



REGOLAMENTO CAMPIONATO NAZIONALE DI PADEL A SQUADRE

1. COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE e COSTI DI ISCRIZIONE

Le squadre partecipanti al Campionato Nazionale dovranno essere composte da almeno 3 giocatori fino ad un massimo di 6.

Le fasi di qualificazione saranno organizzate dai Comitati territoriali in base alle proprie necessità e secondo le formule maggiormente rispondenti alle esigenze locali: es. campionati a coppie, a squadre, torneo di qualificazione, etc..

I Comitati territoriali in sinergia con i Comitati Regionali determineranno il numero di squadre che potranno partecipare alla fase Nazionale compatibilmente con il numero massimo di partecipanti. (in caso di esubero saranno stabiliti i criteri di partecipazione in base all'attività svolta a livello territoriale)

Durante la fase circolistica/territoriale il tesseramento potrà prevedere un certificato medico di tipo NON agonistico. Per le fasi successive si rende necessaria la tessera atleta con codice disciplina PAD ed un certificato medico di tipo agonistico.

Il costo dell'iscrizione al circuito del Campionato nazionale a squadre è demandato ai Comitati competenti.

Il costo del campo di gioco a livello territoriale sarà regolato direttamente dagli atleti con la struttura di gioco ove si svolgeranno le partite di calendario.

2. CATEGORIE

Campionato ELITE – 3 categorie (Maschile, Misto, Femminile) minimo squadre 4

Giocatori per squadra:	Minimo 3 - Max 6 giocatori
Giocatori ammessi:	fino alla 3a fascia di federazione FITP. <i>(Sono esclusi tutti i giocatori di 2a e 1a fascia FITP)</i>
Formula di svolgimento:	Regular season + Play-off

Campionato PRO – 3 categorie (Maschile, Misto, Femminile) minimo squadre 4

Giocatori per squadra:	Minimo 3 - Max 6 giocatori
Giocatori ammessi:	fino alla 4a fascia di federazione FITP. <i>(Sono esclusi tutti i giocatori di 3a, 2a e 1a fascia FITP)</i>
Formula di svolgimento:	Regular season + Play-off



VARIAZIONI CLASSIFICHE 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 4a fascia partecipante alla REGULAR SEASON provinciale del campionato PRO che sale in 3a fascia può continuare a giocare tutte le partite del girone ma non potrà partecipare alla fase successiva dei PLAY-OFF e tantomeno al Master regionale e/o nazionale.

Potrà essere reintegrato nella squadra solo quando riacquisirà la classifica compatibile (in questocaso 4a 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

Nelle fasi Circolistiche e nelle fasi Regionali si gioca un solo incontro al meglio dei 3 set ai 6 game con punto de oro sul 40 pari. Sul punteggio di 6 game pari si procede con un Tie-Break ai 7 con limite massimo ai 10 punti.

Ogni set vinto vale un punto. È obbligatorio disputare tutti e 3 i set.

INCONTRI REGULAR SEASON: Non ci sono limitazioni al numero di set che può giocare una coppia schierata in campo. È permessa la sostituzione di uno o più giocatori che però può avvenire solo all'inizio di ogni set. Non è consentito effettuare cambi in altre situazioni.

INCONTRI PLAY-OFF: Un giocatore NON può disputare due set con lo stesso compagno di gioco. Sono quindi necessari almeno tre giocatori per portare a termine un incontro di PLAY-OFF.

La presenza in squadra di due giocatori soltanto comporterà la perdita dell'incontro a tavolino con punteggio di 6-0 6-0.

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

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.

REFERTI: I referti di gioco forniti alle squadre devono essere correttamente compilati e firmati dai capitani. A fine partita gli stessi provvederanno ad inviare una foto dei referti al referente CSI e a consegnarli alla segreteria del Club ospitante.

GIORNI E ORARI: Il campionato sarà disputato in giorni e orari serali concordati con i Padel Club ospitanti regolarmente affiliati al CSI.

4. RITARDI E SPOSTAMENTI

Un ritardo superiore a 20 min (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 / 6-0. Inoltre la squadra ritardataria dovrà sostenere il pagamento della quota totale della partita. (cfr. Art. 1)

Gli spostamenti degli incontri devono essere richiesti almeno 48 ore prima dell'inizio del match. Il



capitano della squadra che richiede lo spostamento dovrà avvisare il capitano avversario e il referente CSI provinciale che si occuperà di informare il Club ospitante.

Se lo spostamento è richiesto durante la REGULAR SEASON i due capitani dovranno accordarsi su una nuova data al più presto e comunicarla al referente CSI. Dovrà comunque giocarsi entro la fine della fase a girone.

Se lo spostamento è richiesto durante i PLAY-OFF la partita dovrà essere recuperata almeno un giorno prima del successivo turno previsto a calendario

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.

Nei lati lunghi (laterali) sono ammesse due varianti della recinzione:

la variante 1 è composta da zone a scala di parete in entrambe le estremità, di 3 m di altezza per 2 m di lunghezza per la parte iniziale ad angolo con la parete di fondo e di 2 m di altezza per 2 m di altezza per la parte restante, e da zone di rete metallica che completano a recinzione fino a 3 m di altezza nei 16 m centrali e fino a 4 m di altezza nei 2 m finali in ciascuna estremità;

la variante 2 è composta da zone a scala di parete in entrambe le estremità, di 3 m di altezza per 2 m di lunghezza per la parte iniziale e di 2 m di altezza per 2 m di lunghezza per la parte restante, e da zone di rete metallica che completano la recinzione fino a 4 m di altezza per tutta la sua estensione.

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

Le coppie cambiano 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;
- la coppia 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 coppia ribattrice.



10. LA RIBATTUTA

La coppia 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 coppia 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 coppia ribattitrice riprende la posizione scelta all'inizio della stessa.

11. UNA COPPIA PERDE IL PUNTO

- Se, mentre la palla è in gioco, un componente della coppia, 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 coppia, 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.

13. NORME GENERALI

Ogni coppia 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.



Tabella delle penalità:

- a) prima infrazione: avvertimento;
- b) seconda infrazione avvertimento con perdita del punto;
- c) terza infrazione: avvertimento con squalifica.

Tabella delle penalità. Per le infrazioni, durante lo svolgimento dell'incontro, di qualsiasi previsione sopra riportata, il Giudice arbitro della manifestazione applica le sanzioni indicate nella Tabella delle penalità. Indipendentemente da ciò, gli organi della giustizia sportiva possono irrogare altre possibili sanzioni per lo stesso fatto, in applicazione delle previsioni del Regolamento di giustizia sportiva.

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 in Sport in Regola.