



GAMING CUP di PADEL

EDIZIONE 2019

CAMPIONATO A SQUADRE AMATORIALE di PADEL

REGOLAMENTO

PARAGRAFO 1: PARTECIPANTI

Il Torneo di calcio a 8 GAMING CUP è un Torneo riservato alle Società Operatrici di scommesse Codere, Eurobet, Gamenet, HBG Gaming, Lottomatica, Novomatic, Sisal e Snaitech.

Le squadre possono essere composte da dipendenti e consulenti delle società partecipanti.

PARAGRAFO 2: COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

Ogni squadra dovrà presentare una lista iniziale con un numero massimo di 15 componenti. La presentazione della lista dovrà avvenire inderogabilmente entro il 30/04/2019.

Sarà quindi obbligo e cura di ogni squadra partecipante presentare una lista contenente Nome, Cognome, data e luogo di nascita entro il 30/04/19 (codice fiscale solo se nati fuori Italia).

Tutti i giocatori devono rientrare nella categoria Amatoriale quindi o non avere nessun punteggio nella classifica FIT PADEL oppure al massimo essere classificati 4° - NC FIT Padel.

PARAGRAFO 3: FORMULA

Il Torneo si compone di **due gironi all'italiana ciascuno composto da 4 squadre** con partite di sola andata, al termine del girone verrà determinata la classifica assegnando:

- 3 (tre) punti per ogni incontro intersociale vinto con 3 set a 0;
- 2 (due) punti per ogni incontro intersociale vinto con 2 set a 1;
- 1 (uno) punto per ogni incontro intersociale perso 1 set a 2.
- 0 (zero) punti per ogni incontro intersociale perso.

A parità di punti in classifica, varranno i seguenti criteri per stabilire la posizione:

- Incontri individuali vinti (differenza tra partite vinte e perse disponibili per ogni giornata di gioco)
- Incontri intersociali vinti (numero di giornate con vittoria finale)
- Scontro diretto
- Sorteggio pubblico

I gironi di qualificazione saranno così composti:

GIRONE A

HBG GAMING
LOTTOMATICA
CODERE
GAMENET

GIRONE B

SNAITECH
EUROBET
SISAL
NOVOMATIC

Al termine dei gironi di qualificazione, tutte le squadre si qualificheranno per I play off, e si affronteranno secondo il seguente ordine:

QUARTI DI FINALE

1^ GIRONE A vs 4^ GIRONE B (A)
2^ GIRONE A vs 3^ GIRONE B (B)
1^ GIRONE B vs 4^ GIRONE A (C)
2^ GIRONE B vs 3^ GIRONE A (D)

SEMIFINALI

A vs D
B vs C

FINALI

1° e 2° posto

PARAGRAFO 4: REGOLE DI GIOCO

Le regole generali di gioco sono le stesse stabilite dalla Federazione Italiana Tennis e specifiche del padel ad eccezione dei seguenti articoli:

Art. 1: formula di svolgimento degli incontri:

La giornata di competizione prevede un totale di 3 incontri che dovranno essere effettuati con il seguente ordine:

- Incontro categoria maschile
- Incontro categoria misto
- Incontro categoria maschile

Qualora la categoria misto fosse disputata da giocatori già presenti nel primo incontro della categoria maschile la coppia dovrà essere costituita dal giocatore maschio con il seguente criterio di scelta:

- minor classifica FIT Paddle individuale se presente;
- scelta libera.

Il terzo incontro maschile, dovrà essere disputato da due giocatori differenti dai due impiegati nel primo incontro.

Art. 2 - A: punteggi nella fase a gironi:

Le partite della fase a gironi si disputeranno al meglio di tre set a 6 games con la formula del Killer Point in ogni game e con tie break a 7 punti killer sul 5 pari. L'incontro di categoria Misto dovrà essere sempre disputato con l'ausilio del Killer Point sul 40 pari obbligatoriamente con il battitore e il ribattitore del medesimo sesso.

Art. 2 - B: punteggi nella fase play off:

Le partite della fase di play off, si disputeranno al meglio di tre set a 6 games con la formula del Killer Point in ogni game e con tie break a 7 punti sul 6 pari ed eventuale terzo set con la formula del Long Tie break a 10 punti. L'incontro di categoria Misto dovrà essere sempre disputato con l'ausilio del Killer Point sul 40 pari obbligatoriamente con il battitore e il ribattitore del medesimo sesso.

Art. 3: doppi di spareggio in caso di parità:

Nelle gare ad eliminazione diretta il doppio di spareggio dovrà essere per forza maschile e disputato da due giocatori diversi da quelli impiegati nel primo doppio maschile. I giocatori del doppio di spareggio potranno essere scelti al termine dei primi 2 incontri in programma e non segnalati all'atto della compilazione della formazione.

Art. 4: validità degli incontri

Ai fini della competizione non saranno ritenuti validi incontri in cui:

- 1) I giocatori inseriti nella formazione di gioco non siano anche presenti nelle liste di iscrizione o preventivamente comunicati UNICAMENTE via mail a info@gamingcup.it
- 2) La squadra non presenti all'orario prefissato almeno 5 giocatori (4 maschi e una femmina)
- 3) La formazione non sia interamente compilata, e quindi non più modificabile, prima dell'orario iniziale di gioco previsto
- 4) Non si rispetti l'ordine degli incontri a meno che non ci sia accordo preventivo tra i capitani

Qualora una squadra non presenti all'orario di gioco previsto 5 giocatori (di cui quattro maschi e una femmina) inseriti regolarmente nelle liste di iscrizione subirà sconfitta a tavolino per 3-0.

Ogni ricorso all'omologazione del risultato dovrà essere presentato entro la mezz'ora successiva al termine degli incontri UNICAMENTE via MAIL a info@gamingcup.it. Superato questo limite il risultato verrà omologato come valido senza nessuna possibilità di appello.

PARAGRAFO 5: COMPILAZIONE FORMAZIONE

All'atto della presentazione delle formazioni su carta da parte di ogni squadra, dovranno essere presenti almeno cinque giocatori (4 maschi ed una femmina) perché la squadra sia considerata presente. Tali giocatori dovranno essere presenti nelle liste di iscrizione. Il foglio con i nomi dei giocatori dovrà essere compilato interamente in riferimento ai 3 incontri in programma senza alcuna possibilità di variazione in caso di defezioni dell'ultimo minuto. A formazione compilata dovrà essere data una copia dell'originale della squadra avversaria a ciascun capitano. Gli incontri dovranno essere disputati dai giocatori elencati in precedenza senza nessuna possibilità di variazioni. La formazione sarà ritenuta valida solo se, prima dell'inizio della gara, si è provveduto a regolarizzare il tesseramento di ogni singolo giocatore.

Non sarà possibile cambiare la formazione in caso di mancanza o impedimento di uno dei giocatori già inseriti in formazione.

PARAGRAFO 7: DIVISE DI GIOCO

Tutte le squadre, per fini inerenti all'immagine e alla goliardia della competizione, preferibilmente dovranno presentarsi con una divisa di riconoscimento uguale per tutti i giocatori schierati, riportante il logo della società. Per divisa si intendono gli indumenti utilizzati durante la gara (T-shirt di gioco).

Nessuna regola vieta la presenza di sponsor tecnici sul vestiario o nei nomi della squadra.

PARAGRAFO 8: ORARIO DI GIOCO

L'orario e i giorni delle gare saranno quelli indicati nel calendario ufficiale e non potranno essere soggetti a variazioni. Tuttavia il Comitato Organizzatore si riserva, per motivi di forza maggiore, la possibilità di variazione degli orari.

PARAGRAFO 9: CAMPO DI GIOCO

L'edizione 2019 della GAMING CUP di Padel, vedrà la disputa delle sue gare presso il circolo Don Orione, sito in Via della Camilluccia, 120 - Roma.

PARAGRAFO 10: I PALLINE DA GIOCO

Le palline da gioco con le quali si disputeranno le partite di padel saranno forniti dal Comitato Organizzatore.

PARAGRAFO 11: GIUSTIZIA SPORTIVA E RICORSI

Nel Gaming Cup di Padel, essendo un torneo amatoriale CONI, la funzione di Giudice Sportivo è esercitata da un Giudice nominato dal Comitato Organizzatore. Egli decide, sentito l'arbitro o il dirigente presente al fatto, in base alle regole del Padel, al codice di comportamento sportivo del CONI, al presente regolamento ed ai regolamenti dei tornei interessati.

I ricorsi in primo grado sono sottoposti al termine perentorio di mezz'ora dal termine dell'incontro, le decisioni del Giudice sportivo di 1° grado sono successive e esecutive. In 1° grado il costo del ricorso è fissato nella cifra di € 50,00.

PARAGRAFO 12: DIRETTORE DEL TORNEO

Il torneo di Padel GAMING CUP avrà un direttore del Torneo che supervisionerà l'intero svolgimento e il rispetto del presente regolamento. Qualora fosse necessario potrà intervenire in dispute regolamentari e/o disciplinari. Il direttore del Torneo invierà settimanalmente via mail i Comunicati Ufficiali ai responsabili delle singole squadre.

PARAGRAFO 13: RESPONSABILE CAMPO

Durante ogni partita sarà presente un Responsabile campo che si occuperà di fornire assistenza sul campo per quanto concerne le palline, le liste gara e si occuperà di fotografare i singoli partecipanti.

PARAGRAFO 14: RECLAMI

Ogni ricorso all'omologazione del risultato dovrà essere presentato entro la mezz'ora successiva al termine degli incontri UNICAMENTE via MAIL a info@gamingcup.it. Superato questo limite il risultato verrà omologato come valido senza nessuna possibilità di appello.

PARAGRAFO 15: RESPONSABILITÀ

Ogni società partecipante è garante e responsabile, civilmente e penalmente, del possesso dei certificati di "buona salute/sana e robusta costituzione" di ogni suo giocatore partecipante alla competizione e, accettando di partecipare alla GAMING CUP, ne dichiara il deposito presso le rispettive sedi.

Il Comitato Organizzatore, pur prestando tutta la collaborazione anche a mezzo del personale presente a bordo campo come previsto dal presente Regolamento declina ogni responsabilità relativa a incidenti che potessero verificarsi sia all'interno che all'esterno del campo di gioco.

Il torneo è riservato ai giocatori maggiorenni.

PARAGRAFO 16: TORNEO AMATORIALE

La Gaming Cup di Padel, è un torneo amatoriale CONI, pertanto in nessun caso potranno essere inseriti nelle liste delle squadre giocatori tesserati F.I.T. non previsti dal paragrafo 2 "composizione delle squadre", pena l'esclusione immediata dalla Manifestazione degli stessi.

Ciascun partecipante alla Gaming Cup avrà un suo numero di matricola CONI che dovrà essere indicato nella lista (una volta che il tesserino sarà consegnato).

PARAGRAFO 17: NORME F.I.T.

Per tutto quanto non previsto dal presente Regolamento si fa espresso riferimento al Regolamento della F.I.T. e alla relativa casistica.

PARAGRAFO 18: INTERNET

La GAMING CUP di Padel – darà la possibilità a tutti i partecipanti di consultare su un sito internet riservato (www.gamingcup.it), una serie di informazioni sul Torneo in atto: la classifica, i risultati aggiornati, il calendario, le squalifiche, i Comunicati ufficiali, i commenti alle gare, le foto.

PARAGRAFO 19: ACCETTAZIONE

La partecipazione alla GAMING CUP di Padel equivale all'accettazione del presente Regolamento in tutti i suoi paragrafi ed alle sue eventuali e successive integrazioni e/o modifiche. Il Regolamento può essere integrato o modificato dal Comitato Organizzatore previa comunicazione tempestiva alle squadre iscritte.

PARAGRAFO 20: PREMIAZIONI

Nella serata delle finali della GAMING CUP di Padel, saranno premiate le prime squadre classificate ed i migliori giocatori della manifestazione.



GAMING CUP di PADEL Campionato di Padel Amatoriale

MODULO PRESENTAZIONE FORMAZIONE SQUADRA

SQUADRA A	A	PUNTEGGIO FINALE								
SQUADRA B	B									
Data					Ore:					
GIRONE	A	B								

ELENCO DEI GIOCATORI PER LA SFIDA ODIERNA (minimo 4 giocatori maschi ed una femmina)

	COGNOME E NOME	TESSERA MSP
1		
2		
3		
4		
5	INSERIRE SUBITO GIOCATORE DIVERSO DA ALTRI 2 DEL PRIMO MASCHILE	
6	INSERIRE SUBITO GIOCATORE DIVERSO DA ALTRI 2 DEL PRIMO MASCHILE	
Capitano		
Direttore gara non in formazione		

ELENCO ORDINE ENTRATA (Minimo 5 giocatori presenti; ordine da rispettare previo accordo tra i capitani)

N	CATEGORIA	COGNOMI DELLA COPPIA		RISULTATO
1	MASCHILE	A	B	
		A	B	
2	MISTO <small>Se già schierati, maschio con classifica più bassa</small>	A	B	
		A	B	
3	MASCHILE <small>SPAREGGIO fase finale</small>	A	B	
		A	B	

Al termine della gara i moduli di entrambi gli affiliati dovranno essere spediti FIRMATI da entrambi gli affiliati all'indirizzo mail info@gamingcup.it

FIRMA AFFILIATI (accettazione risultati)

SQUADRA (A) _____

SQUADRA (B) _____