

# REGOLAMENTO POLO PADEL 150

## EVENTO

Il torneo verrà disputato il giorno giovedì **16 novembre 2023** nella struttura dell'organizzazione sportiva **CSI di Reggio Emilia**, sito in via Vasco Agosti 6 (RE).

Il **ritrovo presso la struttura** è previsto alle **ore 18:00**.

L'orario di **inizio dell'evento** è alle **18:30**, dopo l'accoglienza e la presentazione.

Il **termine** dell'evento è **previsto per le ore 23:00** circa.

## ISCRIZIONI

Il torneo è **riservato alle atlete donne** di livello **principiante avanzato (A2-A1) e intermedio (B4-B3)**. Sono ammesse alla competizione **6 coppie** di giocatrici.

Per l'ammissione al torneo è necessario che l'atleta sia in possesso, almeno, del **certificato medico NON agonistico** che dichiara il buono stato di salute.

Le **iscrizioni** potranno essere effettuate sul **profilo "Polo Digitale Padel" sull'app Sportclubby** e mediante la **compilazione del form alla pagina <https://polodigitale.leadex.it/1-torneo-polo-padel-150/>**, fino al **giorno precedente** il torneo alle **ore 13:00**.

L'iscrizione dovrà essere eseguita dalla **coppia** e non dalla singola giocatrice.

Qualora dovessero risultare più iscritti rispetto al numero massimo, **si darà precedenza alle giocatrici che per prime hanno inviato la richiesta** di partecipazione.

## QUOTA D'ISCRIZIONE

La **quota di partecipazione** è di **30€ a persona** e dovrà essere versata al fine di completare la procedura d'iscrizione al torneo.

È previsto per tutte le partecipanti un **welcome kit**.

## MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

- Le partite verranno disputate su **due campi** messi a disposizione dal CSI **dalle 18:30 alle 21:30** e su un **singolo campo dalle 21:30 alle 23:00**.
- Le **partite avranno durata di 30 minuti**, comprensivi dei **5 minuti di riscaldamento** iniziale.
- 150 minuti in campo per squadra**.
- Ogni squadra sfiderà tutte le altre in modo da disputare **5 match**.
- Allo scadere del tempo massimo di ogni partita, se è in corso il gioco per aggiudicarsi un punto, si attenderà

la fine dello stesso e se il gioco non risulterà completo, non verrà conteggiato tra quelli **disputati**.

- Al termine di ogni partita, **le due squadre dovranno comunicare il punteggio** all'organizzazione.
- **Per ogni gioco vinto**, la squadra si aggiudicherà **un punto** che verrà sommato ai punti ottenuti nelle altre partite.
- **Il tempo di gioco è continuo** e verrà fermato unicamente in caso di infortunio o per qualsiasi causa che renda impossibile il regolare prosieguo della partita, su decisione dell'organizzazione.
- **Il tempo di battuta** massimo è di **15 secondi**.
- In caso di **parità**, al termine di un gioco, verrà disputato direttamente un **“killer point”**. La coppia che riceve sceglierà il giocatore verso cui effettuare la battuta.
- Le partite verranno disputate in modalità di **auto-arbitraggio** con supervisione dell'organizzazione.
- In caso di infortunio o di sopraggiunta indisponibilità **è consentita la sostituzione di un componente della coppia**. La giocatrice **non deve appartenere ad un'altra squadra** già iscritta al torneo.
- L'approvvigionamento delle **racchette** è **a carico della squadra**.
- **Polo Digitale SSD** metterà a disposizione le **palline da gioco**.
- Per quanto non specificato nel presente documento, vale il **Regolamento Padel FITP**.

## PROGRAMMA DELLE PARTITE

<b>SQUADRA 1</b>	Giocatrice A - Giocatrice B	<b>SQUADRA 4</b>	Giocatrice G - Giocatrice H
<b>SQUADRA 2</b>	Giocatrice C - Giocatrice D	<b>SQUADRA 5</b>	Giocatrice I - Giocatrice L
<b>SQUADRA 3</b>	Giocatrice E - Giocatrice F	<b>SQUADRA 6</b>	Giocatrice M - Giocatrice N

INIZIO	FINE	CAMPO	TEAM 1				TEAM 2				
18:30	19:00	INDOOR	SQUADRA 1	GIOCATRICE A	-	GIOCATRICE B	vs	SQUADRA 2	-	GIOCATRICE C	GIOCATRICE D
18:30	19:00	COPERTO	SQUADRA 4	GIOCATRICE G	-	GIOCATRICE H	vs	SQUADRA 6	-	GIOCATRICE M	GIOCATRICE N
19:00	19:30	INDOOR	SQUADRA 3	GIOCATRICE E	-	GIOCATRICE F	vs	SQUADRA 4	-	GIOCATRICE G	GIOCATRICE H
19:00	19:30	COPERTO	SQUADRA 2	GIOCATRICE C	-	GIOCATRICE D	vs	SQUADRA 5	-	GIOCATRICE I	GIOCATRICE L
19:30	20:00	INDOOR	SQUADRA 2	GIOCATRICE C	-	GIOCATRICE D	vs	SQUADRA 3	-	GIOCATRICE E	GIOCATRICE F
19:30	20:00	COPERTO	SQUADRA 5	GIOCATRICE I	-	GIOCATRICE L	vs	SQUADRA 6	-	GIOCATRICE M	GIOCATRICE N
20:00	20:30	INDOOR	SQUADRA 4	GIOCATRICE G	-	GIOCATRICE H	vs	SQUADRA 5	-	GIOCATRICE I	GIOCATRICE L
20:00	20:30	COPERTO	SQUADRA 1	GIOCATRICE A	-	GIOCATRICE B	vs	SQUADRA 3	-	GIOCATRICE E	GIOCATRICE F
20:30	21:00	INDOOR	SQUADRA 1	GIOCATRICE A	-	GIOCATRICE B	vs	SQUADRA 4	-	GIOCATRICE G	GIOCATRICE H
20:30	21:00	COPERTO	SQUADRA 2	GIOCATRICE C	-	GIOCATRICE D	vs	SQUADRA 6	-	GIOCATRICE M	GIOCATRICE N
21:00	21:30	INDOOR	SQUADRA 3	GIOCATRICE E	-	GIOCATRICE F	vs	SQUADRA 6	-	GIOCATRICE M	GIOCATRICE N
21:00	21:30	COPERTO	SQUADRA 1	GIOCATRICE A	-	GIOCATRICE B	vs	SQUADRA 5	-	GIOCATRICE I	GIOCATRICE L
21:30	22:00	INDOOR	SQUADRA 1	GIOCATRICE A	-	GIOCATRICE B	vs	SQUADRA 4	-	GIOCATRICE G	GIOCATRICE H
22:00	22:30	INDOOR	SQUADRA 2	GIOCATRICE C	-	GIOCATRICE D	vs	SQUADRA 6	-	GIOCATRICE M	GIOCATRICE N
22:30	23:00	INDOOR	SQUADRA 3	GIOCATRICE E	-	GIOCATRICE F	vs	SQUADRA 5	-	GIOCATRICE I	GIOCATRICE L

A **vincere** è la squadra che avrà raggiunto il **punteggio complessivo più alto**.

Nel caso di **pareggio** di due o più squadre, la vincitrice verrà eletta secondo le seguenti dinamiche:

- **ACE** – vince la squadra che ha realizzato il maggior numero di punti in battuta senza che l'avversario sia riuscito a toccare la palla in ricezione.
- Nel caso di parità di **ACE**:  
**KILLER** – vince la squadra che ha realizzato il maggior numero di punti al Killer Point.
- Nel caso di parità di **KILLER**:  
**DOPPIO FALLO** – vince la squadra che ha realizzato meno doppi falli in battuta

Se anche dopo questa verifica non sarà eletta la squadra vincitrice, si procederà con **il lancio della monetina**.

## SERVIZIO BAR

La struttura è dotata di bar per la vendita di acqua e cibo.

## SPOGLIATOI E DOCCE

Docce e spogliatoi saranno accessibili durante il torneo.

## PREMI

Le atlete della squadra che si aggiudicherà la vittoria riceveranno un **premio speciale**.