilerà il calendario cercando di soddisfare le preferenze di orario espresse e comunque nei limiti possibili matematici dovuti ai vari incroci. L'Organizzazione tiene conto delle scelte indicate dalla squadra per quanto possibile. Una volta definite le calendarizzazioni dei match: **NON E' POSSIBILE RINVIARE O SPOSTARE UN INCONTRO** (vedi punto 6).

Il CUN agisce nel rispetto dei principi di piena indipendenza, autonomia, terzietà e riservatezza.

1. REQUISITI DI PARTECIPAZIONE

1.1 L'iscrizione è aperta a tutti coloro che siano studenti, ex-studenti o laureati presso una qualsiasi università del mondo.

1.2 Eventuali collaboratori universitari (negozianti limitrofi, personale universitario, collaboratori universitari ecc.) non in possesso dei requisiti sopracitati potranno comunque essere ammessi alla partecipazione come interni solo previa verifica del comitato organizzativo, tuttavia il loro rapporto con l'università dovrà essere chiaramente confermato da certificazioni inequivocabili.

2. ISCRIZIONE

2.1 L'iscrizione al Campionato Universitario è così organizzata: l'iscrizione è aperta a tutti, salvo esaurimento posti.

2.2 Ogni squadra entro e non oltre la data di chiusura delle iscrizioni deve adempiere ai seguenti obblighi:

- compilare e firmare il contratto di partecipazione;
 - eseguire il pagamento dell'iscrizione a favore della CUN a.s.d. nei termini richiesti e previsti dal contratto, con annessa copia della contabile di pagamento alla mail info@campionatouniversitario.com o via "whatsapp" al n° 331.1016503;
 - nominare un responsabile squadra;
 - creare la propria squadra all'interno del sito;
 - registrare i giocatori sulla piattaforma campionatouniversitario.com, completarne il profilo con tutte le informazioni richieste.
- 2.3** Ogni giocatore per poter accedere al campo di gioco deve adempiere ai seguenti obblighi entro e non oltre le ore 18:00 del giorno precedente rispetto al torneo:
- registrarsi al sito e completare il profilo;
 - fornire un documento che attesti la propria appartenenza universitaria (nel caso in cui si tratti di un giocatore interno);
 - procedere al pagamento tramite il sito cuncompany.com della **Cun Card** (il tesseramento è obbligatorio per tutti i giocatori e comprende; l'assicurazione r.c. base, il consenso al trattamento di dati, di immagine e copyright come previsto dall'art. 96 della Legge base del diritto d'autore, oltre alle promozioni annesse);
 - Ogni coppia iscritta dovrà stipulare una "BAS" al prezzo di 30,00 €, ed ogni atleta dovrà fare un certificato medico non agonistico per sollevare quest'ultima da ogni responsabilità.

3. TESSERAMENTI

3.1 Ogni giocatore dovrà registrarsi al sito campionatouniversitario.it. Per farlo dovrà registrarsi, entrare all'interno del profilo e "completare il profilo giocatore" con tutte le informazioni richieste e necessarie al tesseramento ed al corretto svolgimento della competizione comprese:

- foto profilo;
- n° di maglia;
- caricare la propria carta d'identità che attesti la veridicità del giocatore;
- inviare la richiesta di tesseramento.

Le informazioni sono necessarie al corretto svolgimento dei tornei.

3.2 Il capitano/ responsabile squadra dovrà obbligatoriamente inserire la distinta entro e non oltre i 30 (trenta) minuti antecedenti all'orario ufficiale di inizio della gara.

3.3 I giocatori e nello specifico il responsabile squadra, dovranno informarsi su:

- comunicati;
- palinsesto;
- calendario;
- articoli e comunicazioni;
- assegnazione spogliatoi.

Il comunicato uscirà entro il venerdì h 18:00, salvo comunicati speciali che potranno essere condivisi dal lunedì al venerdì.

3.4 Ogni squadra dovrà obbligatoriamente tesserare tutti i giocatori e i dirigenti presso **Associazione Sportiva Dilettantistica Cun**, sottoscrivendo la **Cun Card**, contenente la polizza assicurativa obbligatoria con validità per la stagione 2021-22, potrà inoltre giocare tutte le competizioni CUN. Il tesserato è tenuto al versamento di un corrispettivo di euro 25,00 (venticinque,00), valore effettivo della tessera. Il pagamento della tessera potrà avvenire, solo ed esclusivamente attraverso il sito cuncompay.com. Chiunque sarà sprovvisto di copertura assicurativa non potrà in alcun modo prendere parte alla manifestazione.

4. TIFOSERIE

4.1 Episodi di razzismo da parte della tifoseria comporteranno la sospensione della partita. I colpevoli saranno perseguiti per legge e la squadra perderà a tavolino per (6-0) e gli verrà inflitta una penalità in classifica di un punto (-1) e una multa.

4.2 Eventuali danni arrecati dalle tifoserie al terreno di gioco o alla manifestazione verranno addebitati alla squadra di appartenenza della stessa e dovranno essere rimborsati entro e non oltre la partita successiva l'episodio.

4.3 Tifosi e sostenitori dovranno restare nell'apposito spazio a loro dedicato.

4.4 Sono vietati striscioni contenenti insulti rivolti a un singolo giocatore di una squadra.

4.5 E' vietato l'uso di prodotti infiammabili o infiammanti prima, durante e dopo la disputa delle gare, pena una sanzione a discrezione dell'organizzazione.

5. MEDIA E DIRITTI IMMAGINE

5.1 Tutte le immagini prodotte, video, foto, clip e sintesi delle gare sono di esclusiva proprietà della Associazione Sportiva Dilettantistica Cun, che si riserva la possibilità di cederle a terzi.

5.2 Ogni squadra al termine di ogni partita è obbligata a presentare almeno un giocatore o un dirigente a sottoporsi all'intervista con il giornalista.

5.3 Non è possibile sostare nei pressi dell'area del campo destinata alle riprese e alla presa della telecronaca per non inficiare e disturbare il lavoro di operatori video, tecnici del suono e giornalisti.

5.4 Tutti i giocatori che prendono parte alla competizione acconsentono al trattamento dei dati personali e allo sfruttamento dei diritti di immagine secondo la normativa vigente.

REGOLAMENTO DI GIOCO

REGOLA 1 – Punteggio nel gioco -

1. Quando una coppia vince il primo punto, il punteggio è 15; se vince il secondo punto, il punteggio è 30; se vince il terzo punto, il punteggio è 40 e con il quarto punto vinto si vince il game, nel caso in cui entrambe le coppie hanno vinto tre punti ed il punteggio è "parità", si ricorre al "killer point", ovvero la prima coppia che fa punto vince il game. Nel caso in cui l'ultimo game vada oltre il tempo massimo previsto verrà comunque terminato.

2. Non sono previsti set. Al termine del tempo previsto, chi ha totalizzato più game si aggiudica l'incontro. La partita può avere una massima durata di 30 (trenta) minuti per il triangolare (2 mnuti di riscaldamento + 28 minuti di partita). In caso di parità (stesso numero di game vinti a squadra) alla fine del tempo, si disputerà un "killer game" che deciderà l'esito del match, in caso di parità (40-40) si ricorre al "killer point".

N.B Se al termine dei 30 minuti, il game che si sta giocando permetterebbe ad una delle due squadre di pareggiare l'incontro, si permetterà la fine di quest'ultimo. In caso di parità si procederà con il "killer game".

REGOLA 2 - Tempi di gioco -

1. Tra un punto ed il successivo l'intervallo massimo consentito è di 10 (dieci) secondi.

2. Al cambio campo è consentito un intervallo massimo di 30 (trenta) secondi.

4. Il tempo di tali intervalli inizia nel momento in cui si assegna un punto e termina quando si effettua la battuta per il punto seguente.

3. Se per circostanze indipendenti dalla volontà del giocatore, il suo abbigliamento, le sue calzature o la sua attrezzatura si rompono o è necessario sostituirli, è concesso al giocatore un tempo supplementare ragionevole per risolvere il problema.

4. L'incontro deve riprendere esattamente dal punto in cui è stato interrotto, cioè con lo stesso gioco e punteggio, con lo stesso giocatore alla battuta, con la stessa disposizione in campo e con la stessa sequenza delle battute e delle ribattute.

5. Se la sospensione è dovuta all'oscurità, si deve interrompere l'incontro quando la somma dei giochi nella partita in corso sia pari, cosicché alla ripresa entrambe le coppie siano disposte nello stesso lato di quando è avvenuta l'interruzione.

6. Se un giocatore si infortuna o è affetto da una condizione medica trattabile, sono concessi tre minuti di sospensione per il trattamento, che può essere ripetuto nei due successivi cambi di lato del campo, ma sempre nel tempo massimo regolamentare. Se la sospensione avviene durante un cambio di lato del campo, il giocatore può ricevere l'assistenza medica entro tale sospensione che può durare tre minuti, potendo essere ripetuta nei due successivi cambi di lato del campo, ma sempre nel tempo massimo regolamentare.

7. L'assistenza può essere fornita solo una volta per ogni giocatore e tale diritto non può essere ceduto al compagno. In caso di incidente che non sia conseguenza diretta del gioco e che colpisca uno dei giocatori, il Giudice arbitro, a suo giudizio, può concedere un tempo per l'assistenza, che non ecceda in alcun caso 15 minuti.

8. Se un giocatore ha una ferita sanguinante, non può continuare il gioco.

REGOLA 3 - Posizione dei giocatori -

1. Ogni coppia di giocatori si dispone in ciascuna metà campo, posta ai due lati della rete. Il giocatore che mette la palla in gioco è il battitore e quello che la respinge è il ribattitore.

2. Il ribattitore si può disporre in qualunque parte del suo lato del campo, così come il suo compagno ed il compagno del battitore.

REGOLA 4 - Scelta del lato del campo e della battuta –

1. La scelta del lato del campo e del diritto di essere battitore o ribattitore nel primo gioco è fatta per sorteggio.

2. La coppia che vince il sorteggio può scegliere:

a) di battere o di ribattere, nel qual caso l'altra coppia sceglie il lato del campo; oppure

b) il lato del campo, nel qual caso l'altra coppia sceglie di battere o di ribattere; oppure

c) di lasciare la prima scelta agli avversari.

3. Dopo aver deciso l'ordine di battuta ed il lato del campo, entrambe le coppie comunicano all'arbitro chi sono il primo battitore e il primo ribattitore.

REGOLA 5 - Cambio del lato del campo -

1. Le coppie cambiano lato del campo ogni tre game.

2. Se si commette un errore e non si cambia di lato, i giocatori lo correggono appena scoperto, proseguendo con la sequenza corretta. Tutti i punti fatti prima della scoperta dell'errore sono validi. Se l'errore è scoperto quando si è fatto solo un fallo di battuta, si ha diritto solo alla seconda battuta.

REGOLA 6 - La battuta -

1. Tutti i punti iniziano con la battuta. Se la prima battuta è fallo, si ha una seconda possibilità.

La battuta si effettua nel modo seguente:

a) il battitore, all'inizio della battuta, deve stare con entrambi i piedi dietro la linea di battuta, tra il prolungamento immaginario della linea centrale di battuta e la parete laterale (area di battuta) e deve mantenere questa posizione fino a quando la palla è colpita; (v. figura)

b) il battitore, per effettuare la battuta, deve far rimbalzare la palla sul terreno dell'area di battuta in cui si trova;

c) il battitore non deve toccare con i piedi la linea di battuta o il prolungamento immaginario della linea centrale di battuta;

d) al momento di colpire la palla per la battuta, questa deve stare all'altezza della cintura o più in basso ed il giocatore deve tenere almeno un piede a contatto con il terreno;

e) il battitore deve lanciare la palla sopra la rete, nel riquadro di battuta opposto diagonalmente nell'altro lato del campo, in modo che il primo rimbalzo avvenga in detto riquadro o su una delle linee che lo delimitano; la prima battuta è fatta dal lato destro verso il riquadro alla sua sinistra e, terminato il punto, la seguente è fatta dal lato sinistro verso il riquadro alla sua destra, proseguendo poi alternativamente dai due lati;

f) il battitore, nell'eseguire il colpo, non può camminare, correre o saltare; si ritiene che il giocatore non abbia cambiato posizione se ha fatto piccoli movimenti con i piedi che non abbiano mutato la posizione iniziale;

g) nel momento dell'impatto con la palla o del tentativo fallito di colpirla, la battuta si considera effettuata;

h) se la battuta è effettuata per errore dal lato sbagliato del campo, l'errore di posizione deve essere immediatamente corretto; tutti i punti fatti sono validi, così come conta un fallo di battuta commesso prima della scoperta dell'errore;

i) la coppia che ha il diritto di battere nel primo gioco di ciascuna partita sceglie quale dei due compagni inizia a battere; a sua volta, al termine del primo gioco, la coppia che ha ribattuto diventa battitrice e sceglie il giocatore che batte per primo e così alternativamente per tutti i giochi della partita; stabilito l'ordine di battuta, questo non può essere modificato fino all'inizio della partita successiva;

j) se un giocatore batte fuori turno, chi doveva battere deve farlo appena scoperto l'errore; tutti i punti fatti prima di scoprire l'errore sono validi, ma se c'è stato un solo fallo di battuta prima di scoprire l'errore, questo non conta; se si è concluso il gioco, l'ordine di battuta resta così alterato, fino al termine della partita.

6.1 - Fallo di battuta -

1. La battuta è fallo se:

a) il battitore viola il disposto della Regola 6 – La battuta, lettere da a) ad f);

b) il battitore manca completamente la palla nel tentativo di colpirla;

c) la palla battuta cade fuori dell'area di battuta del ribattitore, che comprende anche le linee

che la delimitano (le linee sono parte del campo);

d) la palla battuta colpisce il battitore, il suo compagno o qualunque oggetto che indossino o portino;

NOTA FIT: Se la palla battuta rimbalza due volte nell'area di battuta del campo avversario o sulle linee che la delimitano, prima di colpire le pareti o la recinzione o la racchetta del ribattitore, la battuta è corretta ed il punto è assegnato al battitore.

e) la palla battuta rimbalza nell'area di battuta del campo avversario e colpisce la rete metallica che delimita il campo prima del secondo rimbalzo;

f) la palla battuta rimbalza nell'area di battuta del campo avversario ed esce direttamente dalla porta in un campo privo di zona di sicurezza e per il gioco all'esterno.

6.2 - Ripetizione della battuta o battuta nulla -

1. La battuta si ripete (battuta nulla) se:

a) la palla tocca la rete o i pali che la sostengono (se sono all'interno del campo) e poi cade nell'area di battuta del ribattitore, sempreché non tocchi la rete metallica prima del secondo rimbalzo;

b) la palla, dopo aver toccato la rete o i pali (se posti dentro l'area di gioco), colpisce uno degli avversari o qualunque cosa indossi o porti;

2. Se la prima battuta è nulla, questa deve essere ripetuta; se è nulla la seconda battuta, il battitore ha diritto di ripetere solo questa seconda battuta.

REGOLA 7 - La ribattuta -

1. Il ribattitore deve attendere che la palla cada nella sua area di battuta e deve ribatterla prima del secondo rimbalzo.

2. La coppia che ribatte nel primo game di ogni partita decide quale dei due giocatori inizia a ribattere e tale giocatore continua a ribattere la prima battuta di ciascun game in cui la coppia è ribattrice, sino al termine della partita.

3. Ogni giocatore ribatte alternativamente durante il game e l'ordine scelto non può essere cambiato durante il set o il tie-break, ma solo all'inizio del set seguente.

4. Se durante un game o il tie-break, l'ordine di ribattuta è alterato per la coppia che ribatte, si deve continuare in questo modo fino al termine del game in cui si è commesso l'errore; nei game seguenti della partita, la coppia ribattrice riprende la posizione scelta all'inizio della stessa.

5. Se il ribattitore o il suo compagno colpiscono la palla o la toccano con la racchetta prima del rimbalzo, il punto è assegnato al battitore.

REGOLA 8 - Ripetizione di un punto o colpo nullo -

1. Un colpo si considera nullo (e si ripete) se:

a) la palla si rompe durante il gioco;

b) un elemento estraneo all'incontro in corso invade il campo;

c) in generale, il gioco è interrotto da qualsiasi situazione imprevista al di fuori del controllo dei giocatori.

2. Il giocatore che durante il gioco ritiene che si sia verificata una situazione che le regole considerano "colpo nullo", deve notificarlo immediatamente all'arbitro e non deve continuare il gioco, altrimenti perde il diritto di richiederlo successivamente.

Fatta la richiesta del "colpo nullo", spetta all'arbitro stabilire se è corretta, in caso contrario il richiedente perde il punto.

8.1 - Colpo disturbato -

1. Si considera colpo disturbato quando un giocatore commette un atto, deliberatamente o involontariamente, che disturba un avversario nell'esecuzione di un colpo; l'arbitro

a) nel primo caso, assegna il punto all'avversario,

b) nel secondo caso, ordina la ripetizione del punto (colpo nullo), se il giocatore che ha disturbato lo ha vinto.

REGOLA 9 - Palla in gioco -

1. La palla è colpita alternativamente da ciascuna delle due coppie avversarie.
2. La palla è in gioco dal momento in cui è effettuata una battuta valida e rimane in gioco finché è chiamato un "colpo nullo" o il punto è assegnato.
3. Se la palla in gioco colpisce qualunque elemento del campo dopo aver rimbalzato sul terreno di gioco corretto, rimane in gioco e deve essere rimandata prima che tocchi il terreno per la seconda volta.
4. Si considerano elementi del campo la faccia interna delle pareti, la rete metallica che recinge il campo, il terreno, la rete ed i suoi pali di sostegno. Il telaio, che delimita le maglie elettrosaldate, si considera a tutti gli effetti come rete metallica.

9.1 - Punto perso -

1. Una coppia perde il punto:

- a) se, mentre la palla è in gioco, un componente della coppia, la sua racchetta o qualunque cosa indossi o porti tocchi qualsiasi parte della rete, compresi i pali che la sostengono, o il terreno del campo avversario, compresa la rete metallica;
 - 1) Gioco autorizzato all'esterno. Oltre i m 0,92 dal suolo e solo nel caso che sia autorizzato il gioco all'esterno, il palo verticale mediano tra le porte è ritenuto zona neutrale, per cui i quattro giocatori possono toccarlo o aggrapparvisi;
- b) se la palla rimbalza per la seconda volta prima di essere respinta;
- c) se la palla, dopo aver rimbalzato correttamente sul terreno, esca dal campo (fondo o laterali) al di sopra dei limiti superiori (perimetro esterno) o dalla porta;
 - 1) Gioco autorizzato all'esterno. Quando la palla, dopo aver rimbalzato correttamente nel terreno, esce dal limite superiore della parete di fondo. Se esce dal limite superiore della parete laterale o dalla porta, si perde il punto quando rimbalza sul suolo per la seconda volta o tocca un elemento esterno estraneo al campo;
- d) se rimanda la palla di volo prima che abbia oltrepassato la rete;
- e) se un giocatore rimanda la palla, sia direttamente o colpendo prima le pareti della sua metà del campo in modo da colpire, senza farla prima rimbalzare, una parete del campo avversario, la rete metallica o qualsiasi oggetto estraneo al campo che si trovi sul campo avversario;
- f) se un giocatore rimanda la palla, sia direttamente o colpendo prima le pareti della sua metà del campo in modo da colpire la rete o i pali di sostegno e poi direttamente una parete del campo avversario o la rete metallica o qualsiasi oggetto estraneo al campo che non si trovi nel campo avversario;
- g) se un giocatore colpisce due volte consecutive la palla (doppio colpo);
- h) se, dopo che uno dei componenti della coppia ha colpito la palla, questa tocca il giocatore che l'ha colpita o il suo compagno o qualunque cosa essi indossino o portino;
- i) se la palla tocca uno dei componenti della coppia o il suo equipaggiamento, eccetto la racchetta, dopo essere stata colpita da uno degli avversari;

j) se un giocatore colpisce la palla e questa tocca la rete metallica od il terreno nella sua metà campo o qualsiasi oggetto estraneo al campo sito nel proprio terreno di gioco;

k) se colpisce la palla lanciandole contro la racchetta;

l) se salta sopra la rete mentre la palla è in gioco;

m) solo un giocatore per volta può colpire la palla per respingerla; se entrambi i giocatori della coppia, o simultaneamente o consecutivamente, colpiscono la palla, perdono il punto.

NOTA: Non si considera colpo doppio quando i due giocatori tentano di colpire la palla simultaneamente, ma solo uno la colpisce, mentre l'altro colpisce la racchetta del compagno.

n) se il giocatore colpisce la palla nel campo stando con uno od i due piedi fuori del terreno di gioco, salvo che sia autorizzato il "gioco all'esterno".

o) il giocatore commette fallo nella seconda battuta.

9.2 - Risposta buona -

1. La risposta è buona:

a) se la palla, dopo essere stata colpita, è colpita al volo da uno dei giocatori della coppia avversaria o tocca il suo corpo e qualunque parte dell'abbigliamento o nella propria racchetta;

b) se la palla, dopo essere stata colpita, rimbalza direttamente nel campo avversario o colpisce prima una delle pareti del proprio campo e in seguito rimbalza direttamente nel campo avversario;

c) se la palla rimbalza nel campo avversario e poi tocca la rete metallica o una delle pareti;

d) se, in conseguenza della direzione e della forza del colpo, la palla rimbalza nel campo avversario e poi esce dai limiti del campo o colpisce il soffitto o le luci dell'illuminazione o qualsiasi oggetto o arredo del campo;

e) se la palla tocca la rete o i pali di sostegno e poi rimbalza nel campo avversario;

f) se la palla in gioco colpisce qualsiasi oggetto estraneo al gioco (ad esempio, un'altra palla) sito nel campo avversario;

g) se la palla, dopo il rimbalzo nel campo corretto, ritorna nel campo di chi l'ha colpita ed è colpita nel campo avversario, sempreché il giocatore o qualunque parte del suo abbigliamento o la racchetta non abbiano toccato la rete, i pali di sostegno o il campo avversario è la palla è conforme a quanto indicato ai punti da a) ad f) precedenti;

h) se la palla è trattenuta o accompagnata, la risposta è buona se il giocatore non ha colpito la palla due volte, il colpo è effettuato con un unico movimento e non sia variata sostanzialmente la traiettoria naturale della palla;

i) se la palla rimandata rimbalza nel campo avversario nell'angolo formato da una delle pareti e dal terreno, la risposta è buona;

j) "Gioco autorizzato all'esterno" – se la palla è colpita fuori del campo, la risposta è buona se è conforme a quanto indicato nei punti precedenti di questa Regola.

9.3 - Punto assegnato -

1. Il punto è assegnato a chi ha colpito la palla:

a) se la palla, dopo aver rimbalzato nel campo avversario, esce dal campo attraverso un buco od un difetto della recinzione metallica o rimane incastrata in essa;

b) se la palla, dopo aver rimbalzato nel campo avversario, si ferma nella superficie orizzontale superiore del muro.

REGOLA 10 - Gioco autorizzato all'esterno -

1. I giocatori possono uscire dal campo e da fuori colpire la palla purché il campo sia conforme ai requisiti indicati nel paragrafo F) – Zona di sicurezza e gioco all'esterno.

REGOLA 11 - Codice di condotta -

M) – Puntualità

1. Gli incontri debbono iniziare senza ritardo all'orario previsto. In caso di ritardo superiore ai 10 (dieci) minuti l'incontro è perso a tavolino per la coppia ritardataria.

2. L'ordine di gioco non può essere mutato.

N) – Abbigliamento

1. Il giocatore deve presentarsi a giocare con abbigliamento e calzature sportive appropriati, non essendo permesso l'uso di magliette senza maniche o di costumi da bagno. In caso contrario, il giocatore avvertito deve sostituirlo con un abbigliamento regolamentare oppure è squalificato.

2. Nelle gare a squadre, si raccomanda che i giocatori indossino un abbigliamento identico, anche se ciò non è obbligatorio.

3. I giocatori possono usare le calzature, i vestiti e le racchette che desiderano, purché siano regolamentari.

O) – Condotta e disciplina

1. Tutti i giocatori debbono comportarsi in modo cortese ed educato per tutto il tempo della loro permanenza nella competizione, anche se non vi stanno partecipando, e rispettare qualsiasi persona che incontrino nella stessa.

2. I tecnici, come i giocatori, debbono comportarsi adeguatamente, tenendo conto che le sanzioni che gli arbitri possono applicare loro nell'incontro si sommano a quelle che possono ricevere i giocatori.

3. Consigli ed istruzioni: ogni coppia di giocatori può ricevere consigli e istruzioni durante l'incontro da un tecnico debitamente autorizzato, sia nelle gare individuali sia in quelle a squadre, purché ciò avvenga durante i periodi di riposo.
4. Gioco continuo o ritardo nel gioco: iniziato l'incontro, il gioco deve essere continuo e nessun giocatore può ritardarlo senza una causa giustificativa oltre i tempi consentiti dalla regola 2.
5. Oscenità udibili o visibili: si definisce oscenità udibile l'uso di parole comunemente conosciute ed intese come espressioni di maleducazione o offensive, pronunciate chiaramente e con sufficiente sonorità da essere udite dall'arbitro, dagli spettatori o dagli organizzatori del torneo.
6. Si definiscono oscenità visibili i segni o i gesti fatti con le mani o con la racchetta o con le palle, che comunemente abbiano un significato osceno o ragionevolmente offensivo per la gente.
7. Abuso di palla: i giocatori non possono mai tirare violentemente, in qualsiasi direzione, una palla al di fuori del campo o colpirla violentemente verso l'altro lato della rete, mentre non è in gioco.
8. Abuso di racchetta o di attrezzatura: i giocatori non possono mai gettare intenzionalmente la racchetta o scagliarla violentemente contro il terreno o contro la rete, la sedia dell'arbitro, le pareti, la recinzione metallica o qualsiasi altro arredo del campo.
9. Abuso verbale e abuso fisico o aggressione: sono i comportamenti, gli atteggiamenti ed i gesti aggressivi o anti-sportivi dei giocatori, che hanno una particolare gravità quando sono rivolti al Giudice arbitro, agli avversari, al compagno, agli spettatori o a qualsiasi persona connessa al torneo. Si considera abuso verbale l'insulto, così come qualsiasi espressione orale che, senza essere considerata insulto, abbia intrinsecamente un valore di disprezzo o di derisione verso gli altri.
10. Condotta antisportiva. I giocatori in ogni momento debbono comportarsi in modo sportivamente corretto, evitando qualsiasi azione che sia contraria allo spirito sportivo o alla competizione o, in generale, al rispetto delle norme stabilite o al gioco correttoti.
11. Penalità – Tabella delle penalità. Per le infrazioni, durante lo svolgimento dell'incontro, di qualsiasi previsione sopra riportata, il Giudice arbitro della manifestazione applica le sanzioni indicate nella Tabella delle penalità riportata di seguito. Indipendentemente da ciò, gli organi dell'associazione sportiva possono irrogare altre possibili sanzioni per lo stesso fatto.

Tabella delle penalità:

- a) prima infrazione: avvertimento;
- b) seconda infrazione avvertimento con perdita del punto;
- c) terza infrazione: avvertimento con squalifica.

1. Le infrazioni commesse dai componenti della coppia e dal loro tecnico autorizzato sono cumulabili.
2. Squalifica diretta. In caso di infrazione molto grave (aggressione fisica o verbale molto grave) il Giudice arbitro può disporre la squalifica immediata del giocatore o del tecnico che l'ha commessa. Se la squalifica colpisce un giocatore che sta giocando un incontro, l'incontro è perso ed il giocatore deve abbandonare la

manifestazione. Se colpisce un tecnico, un capitano o un giocatore accreditati o iscritti alla competizione in corso, gli squalificati devono abbandonare la manifestazione.

REGOLA 12 - Format del torneo -

Il torneo è composto da 16 (sedici) coppie che vanno a comporre il tabellone degli ottavi. La formula è a doppia eliminazione, quindi quando una coppia perde finisce nel tabellone perdenti, in caso di seconda sconfitta è eliminata dal torneo. La finale verrà disputata fra i vincitori del tabellone vincitori e i vincitori del tabellone perdenti: in caso di vittoria della coppia del tabellone vincitori, la squadra si aggiudicherà il torneo, mentre in caso contrario, quindi in caso di vittoria della coppia del tabellone perdenti, si disputerà un set unico ai 6 con killer point e tie-break ai 7 punti sul 6-6 (in caso di parità sul 6-6 ci vorranno due punti vinti consecutivamente per aggiudicarsi set e match) per decretare il vincitore del torneo.

In caso di mancata presentazione o di un ritardo superiore ai 10 (dieci) minuti di una delle due squadre, verrà assegnata la vittoria a tavolino alla squadra avversaria con il punteggio di 6-0.