

# Sfide 2016-2017

## Regolamento



Sono inseriti nella "Classifica Sociale" tutti i soci che hanno partecipato al "Torneo Sociale 2015". Tutti i soci inseriti nella "Classifica Sociale" e anche quelli che non sono compresi ma in possesso della tessera sociale per l'anno in corso, potranno partecipare alle Sfide Sociali (Singolare Maschile, Femminile e Over 50 - Doppio Maschile, Femminile e Misto) sulla base della quale verranno poi stilati i tabelloni per il Torneo sociale. Il giocatore non presente nell'attuale classifica sarà inserito in ultima posizione.

- Il **periodo** delle sfide va dalla pubblicazione sul sito della classifica fino al 31/8/2016.
- Ogni socio può sfidarne uno che lo preceda tenendo conto delle **fasce di merito**:
  - Dalla 4° alla 1° posizione si può sfidare fino a 2 posizioni sopra.
  - Dalla 8° alla 5° posizione si può sfidare fino a 3 posizioni sopra.
  - Dalla 16° alla 9° posizione si può sfidare fino a 5 posizioni sopra.
  - Dalla 32° alla 17° posizione si può sfidare fino a 8 posizioni sopra.
  - Dalla 33° posizione in poi si può sfidare fino a 12 posizioni sopra.
- Le sfide di **Singolare Femminile, Singolare Over 50, Doppio Femminile e Doppio Misto** seguiranno le regole Uisp: no-advantage sul 40 pari, tie-break a 7 sul 6-6 con punto secco sul 6-6. L'eventuale terzo set è un tie-break a 10 con punto secco sul 9-9.
- Le sfide di **Singolare Maschile e Doppio Maschile** saranno incontri al meglio dei 3 set dove l'eventuale terzo set è un tie-break a 10, tutto con i vantaggi.

• Il socio che voglia sfidarne uno di fascia superiore può arrivare a **scalare tante posizioni** quante ne vengono permesse in quella superiore.

• Lo sfidante dovrà contattare lo sfidato il quale dovrà dare disponibilità all'incontro **entro 10 giorni dalla richiesta**.

• Per **ufficializzare la sfida** lo sfidante dovrà comunicare il giorno e l'orario di gioco concordato a un responsabile e pubblicarla **sul gruppo WhatsApp #astenersi**.

L'incontro non potrà essere spostato per nessun motivo, pena perdita della sfida.

• Nel caso lo sfidato **non accetti la sfida** perde la posizione in classifica a favore dello sfidante e retrocede di una posizione.

• **In caso di vittoria** lo sfidante prende il posto dello sfidato e quest'ultimo perde una posizione.

• **In caso di sconfitta** lo sfidante non può chiedere la ripetizione prima di 15 giorni e, comunque,

non può lanciare la medesima sfida più di 2 volte.

• Lo sfidato in caso di sconfitta ha diritto, se vuole, alla **rivincita** (entro i 5 giorni successivi l'incontro) che ha priorità rispetto ad altre sfide che l'avversario voglia lanciare.

• Per la sfida devono essere **fissate almeno 2 ore, a metà tra sfidante e sfidato**. Se dopo le 2 ore la sfida non è conclusa, nel caso sia disponibile l'ora successiva è obbligatorio che la sfida prosegua. Se uno dei due giocatori non è disponibile a proseguire perde la sfida. Se l'ora successiva non è disponibile la sfida verrà ripresa, entro 10 giorni, esattamente dal punto dov'è stata interrotta. Trascorsi i 10 giorni la sfida è da considerarsi patta

• **Le palle** per l'incontro sono di competenza dello sfidante (se usate, accettate dallo sfidato).

• **Il campo** in terra rossa (2 o 4) sarà scelto dallo sfidato.

• **L'esito** dell'incontro dovrà

essere comunicato ai responsabili sfide

• Uno sfidante non può lanciare due o più sfide

**contemporaneamente** a 2 o più giocatori se non per diverse tipologie di tabellone

### **CASI PARTICOLARI**

• **Giocatori inattivi**: i giocatori che per vari motivi non disputano nessuna sfida (come sfidante o sfidato) potrebbero essere sorteggiati d'ufficio.

• **Giocatori infortunati**: i giocatori infortunati al momento del lancio della sfida hanno diritto ad un periodo di sospensione di 20 giorni che si sommano ai 10 giorni entro i quali devono dare disponibilità. Trascorso questo tempo lo sfidato perde la posizione a favore dello sfidante.

• **I non soci**: un giocatore che non abbia rinnovato la tessera sociale non ha diritto né a lanciare sfide, né a difendere la propria posizione che sarà occupata (senza giocare) da chi sia nella possibilità di sfidarlo