

REGOLAMENTO TORNEO Tennis a punti 2010.

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

Tutti giocheranno 8 turni di gioco 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 in **una ora** (e ammetterà sia nuove entrate successive all'inizio del torneo od uscite, con semplicità).

Info su precedenti tornei al link

<http://www.cralgalliera.altervista.org/tennis.htm>

Novità 2010:

Al termine degli otto turni previsti, se il distacco fra il primo e il secondo giocatore è inferiore a 5 punti allora verrà disputata la finale tra i due atleti; inoltre, nel caso si verifici, oltre a questa circostanza, anche quella per cui la differenza tra il primo e il quarto è inferiore a 10 punti, allora si disputeranno le semifinali (1/4 e 2/3) e poi le due finali per determinare il primo e il terzo posto. La finale tra 1 e 2 si disputerà anche nel caso in cui i primi due non abbiano giocato durante il girone o la loro partita non sia terminata e la differenza sia inferiore a 10 punti.

Nel calcolo della differenza punti verranno tolti (solo per questo computo) eventuali punti ottenuti a tavolino per rinuncia dell'avversario.

Anche queste eventuali partite di play off, per ragioni di continuità con il resto del torneo, verranno disputate sulla distanza dei nove giochi.

Al fine di favorire la partecipazione, 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 2010. I giocatori avranno a disposizione, per ogni turno di gioco, 30 giorni di tempo. 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.

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 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). Se una partita viene svolta dopo il termine verrà assegnato un -20% dei punti acquisiti, salvo altre penalità in caso di ulteriori ritardi (a seconda dei casi il C.O. provvederà d'imperio a fissare modi e tempi della sfida o a ripetere la partita nel turno successivo). Ovviamente tali penalità non verranno conteggiate in caso di gravi problematiche, infortuni etc. comunicate per tempo al C.O. (essere rimasti inerti per quasi tutto il periodo e poi darsi da fare negli ultimi giorni comperterà comunque l'applicazione delle sanzioni).

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. x partecipare al torneo), 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.

La formula del torneo probabilmente prevedrà un 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 (quota ridotta) anche dopo il 1° termine fissato per le ore 11h del **22.01.10** (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 similare (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 si potranno incontrare i primi tre degli ultimi due tornei.

(§) 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.