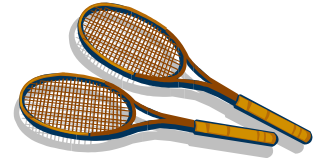


REGOLAMENTO TORNEO A PUNTI 2007-8, per stesura classifica tennis Cral Galliera.

Torneo "sociale", **assolutamente non agonistico ne competitivo ma solo di tipo amichevole al fine di promuovere la conoscenza tra i vari soci**, sulla distanza del longset ai 9 giochi, con No advantage (*) e TB sul risultato di 8-8. Cio' permetterà, aspetto fondamentale per la gestione del torneo, di finire l'incontro in **una ora** di gioco. 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. Sono previsti **8 turni** da disputare tra settembre 2007 e ottobre 2008. I giocatori avranno a disposizione, per ogni turno di gioco, 30 - 45 giorni di tempo (indicativamente: 1^a turno entro il 30.10.07, 2^a turno entro il 15 dic. 07, 3^a turno entro il 15 feb. 08, 4^a turno entro il 30 mar. 08, 5^a turno entro il 15 mag. 08, 6^a turno entro il 15 giu. 08, 7^a turno entro il 15 set. 08, 8^a turno entro il 30 ott. 08). La trasmissione agli interessati sarà predisposta via e-mail (a cura dei singoli giocatori: mettersi in contatto, prenotare, palline, eventuale quota luce ecc.) ed inoltre una copia del tabellone sarà appesa nei locali dello spogliatoio.

Nel caso, alla fine del periodo concesso, l'incontro non risulti disputato, il C.O. provvederà d'imperio a fissare modi e tempi della sfida o a ripetere la partita nel turno successivo. 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.

Iscrizione a titolo di rimborso spese forfetario: **Euro 25**, per chi è già socio cral galliera (ricordo che l'iscrizione al circolo è di 15 E.), che darà diritto a ogni coppia di giocatori di **prenotare gratuitamente** (eventuale quota luce da pagare a parte di volta in volta) **un'ora** per il torneo per **ogni singola partita** dei turni di gioco, oltre a finanziare, almeno in parte, il montepremi.



Numero minimo: 10 partecipanti. – numero massimo: 20

Sorteeggio: primo turno in ordine alfabetico, dal secondo turno meccanismo tipo alla svizzera, vedi nota esplicativa (§).

Periodo d'attivazione del torneo: 9.2007-10.2008 (8 turni). -- Campi di gioco: Galliera,

Premi (coppe e/o targhe): per i primi 2 classificati per 10 partecipanti ed un premiato in più per ogni tre giocatori oltre il numero minimo fino ad un massimo di 4 (in caso di parità: risultato scontro diretto o maggior numero di vittorie o migliore somma di punti degli avversari incontrati o spareggio). Previsto un premio regolarità e, se saranno iscritte almeno 3 donne, uno per la miglior giocatrice. E' possibile iscriversi in qualsiasi momento (quota ridotta) anche dopo il 1° termine fissato per le ore 11h del **5.9.07** (locontim@galliera.it, Tel. 010 563 2303 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 similare (attribuendo, come punteggio d'ingresso, i punti dell'ultimo in classifica del turno precedente -1, minimo 0).



(§) 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 punti ed a parità per ordine alfabetico. Gli accoppiamenti saranno determinati in base alla vicinanza della posizione nella graduatoria partendo dal 1^a 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 pari chi risponde decide dove ricevere il servizio. Chi vince il punto si aggiudica il gioco.