

## REGOLAMENTO TORNEO Tennis a punti 2012.

**Torneo assolutamente non agonistico ne competitivo ma solo di tipo amichevole e non ad eliminazione.**

**Tutti giocheranno 8 turni di gioco.** La distanza principale, in assenza di accordo tra i giocatori, sarà il longset ai 9 giochi, con No advantage (\*) e TB sul risultato di 8-8. Cio' permetterà, volendo, di poter finire in **una ora** (e ammetterà sia nuove entrate successive all'inizio del torneo od uscite, con semplicità). **E' ammesso anche i giocatori scelgano di giocare un 2 set + tb finale o un 2 set su tre** (con congrua prenotazione del campo per due o più ore). In questo caso i giocatori comunicheranno il risultato del campo che poi verrà riportato sul punteggio del longset (esempio: se una partita finisce 7-5, 1-6, 7-3 tb finale lo stesso verrà riportato come 9-8). Alla fine non ci saranno i play off (così è meno competitivo...), con l'unica eccezione se alla fine dei turni il primo e il secondo non si siano mai incontrati, allora si farà la partita per determinare il vincitore

**Questo anno, al fine di favorire la partecipazione, l'iscrizione sarà a titolo gratuito per chi è già socio cral galliera (ricordo che l'iscrizione al circolo è x partecipare al torneo, aspetto obbligatorio), resta a carico dei singoli il pagamento quota campo e l'eventuale luce da regolare a parte, di volta in volta, ciò permetterà di giocare anche su altri campi e non in esclusiva sul campo del Galliera. Chi contatta per primo l'avversario potrà esprimere la preferenza sul campo di gioco. In più, per la determinazione degli avversari del turno successivo, chi non ha giocato il turno precedente (entrambi), per la determinazione del nuovo avversario, verrà considerato con 9 punti fittizi in classifica (in pratica ci saranno poi due classifiche, una reale e una per calcolare gli abbinamenti...).**

Info su precedenti tornei al link <http://www.cralgalliera.altervista.org/tennis.htm>

Al termine degli otto turni previsti, solo se il primo e il secondo non si sono mai incontrati allora verrà disputata una finale. Pur essendo un girone unico, una volta determinato il campo dei partecipanti, gli stessi verranno inquadrati in tre fasce (big, alto, medio) e verrà previsto un riconoscimento anche al miglior giocatore dei due singoli sub settori "alto" e "medio".

Verranno distribuiti 9 punti:

- 9 punti al vincente con un risultato di 9-1, 9-0;
- 8 punti al vincente ed 1 punto al perdente con un risultato di 9-3, 9-2;
- 7 punti al vincente e 2 punti al perdente con un risultato di 9-5, 9-4;
- 6 punti al vincente e 3 punti al perdente con un risultato di 9-7, 9-6;
- 5 punti al vincente e 4 punti al perdente con un risultato di 9-8;
- Bonus di 7 punti per chi termina i turni avendo disputato e vinto tutti gli incontri previsti.

Al termine dell'ora di gioco si acquisirà, in ogni caso, il punteggio anche se la partita non fosse terminata (esempio: risultato di 8-7, 4 punti al primo e 3 al secondo). Per il resto, nell'ambito del torneo, si applicheranno le regole classiche. Saranno previsti un certo numero di turni (indicativamente 8) da disputare nel 2012. I giocatori avranno a disposizione, per ogni turno di gioco, 25 giorni di tempo La trasmissione agli interessati sarà predisposta via e-mail (a cura dei singoli giocatori: mettersi in contatto, prenotare, palline, eventuale quota campo e luce ecc.) ed inoltre una copia del tabellone sarà appesa nei locali dello spogliatoio.

L'eventuale assenza di uno dei due giocatori comporterà l'assegnazione a tavolino dei 9 punti a quello presente (9-0). Se entrambi risulteranno assenti non sarà assegnato nessun punteggio. Coloro che rimarranno inerti per tre turni di gioco verranno depennati dalla classifica.

Bonus di un punto (fino ad un massimo di 4) per coloro che giocheranno la partita entro il decimo giorno (con invio del risultato per mail o sms entro tale data, invii successivi retrodatati non verranno considerati). Chi rimane inattivo nonostante vari contatti comprovati da mail con ricevute di ritorno potrà essere penalizzato. **Inoltre alla fine del penultimo turno tutte le partite, anche quelle degli eventuali recuperi, dovranno essere giocate oppure saranno cancellate. Per le partite del solo penultimo turno rimandate x gravi problemi comunicati per tempo al C.O. (essere rimasti inerti per quasi tutto il periodo e poi darsi da fare negli ultimi giorni comporterà comunque l'applicazione delle sanzioni) sarà possibile il recupero all'ultimo turno.**

La formula del torneo probabilmente prevedrà la formula consolidata del girone alla svizzera, ma su questo aspetto ci si riserva ulteriori valutazioni non appena sarà chiaro l'ordine di grandezza dei partecipanti.

Premi (coppe e/o targhe): da definire.

E' possibile iscriversi in qualsiasi momento anche dopo il 1° termine fissato per le ore 11h del **13.03.12** ([locontim@galliera.it](mailto:locontim@galliera.it), Tel. 010 563 4044 oppure presso il bar 2761), ma in caso di numero di giocatori dispari la nuova partecipazione sarà accettata con riserva fino a riportare i contendenti ad un numero pari o formula simile (attribuendo, come punteggio d'ingresso, i punti dell'ultimo in classifica del turno precedente -1, minimo 0).

Limitatamente al primo turno, è previsto che non ci saranno partite tra i giocatori più forti.

### **(§) MECCANISMO ALLA SVIZZERA:**

E' un meccanismo che permette di bilanciare gli incontri, evitando partite troppo squilibrate, favorendo la stesura di una classifica reale anche senza fare un classico girone all'italiana (improponibile visto il numero totale degli iscritti e, soprattutto, la finestra aperta per possibili nuove iscrizioni). In pratica, dal secondo turno, la classifica sarà stilata in base ai punteggi ed a parità per ordine alfabetico. Gli accoppiamenti saranno determinati in base alla vicinanza della posizione nella graduatoria partendo dal 1° giocatore e scendendo via via verso l'ultimo. Nel caso che un incontro risulti già giocato, si scenderà di un posto fino a trovare un giocatore con cui non si è ancora disputata la partita. Ovviamente ciò avverrà sempre ad eccezione che questo non comporti l'impossibilità, scendendo verso gli ultimi giocatori, di disputare un nuovo incontro. A titolo d'esempio: Y= 30 PUNTI ..... A=12 PUNTI, B= 9 PUNTI, C= 7 PUNTI e D= 6 PUNTI. Gli accoppiamenti per gli ultimi due incontri dovrebbero essere: A vs B, C vs D. Nel caso che C e D abbiano già giocato, la partita A-B, anche se non disputata, non sarà programmata (e quindi il turno sarà: ... A vs C, B vs D).

**(\*) NO ADVANTAGE:** Sul 40 pari chi risponde decide dove ricevere il servizio. Chi vince il punto si aggiudica il gioco.

Risultato	Giochi vinti dal perdente in totale	Conversione al longset	Punti al perdente	Punti al vincente
6-0 6-0	zero giochi	9-0	0	9
6-0 6-1	un gioco	9-0	0	9
6-1 6-1	due giochi	9-1	0	9
6-2 6-1	tre giochi	9-2	1	8
6-2 6-2	quattro giochi	9-3	1	8
6-2 6-3	cinque giochi	9-3	1	8
6-3 6-3	sei giochi	9-4	2	7
6-4 6-3	sette giochi	9-5	2	7
6-4 6-4	otto giochi	9-5	2	7
7-5 6-4	nove giochi	9-6	3	6
7-5 7-5	dieci giochi	9-6	3	6
7-6 7-5	undici giochi	9-7	3	6
7-6 7-6	dodici giochi	9-8	4	5
Al terzo set o al Tbf, con qualsiasi risultato	indipendentemente dal numero di giochi	9-8	4	5