

REGOLAMENTO

CAMPIONATO PROVINCIALE DI PADEL A SQUADRE 2024/2025

1. COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE e COSTI DI ISCRIZIONE

Le squadre (per ogni campionato (ELITE/PRO) e per ogni categoria (MASCHILE/FEMMINILE)) dovranno essere composte da almeno 3 giocatori fino ad un massimo di 6.

La composizione delle squadre verrà comunicata dai capitani delle relative squadre prima dell'inizio del campionato e non potrà essere più modificata per tutta la durata dello stesso (comprese le fasi finali (Master Finale). La composizione delle squadre andrà indicata sul modulo di iscrizione e, qualora intervenissero modifiche, dovranno essere comunicate tassativamente prima dell'inizio del campionato al referente CSI (Marco 3318299804) o tramite mail all'indirizzo dtpadel@csire.it.

Un giocatore potrà partecipare solamente ad un campionato (ELITE o PRO).

Ogni società dovrà aggiungere nella propria affiliazione l'attività "PAD" e tesserare i giocatori con questo codice di disciplina; si ricorda inoltre che è obbligo delle società richiedere il certificato medico per attività sportiva agonistica ad ogni atleta.

Le società sportive dovranno tesserare per la prima parte della stagione (fino a Dicembre 2024) i propri atleti nella stagione 2023/24, mentre da Gennaio 2025 dovranno tesserare nuovamente gli atleti nella stagione 2024/2025. Il costo del tesseramento per la prima parte della stagione è gratuito, mentre da Gennaio il costo che la società dovrà sostenere è di € 10,00 (TRE TESSERAMENTI SONO INCLUSI NELLA QUOTA DI ISCRIZIONE).

Il costo dell'iscrizione al Campionato Provinciale a squadre è, per ogni squadra iscritta, di 160,00 euro (+ 100,00 euro a titolo di cauzione, per la copertura delle spese di "mancata presentazione" della squadra ad una partita o per eventuali altre sanzioni sportive. La cauzione verrà resa al termine del campionato).

Per la stagione 2024/2025 sono previsti due campionati per ogni categoria: sessione "invernale" (da metà ottobre a metà febbraio) e sessione "estiva" (da metà febbraio a metà giugno).

Il costo del campo di gioco, per ogni partita, sarà diviso al 50% tra le due squadre e sarà regolato direttamente dagli atleti nella struttura di gioco ove si svolgeranno le partite di calendario.





2. CAMPIONATI/CATEGORIE

I campionati saranno 2 per ogni categoria:

Campionato ELITE – 2 categorie (Maschile, Femminile), minimo 8 squadre, massimo 12 squadre

Giocatori per squadra: Minimo 3 - Max 6 giocatori

Giocatori ammessi: al massimo 4a fascia di federazione FITP.

Formula di svolgimento: Regular season

Campionato PRO – 2 categorie (Maschile, Femminile), minimo 8 squadre, massimo 12 squadre.

Giocatori per squadra: Minimo 3 - Max 6 giocatori

Giocatori ammessi: 5a fascia di federazione FITP.

Formula di svolgimento: Regular season

VARIAZIONI CLASSIFICHE FITP DEI GIOCATORI DURANTE IL CAMPIONATO:

Nel caso in cui un giocatore dovesse salire di classifica FITP durante il campionato potrà portare a termine la fase in cui era regolarmente iscritto, ma non potrà procedere a quella successiva.

ESEMPIO: Giocatore FITP 5a fascia partecipante alla REGULAR SEASON provinciale del campionato PRO che sale in 4a fascia può continuare a giocare tutte le partite del girone, ma non potrà partecipare al Master Finale.

Potrà essere reintegrato nella squadra solo quando riacquisirà la classifica compatibile (in questo caso 5a fascia).

Il referente provinciale CSI potrà effettuare un controllo su tutti i giocatori all'inizio del Campionato ed avrà la facoltà di estendere i controlli in qualunque momento della manifestazione.

3. PUNTEGGI, FORMAZIONI, REFERTI E ORARI DI GIOCO

REGULAR SEASON

Ogni partita si giocherà in un solo incontro su 3 set. I primi due set si giocheranno ai 6 game, con Punto de Oro sul 40 pari (per il Punto de Oro decide sempre la difesa dove ricevere). In caso di 5 game pari, si andrà ai 7. Sul punteggio di 6 game pari, si procederà con un Tie-Break ai 7, con limite massimo ai 10 punti. In caso di 9 pari, il 10mo punto è Punto de Oro (decide la difesa dove ricevere). Il terzo set sarà invece un tie-break ai 10. In caso di 9 pari, il 10mo punto è Punto de Oro (decide la difesa dove ricevere).





Ogni set vinto vale un punto. Ogni partita distribuirà al massimo 3 punti. È obbligatorio completare almeno 2 set per considerare la partita valida. Il terzo set (tie-break) assegnerà il terzo punto, ma se per mancanza di tempo (solo questo può essere il motivo) non sarà possibile completarlo, i punti assegnati in totale saranno solo 2. Il Tie-Break (terzo game) vale come un set (quindi vale 1 punto).

Non ci sono limitazioni al numero di set che può giocare una squadra schierata in campo. Ovvero, per ogni partita di Regular Season, la stessa squadra potrà giocare tutti e 3 i set o anche alternarsi con i compagni. È permessa la sostituzione di uno o entrambi giocatori, che però può avvenire solo all'inizio di ogni set. Non è consentito effettuare cambi in altre situazioni. Nel caso di infortunio da parte di un giocatore durante un set, il giocatore infortunato potrà essere sostituito solo a partire dal set successivo e quel set terminerà 6-0 per l'altra squadra (o 10-0 in caso di tie-break).

In regular season le squadre concorrono ad una classifica. Per ogni set vinto le squadre ottengono un punto in classifica.

Alla fine della Regular Season, in caso di due o più squadre a pari punti, si procede alla classifica avulsa ordinando le squadre con i seguenti criteri:

- set vinti negli scontri diretti,
- game vinti negli scontri diretti,
- migliore differenza game generale,
- maggior numero di game vinti in generale,
- sorteggio.

Il tie-break verrà considerato come un set, ma non concorre nel conteggio dei game al fine di stabilire la posizione in classifica.

La squadra che arriverà prima nella Regular Season sarà eletta Campione Provinciale per quel campionato e sarà premiata con trofeo e premi sportivi.

La squadra che vince la Regular Season in una sessione NON potrà partecipare al campionato nella sessione successiva (*esempio: se la squadra X vince il campionato nella sessione "invernale", la stessa non potrà partecipare al successivo campionato nella sessione "estiva". E viceversa. Se però la squadra X vince la REGULAR SEASON nel campionato PRO, la stessa sarà autorizzata a partecipare, nella sessione successiva, al campionato ELITE. Non viceversa*).

Ogni giocatore si ritiene vincolato per tutta la stagione 2024/2025 alla squadra/società con cui scende in campo per la prima volta e potrà partecipare al campionato (sessione estiva e/o invernale) solo con quella squadra/società.





GIORNI E ORARI: Il campionato sarà strutturato in gironi di sola andata. La squadra che a calendario sarà “ospitante” per quella giornata, dovrà organizzare e prenotare un campo per un tempo minimo di 1h30’ e massimo di 2h (a sua scelta) in un giorno/orario che possa andare bene (giorni/orari serali o festivi) nella settimana in cui il Comitato fisserà quella giornata a calendario.

MASTER FINALE:

Alla fine della stagione sportiva (quando saranno completate sia la sessione “invernale”, sia la sessione “estiva”) verrà redatta una classifica TOTALE/GENERALE di media punti (punti in classifica/partite giocate) raggruppando TUTTE le squadre di entrambe le sessioni (in caso due squadre abbiano la stessa media punti, verrà effettuato un sorteggio).

Al Master Finale parteciperanno:

- La squadra vincente della sessione “invernale”;
- la squadra vincente della sessione “estiva”;
- altre 8 squadre in ordine di media punti, secondo la classifica sopra citata (escluse le squadre vincenti, già qualificate. Nel caso una squadra partecipi ad entrambe le sessioni, varrà la media punti più alta e non sarà considerata la media punti più bassa. Verrà quindi considerata la composizione della squadra con la media punti più alta);
- nel caso in cui una squadra rinunci a partecipare al Master Finale, verrà ripescata la squadra posizionata immediatamente dopo nella classifica totale.

Il Master Finale si svolgerà in un’unica giornata (sabato o domenica), a fine campionato, nella sede del CSI in Via Agosti 4 a Reggio Emilia.

Verranno creati n. 2 gironi all’italiana da 4 squadre, a cui parteciperanno le 8 squadre con miglior media punti (escluse le squadre vincenti delle due sessioni).

Tutti gli incontri dei gironi saranno ad un unico set (valgono le regole dei set della Regular Season).

Alla fine del girone verrà stilata una classifica, per la quale varranno i seguenti criteri:

- a) Classifica Punti (3 punti per la vittoria, 0 per la sconfitta);
- b) Differenza Game;
- c) Scontro Diretto.

Passerà al turno successivo la prima classificata di ogni girone.

A seguire, semifinale e finale, a cui parteciperanno le due vincenti dei gironi e le due vincenti delle sessioni “invernale” ed “estiva”.





Semifinali e finale saranno al meglio dei 3 set (chi vince 2 set, vince la partita). Nel caso di 1 set pari, si giocherà un tie-break ai 10. In caso di 9 pari, il 10mo punto è Punto de Oro (decide la difesa dove ricevere).

IMPORTANTE: rispetto alla Regular Season, **nelle semifinali e nella finale** del Master Finale un giocatore NON potrà disputare NESSUN set della partita con lo stesso compagno di gioco. Sono quindi necessari almeno tre giocatori per iniziare e portare a termine un incontro (in caso di partita a 3 set, ogni set dovrà avere una squadra diversa (es. 1°set (Giocatore A insieme a Giocatore B), 2° set (A insieme a C), 3° set (B insieme a C)).

Nei gironi, essendo ad un set, non vale la regola sopra. Verrà stabilita la squadra prima dell'inizio della partita che non potrà ovviamente essere modificata.

Al Master Finale, la presenza in squadra di soli due giocatori comporterà la perdita dell'incontro a tavolino con punteggio di 6-0 6-0.

Le due finaliste del Master Finale parteciperanno di diritto alle Finali Nazionali CSI.

Alla squadra vincente del Master Finale verrà riconosciuto un contributo pari ai costi di alloggio e di iscrizione alle Finali Nazionali CSI, qualora decida di prendervi parte.

REFERTI: I referti di gioco forniti alle squadre dovranno essere correttamente compilati e firmati dai capitani. A fine partita gli stessi provvederanno ad inviare una foto dei referti al referente CSI (Marco 3318299804) o tramite mail all'indirizzo dtpadel@csire.it.

4. RITARDI E SPOSTAMENTI

Un ritardo superiore a 20 minuti (riferimento: orologio della segreteria della struttura ospitante) produce la perdita di un set 6-0.

Un ritardo superiore a 40 minuti comporta la perdita della partita a tavolino con risultato 6-0/6-0/15-0. Inoltre la squadra ritardataria dovrà sostenere il pagamento della quota totale della partita.

REGULAR SEASON:

La mancata presenza di una delle due squadre comporta la partita vinta a tavolino per l'altra squadra 6-0, 6-0, 15-0 (3 punti), -2 punti di penalizzazione alla squadra che non si presenta e il pagamento dell'intero ammontare del costo del campo.





Gli spostamenti degli incontri devono essere richiesti almeno 72 ore prima dell'inizio del match. Il capitano della squadra che richiede lo spostamento dovrà avvisare il capitano avversario e il referente CSI provinciale.

Nel caso in cui la squadra "ospite" NON riesca a presenziare nella data/ora proposta dalla squadra "ospitante", la squadra "ospite" dovrà comunicarlo almeno 72 ore prima dell'inizio del match, in modo da poter permettere alla squadra ospitante di poter riorganizzare/riproporre la partita **ENTRO E NON OLTRE LE 2 SETTIMANE SUCCESSIVE** rispetto alla programmazione originale (nel caso delle ultime 2 giornate a calendario della REGULAR SEASON, entro e non oltre la settimana successiva). Nel caso in cui la squadra "ospite" non riesca a presenziare nemmeno nelle 2 settimane successive (una nel caso delle ultime 2 giornate), si considera la partita vinta a tavolino per la squadra "ospitante" 6-0, 6-0, 15-0 (3 punti) e -2 punti di penalizzazione alla squadra "ospite".

MASTER FINALE:

Le partite NON potranno essere spostate.

5. IL CAMPO DI GIOCO

Il campo di gioco è un rettangolo largo m 10 e lungo m 20 (misure interne), con una tolleranza dello 0,5%.

La rete ha una lunghezza di m 10 ed un'altezza di m 0,88 al centro e di m 0,92 alle estremità (con una tolleranza massima di cm 0,5).

Il campo è recintato per tutta la sua estensione, nel fondo per m 10 di larghezza interna e lateralmente per m 20 di lunghezza interna.

La superficie del campo può essere di conglomerato poroso, di cemento, di legno, di materiali sintetici o di erba artificiale od altro, purché il materiale consenta il rimbalzo regolare della palla ed eviti il ristagno dell'acqua.

Ciascuno dei due lati del campo deve avere due accessi. Non deve esserci alcun ostacolo fisico all'esterno del campo per uno spazio minimo di 2 m.

Si gioca con una racchetta regolamentare per il padel, potrà essere cambiata durante una partita.

6. LE REGOLE DEI PUNTEGGI

Il punteggio viene assegnato ed ha la sequenza come nel Tennis: 0, 15, 30, 40, gioco.

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



7. CAMBIO DEL LATO DEL CAMPO

Se almeno una delle due coppie presenti in campo lo vorrà, si dovrà cambiare lato del campo quando la somma dei giochi disputati in ogni partita è dispari; non viene effettuato il cambio campo dopo il primo gioco di ogni set. Nel tie-break i giocatori cambiano lato del campo ogni sei punti.

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 (o errori in battuta) 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.

8. LA BATTUTA

Il battitore, all'inizio della battuta, deve stare con entrambi i piedi dietro la linea di battuta e rispettando il proprio lato (area) di battuta.

Il battitore, per effettuare la battuta, deve far rimbalzare la palla sul terreno dell'area di battuta in cui si trova. La palla deve rimbalzare "fuori" dal campo/quadrato di battuta.

Il battitore non deve toccare con i piedi la linea di battuta o il prolungamento immaginario della linea centrale di battuta.

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.

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; 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.

Nel momento dell'impatto con la palla o del tentativo fallito di colpirla, la battuta si considera effettuata.

Inizia a battere la squadra che vince a pari/dispari prima dell'inizio della partita.

La squadra che ha il diritto di battere nel primo gioco di ciascun set sceglie quale dei due compagni inizia a battere; stabilito l'ordine di battuta, questo non può essere modificato fino all'inizio del set successivo.

NOTA:

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 del set.



9. FALLO IN BATTUTA

È fallo se la palla battuta rimbalza nell'area di battuta del campo avversario e colpisce la rete metallica (oppure esce direttamente dalla porta) che delimita il campo, prima del secondo rimbalzo.

Se la prima battuta è nulla, questa deve essere ripetuta; se è nulla la seconda battuta il punto viene assegnato alla squadra ribattitrice.

10. LA RIBATTUTA

La squadra che ribatte nel primo gioco di ogni partita decide quale dei due giocatori inizia a ribattere.

L'ordine scelto non può essere cambiato durante il set o il tie-break, ma solo all'inizio del set seguente.

Il ribattitore, al momento di colpire la palla, può spedire la stessa direttamente sulle pareti del proprio campo per poi farla ricadere direttamente sul campo avversario.

NOTA:

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

11. PERDITA DEL PUNTO

Una squadra perderà il punto nei seguenti casi:

- se, mentre la palla è in gioco, un componente della squadra, la sua racchetta o qualunque cosa indossi o porti toccano qualsiasi parte della rete, compresi i pali che la sostengono, o il terreno del campo avversario, compresa la rete metallica;
- se la palla rimbalza per la seconda volta prima di essere respinta;
- se rimanda la palla di volo prima che abbia oltrepassato la rete;
- se un giocatore colpisce due volte consecutive la palla (doppio colpo);
- se entrambi i giocatori della squadra, o simultaneamente o consecutivamente, colpiscono la palla, perdono il punto (solo un giocatore per volta può colpire la palla per respingerla).



12. INCONTRO SOSPESO

Se un incontro deve essere sospeso per ragioni indipendenti dai giocatori (pioggia, oscurità, incidente, ecc.) 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. 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.

L'infortunio ad un giocatore durante un set non ne permette la sostituzione in quel set ma solo dal set successivo (vd. Art. 3)

13. NORME GENERALI

La squadra che gioca in casa dovrà fornire le palline per la partita.

Ogni squadra di giocatori può ricevere consigli ed 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.

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.

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.

Gli organi della giustizia sportiva possono irrogare possibili sanzioni quando verificate, in ottemperanza a quanto previsto dal Regolamento di giustizia sportiva.

Eventuali variazioni e/o integrazioni al presente regolamento potranno essere inserite, a giudizio della Commissione Tecnica, durante il corso del campionato ed emesse a mezzo Comunicato Ufficiale.

14. VERIFICA CLASSIFICAZIONE ATLETI

L'organizzazione potrà, in qualunque momento, richiedere accertamenti sulla posizione in classifica FIT-Padel degli atleti partecipanti al Campionato.

15. GIUSTIZIA SPORTIVA

Saranno impiegati gli organi di Giustizia sportiva previsti nel Regolamento Nazionale CSI "Sport in Regola".





16. NORMA DI RINVIO

Per quanto non contemplato dal presente regolamento, vigono, in quanto applicabili, le norme tecnico organizzative del CSI previste dal Regolamento Nazionale CSI "Sport in Regola".

17. RESPONSABILITA'

Il Centro Sportivo Italiano declina ogni e qualsiasi responsabilità per quanto possa accadere ad atleti, a terzi e a cose, prima durante e dopo le gare, salvo quanto previsto dalla parte assicurativa del tesseramento CSI.

18. TERMINE ISCRIZIONI E INIZIO CAMPIONATO

Il termine delle iscrizioni è fissato per Lunedì 7 Ottobre 2024.

E' prevista una riunione con le squadre iscritte per Venerdì 11 Ottobre 2024 alle ore 19.00 presso la sede CSI.

Il campionato (sessione invernale) comincerà Giovedì 17 ottobre 2024 (seguirà comunicazione per la sessione estiva).

Commissione Tecnica Padel CSI Reggio Emilia

