



TENNIS CLUB
PORTO TORRES

COPPA DEL SORRISO

17° EDIZIONE

Carissimi SOCI,
come da tradizione consolidata il Consiglio Direttivo organizza la “**COPPA DEL SORRISO**”
arrivata alla **17esima** edizione, torneo riservato ai SOCI del Tennis Club Porto Torres.

Il torneo è organizzato a squadre che una volta formulate saranno divise in gironi.

Alla conclusione della fase a gironi, le squadre di ciascun girone, in ordine di classifica (in caso di parità di punti verranno considerate gli scontri diretti e/o in alternativa la differenza giochi), disputeranno la fase ad eliminazione diretta.

L'edizione di quest'anno prenderà il via **VENERDI 12 LUGLIO 2024** e dopo 3 settimane di gioco si concluderà **VENERDI' 2 AGOSTO 2024**.

Si gioca tutti i giorni dal lunedì al venerdì (escluso sabato e domenica), secondo un calendario stabilito ad inizio torneo, dove nella prime 2 settimane è prevista la fase a gironi e nella terza e conclusiva settimana si giocherà ad eliminazione diretta.

L'orario di inizio incontri (dal lunedì al venerdì) è fissato per le ore **20:00** sul campo **1** e alle **20:30** sul campo **2**.

Le iscrizioni (15,00 euro cadauno da versare prima dell'ingresso in campo) si ricevono rispondendo a questa email, indicando il proprio nominativo e la taglia della maglia che identificherà ciascuna squadra.

La scadenza delle iscrizioni è fisata per **MARTEDI 2 Luglio**. La quota d'iscrizione include una maglietta identificativa della squadra, un tubo di palline a partita e il costo luci e campo.

Ogni squadra avrà un capitano ed un vice, il loro compito sarà quello di compilare il modulo formazione prima dell'incontro e raccogliere le quote di partecipazione della propria squadra.

La formula degli incontri intersociali fra le due squadre prevede, la disputa di tre doppi opportunamente schierati.

Tutti i componenti di ogni squadra nella fase a gironi dovranno ruotare fra di loro nella compilazione della formazione. **NON E'** consentito giocare con lo stesso compagno una seconda volta. Dalla fase ad eliminazione diretta il bonus sarà azzerato. Le **Possibili Combinazioni** sono descritte a fine regolamento (Vedi **Appendice**) e Si è liberi di scegliere fra quelle. **IMPORTANTE: Altre combinazioni, anche se possibili potrebbero poi impedire alla squadra stessa di non rispettare l'alternanza al 4° incontro, incorrendo perciò in una sanzione e pertanto non sono ammesse. Sarà compito dei capitani controllare l'APPENDICE.**

Il primo incontro vedrà di fronte, le prime coppie schierate nel modulo formazione, quindi la coppia 1 della squadra A contro la coppia 1 della squadra B;

la prima staffetta si concluderà quando una delle due coppie arriverà per prima a conquistare sei giochi e daranno il cambio alle coppie successive (coppia n°2 della squadra A e coppia n°2 della squadra B) sul punteggio di **6/0 o 6/1 o 6/2 o 6/3 o 6/4 o 6/5.**

Le coppie n°2 ereditano il punteggio e il turno di battuta della prima staffetta, ripartono da quel punteggio, fino ad arrivare a conquistare 12 giochi, in quella occasione daranno il cambio alle terze coppie (coppia n°3 della squadra A e coppia n°3 della Squadra B) sul punteggio di **12/0 o 12/1 o 12/2 o 12/3 o 12/4 o 12/5 o 12/6 o 12/7 o 12/8 o 12/9 o 12/10 o 12/11.**

Le coppie n°3 completeranno la partita, la squadra che conquista il 18esimo gioco con almeno due di vantaggio si aggiudicherà l'intero incontro.

N.B: Nel caso uno dei giocatori, per cause di forza maggiore, fosse impossibilitato a giocare, e in accordo con gli altri compagni di squadra, potrà essere **Sostituito DEFINITIVAMENTE** da un giocatore di livello equivalente o inferiore (qualora non ve ne fossero disponibili di livello equivalente) e scelto insindacabilmente dall'organizzazione.

N.B: **NON sono previste sostituzioni temporanee** (ossia in giornata per assenza di un giocatore)

La squadra che si presenterà in inferiorità numerica giocherà nel seguente modo:

In caso di assenza del giocatore di fascia 1, il giocatore di fascia 2 giocherà due staffette.

In caso di assenza del giocatore di fascia 2, il giocatore di fascia 3 giocherà due staffette.

In caso di assenza del giocatore di fascia 3, il giocatore di fascia 4 giocherà due staffette.

In caso di assenza del giocatore di fascia 4, il giocatore di fascia 5 giocherà due staffette.

In caso di assenza del giocatore di fascia 5, il giocatore di fascia 6 giocherà due staffette

In caso di assenza del giocatore di fascia 6, la squadra giocherà in inferiorità numerica

schierando come singolarista un giocatore a scelta di qualsiasi fascia, ma facendo in modo che la scelta non pregiudichi, nelle altre staffette, la normale alternanza tra compagni.

Qualora una squadra scenda in campo con 4 giocatori dovrà rinunciare al primo doppio partendo con una penalità di 6 giochi, ciò comporta che nella staffetta n°2 la squadra in difetto partirà dal punteggio di 0-6.

- In caso **di infortunio durante l'incontro**, il giocatore infortunato potrà essere sostituito dal giocatore di fascia inferiore della stessa squadra.

APPENDICE

Le possibili combinazioni delle formazioni sono CINQUE

Prima Combinazione
Giacatore B - Giocatore E Giacatore C - Giocatore F Giacatore D - Giocatore A
Seconda Combinazione
Giacatore A - Giocatore C Giacatore E - Giocatore D Giacatore F - Giocatore B
Terza Combinazione
Giacatore B - Giocatore A Giacatore C - Giocatore D Giacatore F - Giocatore E
Quarta Combinazione
Giacatore A - Giocatore F Giacatore C - Giocatore E Giacatore D - Giocatore B
Quinta Combinazione
Giacatore B - Giocatore C Giacatore E - Giocatore A Giacatore F - Giocatore D



