

# Campionato maschile dell'Amicizia \_ edizione 2019/2020

16/17 nov 2019

per adulti e ragazzi over 13

## *Principi ispiratori*

Lo spirito di questa iniziativa sposa i valori dell'entusiasmo, della semplicità e del confrontarsi con le prime partite "ufficiali".

Vuole essere dunque un campionato dove il sorriso, lo stare insieme, il valore delle prime esperienze, sono i valori più ambiti.

Tali valori sono quelli condivisi anche dalla Uisp, Unione Italiana Sport per Tutti, ente di promozione sportiva alla quale il Campionato maschile dell'Amicizia si "affilierà".

## *Regolamento*

- Prima di ogni regola, vige il buon senso.
- Sebbene non si voglia guardare alle classifiche, ritenute soltanto numeri e non per forza indicativi di un valore soprattutto umano e dunque anche sportivo, si limita tale campionato al Valore Relativo Giocatore (VRG) di punti 1800, con il solo obiettivo di avere una sorta di valore di riferimento oltre il quale non è possibile iscrivere giocatori per evitare un'eccessiva differenza di intensità, valore tecnico/tattico, in campo tra gli avversari in gioco.  
Trattasi di manifestazione sportiva Uisp limitata al Valore Relativo Giocatore (VRG) di punti 1800 e di età Over 13 (nati non più tardi del 2006. Quindi i nati 2005 sì, i nati nel 2006 sì, i nati 2007 no). Ogni responsabile squadra, qualora il proprio iscritto non avesse in essere altre classifiche corrispondenti o inferiori al Valore Relativo Giocatore di 1800 (vedi scheda di comparazione classifiche allegata), dovrà assegnargli un VRG preciso, in questo caso 1400, 1600, 1800, a seconda del suo livello di gioco (vedi sempre scheda allegata) e comunicarlo via mail a [gab.brambilla@gmail.com](mailto:gab.brambilla@gmail.com) al momento dell'invio dell'elenco giocatori.  
Pertanto ogni giocatore, per potere partecipare al suddetto Campionato, deve essere valutato dal proprio maestro massimo 1800 punti ("Giocatore che comincia a controllare i colpi fondamentali. Riesce a tenere il palleggio quando riceve palle facili, è in difficoltà quando deve correre lateralmente, inizia a fare qualche partita. Il servizio è ancora insicuro. Comincia a giocare le prime partite) oppure deve avere una classifica corrispondente che equivalga al massimo 1800 punti Uisp.
- Ogni incontro prevede 2 singolari e 1 doppio
- Numero minimo per iscrivere una squadra è 3 atleti. Numero minimo per partecipare a un incontro senza perdere punti a tavolino è 2 atleti. Numero massimo di iscritti per squadra, non ci sono limiti... Se ad un incontro una squadra ha solo 1 giocatore convocabile, si giocherà un singolare. Le altre due partite verranno perse a tavolino 40 40. Se entrambe le squadre avessero solo un giocatore disponibile, si rimanderà alla prima data in cui almeno una squadra avrà almeno 2 giocatori disponibili e l'altra almeno 1.

- In caso una società avesse due squadre, e un tal giorno una squadra non avesse almeno 2 giocatori disponibili, può convocare dall'altra squadra un giocatore così da rendere possibili fisicamente le partite dato che il buon senso prevede che si giochi, ci si diverta, si cresca. Tuttavia le partite giocate da tale giocatore verranno ufficialmente perse 40-40 al di là del risultato fisicamente avvenuto.
- Uno stesso atleta può giocare singolo e doppio la stessa giornata, ma non due singoli.
- Le partite si svolgeranno con la seguente formula: set ai 4 games (punto decisivo sull'eventuale 40-40); in caso di 4-4 si svolge un tie-break ai 7 con punto decisivo sull'eventuale 6-6. Il terzo set è un tie break ai 7, con punto decisivo sull'eventuale 6-6.
- La squadra vincente si aggiudicherà 3 punti in caso di 3 partite a 0. Due punti in caso di 2 partite a 1. Un punto in caso di sconfitta 2-1 e 0 punti in caso di sconfitta 3-0.
- L'ordine degli incontri è il seguente, qualora il campo fosse solo uno e qualora entrambe le squadre convocassero almeno 2 giocatori:
  - 1) singolo numero 2 (si affrontano i singolaristi con il più basso punteggio Uisp)
  - 2) doppio
  - 3) singolo numero 1 (si affrontano i singolaristi con il più alto punteggio Uisp)

L'ordine degli incontri è invece il seguente, qualora i campi fossero due e qualora entrambe le squadre convocassero almeno 3 giocatori:

- 1) entrano doppio e singolo numero 2
- 2) singolo numero 1

L'ordine degli incontri è invece il seguente, qualora i campi fossero due e qualora almeno una squadra convocasse soltanto 2 giocatori:

- 1) entrano i due singoli
- 2) doppio

- In ogni caso, l'ordine di entrata è modificabile su accordo dei responsabili delle squadre.
- Qualora una o entrambe le squadre avessero i due singolaristi con lo stesso punteggio Uisp, i responsabili sceglieranno quale dei propri singolaristi è il numero 1 e quale il numero 2.
- Le squadre saranno aggregate in gironi. Il numero delle partite dipenderà da quante squadre si iscriveranno. Le vincenti dei gironi avranno la possibilità di gareggiare per le finali della prossima primavera. Probabilmente anche le seconde. Dipenderà dal numero di squadre iscritte.  
Vi fosse soltanto un girone, allora le prime 4 andranno alle semifinali incrociate.
- Ogni circolo, associazione, club potrà iscrivere più squadre.
- Nel caso due o più squadre, al termine del girone, finissero a pari punteggio, figurerà più

avanti in classifica chi avrà vinto lo scontro diretto.

Nel caso di una o più squadre a pari punteggio, si considererà in ordine di priorità: punteggio più alto in classifica avulsa, scontro diretto.

- E' ammessa ogni tipo di superficie di gioco. La squadra ospitante dovrà mettere a disposizione le palle (di qualsiasi marca).
- Si giocherà nei fine settimana (sabato o domenica), una volta al mese circa. Gli orari di gioco verranno stabiliti dalla squadra ospitante che li comunicherà al momento dell'iscrizione. Si è invitati comunque, tra i responsabili, sentirsi almeno una settimana prima dell'incontro per confermare l'un l'altro l'incontro. Gli orari sono gestibili e modificabili, qualora possibile, per venirsi incontro l'un l'altro.
- Ogni responsabile della squadra ospitante, al più tardi il giorno successivo all'incontro, è invitato a comunicare il risultato via mail a [gab.brambilla@gmail.com](mailto:gab.brambilla@gmail.com), comprensivo dei dettagli (esempio: giocatore X vince 42 41 vs giocatore Y.... e così per l'altro singolo e per il doppio)
- Gli incontri sono rinviabili in benessere, con buon senso anche dei tempi, ma soltanto in caso di problematiche logistiche (campi inagibili o campi occupati) e nel caso in cui entrambe le squadre fossero impossibilitate a convocare almeno 2 giocatori. Se le squadre hanno 2 giocatori disponibili per squadra, si gioca sempre che i campi siano agibili.
- Le "iscrizioni squadra" dovranno essere accompagnate da una quota di 40 euro (in contanti o via bonifico). Ogni squadra dovrà specificare via mail l'elenco dei giocatori (nome e cognome e punteggio Uisp). Qualora la squadra non avesse la possibilità di tesserare i propri giocatori con la Uisp, dovrà comunicare via mail ([gab.brambilla@gmail.com](mailto:gab.brambilla@gmail.com)) i seguenti dati per ogni partecipante: nome, cognome, data e luogo di nascita, residenza comprensiva di cap, codice fiscale. In tal modo Tennis Benessere tessererà tali giocatori sprovvisti di tessera.

Inoltre da comunicare sono: numero telefono e email del responsabile squadra, indirizzo campi/o, numero campi, superficie, orario e giorno degli incontri in casa.

- Ogni giocatore sarà tesserato attraverso la Uisp, l'Unione Italiana Sport per Tutti, e dunque ogni squadra, oltre alle 40 euro di iscrizione, dovrà pagare (bonifico o contanti) 10e per ogni atleta in elenco qualora non potesse tesserare da sé i propri atleti.

Da rilasciare, anche solo via mail oppure di persona, il certificato medico (anche non agonistico) di ogni atleta.

- I circoli/associazioni con più squadre iscritte non potranno trasferire giocatori da una squadra all'altra, se non successivamente la fine dei gironi.
- Sono possibili nuovi inserimenti in squadra sino al 31 dicembre 2019, senza limiti di numero. Successivamente potranno essere inseriti giocatori, ma soltanto qualora la squadra risultasse impossibilitata a schierare il numero minimo di giocatori. Tanti nuovi inserimenti quante le defezioni. Non di più. Tali eventuali inserimenti dovranno essere comunicati via mail a [gab.brambilla@gmail.com](mailto:gab.brambilla@gmail.com) e risultare compatibili con i livelli Uisp (max 1800).

- A titolo di puro contributo spese campo, ciascuna squadra dovrà versare al circolo ospitante una quota di 30 euro per ogni giornata di gara, così da alleggerire il peso del costo per chi ospita.
- Qualora la squadra che da calendario dovrà ospitare l'incontro in casa propria non avesse i campi a disposizione, potrà concordare con gli avversari di giocare in altra sede. Le modalità di pagamento saranno le stesse.

#### *Regolamento Uisp "linee guida", gare amatoriali*

- Ogni giocatore può presentarsi con un ritardo massimo di 15 minuti dalla fine dell'incontro precedente; in caso di ritardo superiore, il giocatore perde a tavolino il primo set e disputa solo il secondo set; dopo 30 minuti di ritardo il giocatore perde anche il secondo set.
- L'altezza della rete ha una tolleranza in più o in meno del 2% rispetto all'altezza individuata dalle regole internazionali.
- Il palleggio di riscaldamento è di 8 minuti
- tra un punto e l'altro la pausa è di massimo 30 secondi
- al cambio campo, la pausa è di massimo 2 minuti
- durante ogni incontro ciascun giocatore ha diritto a richiedere una pausa di gioco; la pausa non può superare i 5 minuti e può essere richiesta semplicemente avvertendo l'avversario; si può usufruire della pausa solamente a fine set o durante i cambi campo.