



# REGOLAMENTO ATTIVITA' AMATORIALE FITP-TPRA TENNIS

(edizione 2023 - Aggiornamento 22 Febbraio 2023)

## Premessa

I seguenti marchi o denominazioni sono di proprietà della Federazione Italiana Tennis e Padel (FITP):

**TPRA:** acronimo di TENNIS PADEL RANKING AMATORIALE;

**FITP-TPRA TENNIS:** sistema globale del tennis amatoriale;

**TENNIS FIGHT CLUB (CHALLENGE RACE):** sistema di classifica amatoriale degli incontri ufficiali organizzati singolarmente dagli utenti, denominati "sfide";

Attraverso i marchi di cui al comma precedente la FITP disciplina le attività trattate nel presenteregolamento.

Ove non espressamente indicato nel presente regolamento l'insieme di queste discipline sono indicate genericamente come FITP-TPRA/TPRA

Ove non espressamente indicato, nell'ambito dell'attività FITP-TPRA devono essere sempre rispettati i regolamenti generali della FITP, con particolare riguardo alle:

- Regole del tennis
- Regolamento di Giustizia
- Codice di Condotta\*
- Codice di arbitraggio senza arbitro\*

\*all'interno del Regolamento Tecnico Sportivo

Per approfondimenti: <https://www.federtennis.it/Federazione/Carte-e-Atti/Carte-federali>

## NORME GENERALI

### **Art. 1 - AMMISSIONE ALL'ATTIVITÀ FITP-TPRA**

- **CIRCOLI**

L'attività FITP-TPRA può essere organizzata esclusivamente da circoli affiliati FITP.

Gli incontri possono disputarsi unicamente su superfici di gioco e campi omologati ed affiliati FITP.

- **GIOCATORI**

L'attività FITP-TPRA è riservata a tutti i tesserati FITP, in possesso di tessera **ATLETA AGONISTA o NONAGONISTA** che rispettano i seguenti parametri:

- Hanno classifica FITP 4.1 o inferiore **[4.4 Singolari (4.2 Categoria All Star); 4.1 Doppia]**;
- Hanno uno storico di classifica FITP non superiore a 3.1;
- Non sono ammessi a partecipare all'attività Under 14 e settori di età inferiori;
- Non sono ammessi a partecipare all'attività gli insegnanti dell'ISF FITP delle seguenti categorie: Tecnico Nazionale, Maestro Nazionale, Istruttore di 2° grado.

In caso di ottenimento di una classifica non compatibile con l'attività FITP-TPRA i giocatori non saranno più ammessi alle manifestazioni e perderanno qualsiasi diritto acquisito, salvo diversamente stabilito da regolamento FITP.

I giocatori che superano la classifica prevista dal presente articolo hanno il diritto di portare a termine solo ed esclusivamente l'eventuale torneo in corso di svolgimento qualora il tabellone sia già stato generato e pubblicato, salvo diversamente stabilito da regolamento FITP.

### **Art. 2 - CATEGORIE DI GIOCATORI**

Sono previste le seguenti categorie di giocatori:

- **All Star Singolare**: I giocatori con power uguale o superiore a 90 e/o classifica 4.2 e 4.3;
- **All Star Doppio**: I giocatori con power uguale o superiore a 61. **Classifica max 4.1**
- **Expert Level Singolare**: I giocatori con power compreso tra 51 e 89. **Classifica max 4.4**
- **Entry Level Singolare**: I giocatori con power uguale od inferiore a 50; **Classifica max 4.4**
- **Entry Level Doppio**: I giocatori con power uguale od inferiore a 60; **Classifica max 4.4**
  
- **EPIC FIGHTER**: Il giocatore con partecipazioni a tornei FITP-TPRA maggiore o uguale a 25 nel periodo 01/01 - 31/12.

## POWER

### **Art. 3 - LIVELLO DI GIOCO**

Il power è un valore numerico che può variare da 9 a 99 e misura il livello di gioco del giocatore in funzione degli altri giocatori del circuito e può variare dopo ogni incontro individuale.

Ad ogni giocatore viene assegnato un power, stabilito in automatico in funzione della classifica FITP posseduta al momento della registrazione al portale FITP-TPRA come segue:

- 4.nc = power 35
- 4.6 = power 40
- 4.5 = power 50

- 4.4 = power 65
- 4.3 = power 70
- 4.2 = power 75
- 4.1 = power 100

Le variazioni successive dipendono dall'attività svolta dal giocatore durante le manifestazioni ufficiali approvate e vengono calcolate in base ai seguenti parametri:

- differenza tra il power personale e dell'avversario;
- differenza percentuale tra games vinti e persi nell'incontro individuale;
- games totali giocati nella partita in un incontro individuale;
- costanti matematiche di normalizzazione.

Ad ogni giocatore sono associate i seguenti power:

- Power Singolare: corrisponde al power maturato giocando i tornei di singolare;
- Power Doppio: corrisponde al power maturato giocando i tornei di doppio;

La FIT potrà intervenire d'ufficio ed in ogni momento sul power del giocatore per equiparlo al valore reale di gioco anche qualora l'intervento generi un passaggio di categoria.

#### **Art. 4 - ASSEGNAZIONE CLASSIFICA FITP**

I giocatori che disputano almeno 25 incontri in manifestazioni individuali e/o a squadre, durante la stagione sportiva (Dal 01/10 al 30/09), esclusivamente nell'ambito dell'attività FITP-TPRA, vedranno riconoscersi la classifica FITP in base al power raggiunto:

- power = 99, classifica minima di 4.2
- power  $\geq$  90, classifica minima di 4.3
- power  $\geq$  85 e  $<$  90, classifica minima di 4.4
- power  $\geq$  80 e  $<$  85, classifica minima di 4.5
- power  $\geq$  75 e  $<$  80, classifica minima di 4.6

La FITP potrà variare d'ufficio la classifica di un giocatore in qualsiasi momento dell'anno quando il suo valore, sulla base del punteggio acquisito o dei risultati ottenuti, si dimostri di categoria superiore.

## MANIFESTAZIONI INDIVIDUALI ED A SQUADRE

### Art. 5 - MANIFESTAZIONI E TORNEI

#### MANIFESTAZIONI

Le manifestazioni si dividono in:

- **FITP-TPRA 1000:** Manifestazioni base. In queste manifestazioni non sono autorizzati i tornei della tipologia Singolare All Star Maschile e Femminile.
- **FITP-TPRA 1000 SPECIAL EVENT:** Manifestazioni con esclusiva provinciale. In ogni Provincia possono essere organizzate le tappe FITP-TPRA 1000 SPECIAL EVENT previste dal calendario nazionale esclusivamente nel periodo indicato. Le diverse categorie possono essere distribuite in circoli differenti.
- **FITP-TPRA 1500:** Manifestazioni con esclusiva provinciale. In ogni Provincia possono essere organizzate le tappe FITP-TPRA 1500 previste dal calendario nazionale esclusivamente nel periodo indicato. Le diverse categorie possono essere distribuite in circoli differenti.
- **FITP-TPRA 2000:** Manifestazioni con esclusiva provinciale. In ogni Provincia possono essere organizzate le tappe FITP-TPRA 2000 previste dal calendario nazionale esclusivamente nel periodo indicato. Le diverse categorie possono essere distribuite in circoli differenti.
- **SOCIALE:** Manifestazioni con partecipazione limitata ai tesserati dell'affiliato che li organizza. Ogni affiliato ha il diritto di organizzare un torneo sociale all'anno con esenzione dal pagamento delle tasse di approvazione e delle quote di partecipazione.
- **ATIPICHE:** Manifestazioni, a discrezione della FITP, che prevedano criteri di ammissione dei partecipanti e/o modalità di disputa delle gare parzialmente o totalmente diversi da quelli previsti espressamente nel presente regolamento.

A discrezione della FITP, possono essere autorizzati in una provincia più manifestazioni di un medesimo evento FITP-TPRA 1000 SPECIAL EVENT; FITP-TPRA 1500; FITP-TPRA 2000.

#### TORNEI

I Tornei si dividono in:

##### **SINGOLARE MASCHILE E FEMMINILE**

- **ALL STAR:** Possono partecipare i giocatori senza alcuna limitazione di power e con classifica FITP max 4.2. Nella stagione (1/10 - 30/09) il numero dei tornei All Star è limitato.
- **Expert LEVEL:** Possono partecipare i giocatori con power inferiore a 90 e con classifica FITP con max 4.4;
- **ENTRY LEVEL:** Possono partecipare i giocatori con power pari od inferiore a 50 e con classifica FITP max 4.4;
- **NEXT GEN:** Possono partecipare i giocatori con power inferiore a 90 e con classifica FITP con max 4.4, compresi tra le categorie Under 15 ed Under 21;
- **PROMO ACADEMY:** Possono partecipare i giocatori con max power pari o inferiore a 30 e con classifica FITP 4.NC, promossi ed organizzati dai maestri ed istruttori FITP; I giocatori il cui primotorneo Fitp-Tpra è della categoria promo si vedono assegnare automaticamente Power 20.
- **POWER MODULABILE:** Possono partecipare i giocatori con power pari od inferiore a quello stabilito e con classifica FITP max 4.4;

- OVER: Possono partecipare i giocatori con power inferiore a 90 e con classifica FITP con max 4.4., riservati ai settori over, in cui la partecipazione è consentita anche a tutti i settori di età superiori, se non espressamente esclusi.

### **DOPPIO MASCHILE, FEMMINILE, MISTO**

- ALL STAR: Possono partecipare i giocatori senza alcuna limitazione di power e con classifica FITP max 4.1;
- ENTRY LEVEL: Possono partecipare giocatori con power uguale od inferiore a 60 e con classifica FITP max 4.4;
- PROMO ACADEMY: Possono partecipare i giocatori con max power pari o inferiore a 30 e con classifica FITP 4NC, promossi ed organizzati dai maestri ed istruttori FITP; I giocatori il cui primo torneo Fitp-Tpra è della categoria promo si vedono assegnare automaticamente Power 20;
- OVER: Possono partecipare i giocatori con power inferiore a 90 e con classifica FITP con max 4.4., riservati ai settori over, in cui la partecipazione è consentita anche a tutti i settori di età superiori, se non espressamente esclusi.

### **TORNEI A SQUADRE**

I tornei prevedono la partecipazione di giocatori riuniti in squadre.

I tornei possono essere Maschile, Femminile, Misto.

L'Incontro intersociale è formato da 2 Singolari + 1 Doppio;

(Misto: 1 Singolare Maschile, 1 Singolare Femminile, 1 Doppio Misto);

Possono essere organizzate le gare previste nell'Art 5. - Tornei

### **Art. 6 - CIRCUITI DI TORNEI**

Le manifestazioni possono far parte di circuiti.

I punti ottenuti nei tornei associati ai circuiti assegneranno punti sia nella classifica dedicata del circuito sia nelle classifiche FITP-TPRA (Classifica Nazionale e Race Annuale)

### **Art. 7 - TORNEI A SQUADRE NAZIONALI**

I Tornei a Squadre Nazionali possono essere stabiliti annualmente con specifico regolamento.

I Tornei a Squadre possono essere organizzati a livello regionale/provinciale dal Comitato Regionale di competenza con la denominazione di "Campionato Regionale/Provinciale a squadre ..." e organizzati annualmente con specifico regolamento.

### **Art. 8 - TABELLONI**

Ogni torneo, di singolare, doppio e a squadre, può essere organizzato secondo le seguenti tipologie:

- Tabellone in linea ad eliminazione diretta;
- Tabellone in linea con tabellone di consolazione;
- Fase a gironi con tabellone finale ad eliminazione diretta (Il tabellone finale dovrà essere giocato anche in caso si compili un unico girone).

Per determinare la classifica dei gironi si terrà conto dei seguenti parametri:

## TORNEI INDIVIDUALE

- Numero di incontri intersociali vinti;
- Numero di incontri individuali vinti;
- Differenza Set;
- Differenza Games;
- Sorteggio automatico.

## TORNEI A SQUADRE

- Numero di incontri intersociali vinti;
- Numero di incontri individuali vinti;
- Differenza Set;
- Differenza Games;
- Sorteggio automatico.

I tabelloni sono generati dal sistema, nel rispetto dei seguenti criteri:

- Le teste di serie vengono stabilite in base al power dei giocatori o media power in caso di squadre;
- In caso di posizionamento degli iscritti/squadre su due turni, i giocatori/squadre con power più basso saranno inseriti in pre-turno, le TdS (o i giocatori/squadre con power più alto) in posizione di aspettito;
- A parità di power i giocatori/squadre verranno inseriti casualmente dal sistema.

La FITP può autorizzare il regolamento di singole manifestazioni o circuiti che prevedano teste di serie scelte inbase ad un diverso criterio.

Il tabellone ed orari di gioco saranno compilati e resi visibili sul sito [www.tpratennis.it](http://www.tpratennis.it) entro le ore 19:00 del giorno antecedente la giornata di gara.

I giocatori iscritti al torneo avranno la possibilità di indicare eventuali desiderate, ma queste non avranno alcun effetto di vincolo nei confronti dell'affiliato organizzatore.

## Art. 9 - PUNTI TORNEO

### TORNEI INDIVIDUALI

I punti spettanti, in base alla posizione raggiunta nel torneo, verranno assegnati dopo l'inserimento del risultato della finale.

- I tornei "Entry Level", "NextGen", "Over", assegnano il 70 % dei punti stabiliti per la manifestazione;
- I tornei "Expert Level" assegnano il 100% dei punti stabiliti per la manifestazione;
- I tornei "All Star" assegnano il 130% dei punti stabiliti per la manifestazione;
- I tornei "Promo Academy" assegnano il 30% dei punti stabiliti per la manifestazione;
- I tornei con power modulabile assegnano la percentuale dei punti stabiliti per la manifestazione in base alla seguente tabella:

Power	30	35	40	45	50	55	60	65	70
% di Punteggio	30%	40%	50%	60%	70%	70%	75%	75%	80%

Ogni giocatore potrà iscriversi a più tornei all'interno della stessa manifestazione ed a più manifestazioni, anche se della stessa tipologia.

(Esempio: Se gioco 3 Expert London; 1 All Star London; 1 Entry L. London, vengono assegnati i punti per il torneo All Star, per il torneo Entry L. e tutti i punti dei 3 tornei della categoria Expert).

Il giocatore che, iscritto ad una manifestazione, non si presenti ovvero si ritiri dopo la chiusura delle iscrizioni, senza giustificato motivo, è sottoposto, al quinto ritiro nella stagione (01/10/22 - 30/09/23), alla decurtazione di 1.000 punti dalla classifica nazionale e dalla race annuale.

#### TORNEI SINGOLARE MASCHILE

	ISCRITTI	W	F	SF	QF	R16	R32	R64
<b>TPRA</b>	> = 16	1000	600	360	140	50	25	10
<b>1000</b>	= 4	300	180	108	42	15	7,5	3

Ogni Iscritto dal 5° al 15° aumenta il Valore Punti di 55 punti, il 16esimo vale 95 punti

<b>TPRA</b>	> = 16	1500	900	540	210	75	37,7	15
<b>1500</b>	= 4	450	270	162	63	22,5	11,3	4.5

Ogni Iscritto dal 5° al 15° aumenta il Valore Punti di 85 punti, il 16esimo vale 115 punti

<b>TPRA</b>	> = 16	2000	1200	720	280	100	50	20
<b>2000</b>	= 4	600	360	216	84	30	15	6

Ogni Iscritto dal 5° al 15° aumenta il Valore Punti di 115 punti, il 16esimo vale 135 punti

#### TORNEI SINGOLARE FEMMINILE; DOPPI

	ISCRITTI	W	F	SF	QF	R16	R32	R64
<b>TPRA</b>	> = 8	1000	600	360	140	50	25	10
<b>1000</b>	= 4	300	180	108	42	15	7,5	3

Ogni Iscritto dal 5° all'8° aumenta il Valore Punti di 175 punti.

<b>TPRA</b>	> = 8	1500	900	540	210	75	37,7	15
<b>1500</b>	= 4	450	270	162	63	22,5	11,3	4.5

Ogni Iscritto dal 5° al 7° aumenta il Valore Punti di 260 punti, l'8° vale 270 punti.

<b>TPRA</b>	> = 8	2000	1200	720	280	100	50	20
<b>2000</b>	= 4	600	360	216	84	30	15	6

Ogni Iscritto dal 5° all'8° aumenta il Valore Punti di 350 punti.

La distribuzione dei punti tra i diversi piazzamenti è modulata secondo la seguente tabella:

VINCITORE	FINALISTA	SF	QF	R16	R32	R64
100%	60%	36%	14%	5%	2,5%	1%

#### TORNEI A SQUADRE

Ogni incontro individuale disputato nei tornei a squadre assegnerà il 25% del totale dei punti assegnati dai tornei individuali corrispondenti.

Es.: La squadra vince un torneo da 1000 punti (con 16 squadre iscritte).

Mario Rossi disputa un singolare negli ottavi di finale ed un singolare nella semifinale.

Mario Rossi conquisterà 500 punti (250 + 250)

Giuseppe Verdi disputa un singolare negli ottavi, uno nei quarti, uno in semifinale ed uno in finale.  
Giuseppe Verdi conquisterà 1000 punti (250 + 250 + 250 + 250)

#### **Art. 10 - DURATA DELLE MANIFESTAZIONI**

La data di inizio e fine di una manifestazione dovrà sempre essere indicata nel regolamento del torneo;  
In caso di eventi straordinari che non permettano di giocare un torneo, oppure una parte dello stesso,  
previa e tempestiva comunicazione da parte dell'organizzatore e successiva autorizzazione scritta dalla FITP:

- Il torneo iniziato sarà concluso secondo le date di disponibilità dell'affiliato e dei giocatori ma tassativamente entro e non oltre 9 giorni dalla data originaria di chiusura;
- Il torneo non iniziato potrà essere annullato o integralmente posticipato ad una data successiva ma dovrà terminare entro e non oltre 9 giorni successivi alla data di chiusura prevista inizialmente. Il tabellone posticipato dovrà mantenere le condizioni iniziali;  
In caso di rinunce il tabellone potrà essere resettato e potranno essere inserite le eventuali riserve presenti e/o iscrizioni tardive.

Qualora l'inserimento dei risultati avvenga successivamente i 9 giorni dalla data di chiusura originaria il sistema assegnerà per le partite registrate in ritardo una decurtazione del 30% dei punti.

#### **Art. 11 - DURATA DEGLI INCONTRI INDIVIDUALI E METODI DI PUNTEGGIO**

Le manifestazioni FITP-TPRA potranno svolgersi secondo i seguenti metodi di punteggio:

##### **PUNTEGGIO CLASSICO**

1. Incontri al meglio dei 3 set ai 6 games con "vantaggio TPRA" e tie-break a 7 punti sul punteggio di 5 giochi pari o 6 giochi pari a discrezione dell'organizzazione. In sostituzione dell'eventuale terzo set si disputa un match tie-break a 7 pt. o a 10 pt. a discrezione dell'organizzazione.
2. Incontri con un set a 9 games con "vantaggio TPRA" e tie-break a 7 punti sul punteggio di 8 giochi pari.

##### **PUNTEGGIO RIDOTTO**

3. Incontri al meglio dei 3 set ai 4 games con "vantaggio TPRA" e tie-break a 7 punti sul punteggio di 3 giochi pari. In sostituzione dell'eventuale terzo set si disputa un match tie-break a 7 o a 10 punti a discrezione dell'organizzazione.
4. Primo Turno: Incontri con un set a 9 games con "vantaggio TPRA" e tie-break a 7 punti sul punteggio di 8 giochi pari.  
Incontri Successivi al primo: Incontri con un set a 6 games con "vantaggio TPRA" e tie-break a 7 punti sul punteggio di 5 giochi pari, o 6 giochi pari, a discrezione dell'organizzazione.
5. Incontri con un set a 6 games con "vantaggio TPRA" e tie-break a 7 punti sul punteggio di 5 giochi pari, o 6 giochi pari, a discrezione dell'organizzazione.

Vantaggio TPRA: sul punteggio di 40 pari si gioca con la regola dei vantaggi. Se non viene aggiudicato il gioco e si ritorna sulla parità, si gioca il punto decisivo che aggiudica il gioco. Il giocatore alla risposta decide il lato dal quale rispondere.



In caso di ritiro del giocatore in vantaggio, al giocatore che vince per ritiro si attribuisce il numero dei giochi che avrebbe ottenuto se avesse vinto la partita regolarmente. Al giocatore ritirato si attribuisce il numero dei giochi che ha ottenuto fino al momento del suo ritiro. Es.: Il giocatore A conduce 7/2 sul giocatore B, A si ritira, la partita viene registrata con un punteggio di 9/7 in favore del giocatore B.

## **Art. 12 - MODALITÀ DI APPROVAZIONE DEI TORNEI**

L'affiliato deve inserire la richiesta di un nuovo torneo sul portale [www.tpratennis.it](http://www.tpratennis.it) con minimo 15 giorni di anticipo rispetto alla data di inizio del torneo stesso.

La FITP può autorizzare manifestazioni con un preavviso minore rispetto ai 15

giorni. I dati da inserire obbligatoriamente in fase di richiesta torneo sono:

- Data di svolgimento del torneo ed eventuali fasce orarie;
- Tipologia Tabellone;
- Nome e Cognome del direttore di gara (con tessera FITP valida);
- Quota di partecipazione nel rispetto dei massimali indicati dalla FITP;
- Superficie di gioco principale e secondaria;  
L'affiliato può far disputare gli incontri su campi di riserva aventi altra superficie;
- Tipologia di punteggio;
- Eventuali premi previsti.

Contestualmente alla richiesta del torneo gli affiliati siglano l'accettazione on-line del regolamento tornei FITP-TPRA.

L'approvazione è a cura del Fiduciario Regionale Attività Amatoriale del Comitato Regionale FITP di competenza.

La manifestazione approvata diventa visibile sul sito [www.tpra.fitp.it](http://www.tpra.fitp.it), sul portale unico competizioni (PUC) sul sito [www.fitp.it](http://www.fitp.it).

## **Art. 13 - RITARDI O ASSENZE GIOCATORI ISCRITTI**

Ogni giocatore è tenuto a verificare la data e l'orario di gioco del proprio incontro e deve presentarsi pronto per giocare, nell'orario previsto per l'inizio del match.

Il giocatore dovrà essere pronto per giocare quando il match viene chiamato, in caso contrario può essere escluso dal torneo. Per cause di forza maggiore il Direttore di gara potrà ammettere a giocare il giocatore ritardatario.

I punti verranno assegnati esclusivamente ai giocatori che avranno disputato almeno un incontro individuale.

Il giocatore iscritto a più tornei della stessa manifestazione, in caso di ritiro da un tabellone potrà continuare la manifestazione nei tabelloni in cui risulti ancora in gara.

Il giocatore che, iscritto ad una manifestazione, non si presenti ovvero si ritiri dopo la chiusura delle iscrizioni, è tenuto al pagamento della relativa quota di iscrizione (quota circolo e quota FIT) se non sostituito in tabellone da una riserva. L'affiliato organizzatore della manifestazione può decidere di richiedere solo la quota FITP e non la quota circolo;

In caso di mancato pagamento della quota di iscrizione ad un torneo l'affiliato segnalerà alla FITP, tramite il portale, il giocatore assente impedendogli l'iscrizione ad altri tornei fino a quando la quota verrà pagata; Per ogni assenza ingiustificata e/o mancato pagamento della quota di iscrizione ai tornei può essere istruito, da parte del direttore di gara, un rapporto disciplinare che verrà trasmesso al Giudice Sportivo di competenza.

## **Art. 14 - SCADENZA ISCRIZIONI, ISCRIZIONI TARDIVE, SOSTITUZIONI E CANCELLAZIONI**

Le iscrizioni ai tornei sono effettuate dai giocatori tramite procedura on-line e/o tramite segreteria dell'affiliato organizzatore entro le ore 18:00 del secondo giorno antecedente la data di inizio del torneo. Gli iscritti possono cancellarsi dal torneo attraverso il proprio account fino alla chiusura delle iscrizioni. Nei casi ove siano previste iscrizioni in numero limitato di partecipanti verranno ammessi considerando l'ordine cronologico dei giocatori iscritti.

Dopo la scadenza delle iscrizioni l'Affiliato potrà decidere se accettare o meno le eventuali iscrizioni tardive.

Qualora l'organizzazione lo accetti, i giocatori potranno essere inseriti nei tabelloni, in caso di assenza o ritiro di un giocatore, anche a tabellone già generato, prima che siano iniziate le partite nel rispetto delle seguenti condizioni:

- Il giocatore in sostituzione sia di pari o inferiore power e classifica FITP;
- La sostituzione è coerente con l'ordinamento delle teste di serie.

Il tabellone finale deve essere ricompilato, a condizione che nessun incontro sia iniziato, in caso si ritirano due o più teste di serie.

## **CLASSIFICHE**

### **Art. 15 CLASSIFICHE INDIVIDUALI**

Le classifiche individuali sono di 3 tipologie:

- CLASSIFICA NAZIONALE
- RACE ANNUALE
- CLASSIFICA SFIDE

Il giocatore sarà presente nella classifica provinciale/regionale in base alla sede dell'affiliato di tesseramento.

#### **CLASSIFICA NAZIONALE**

La Classifica Nazionale Singolare (Maschile e Femminile) considera i migliori 15 risultati ottenuti nei tornei di singolare e nei tornei a squadre negli ultimi 12 mesi.

La Classifica Nazionale Doppio (Maschile, Femminile e Misto) considera i migliori 15 risultati ottenuti nei relativi tornei di Doppio e nei tornei a squadre negli ultimi 12 mesi.

I punti ottenuti in ogni torneo sono validi per 12 mesi, trascorsi i quali decadono.

#### **RACE ANNUALE**

La Race Annuale è una classifica che considera i migliori 15 risultati ottenuti nei tornei ottenuti durante il periodo 01/10 - 30/09.

Questa classifica è la base per l'ammissione diretta alle FITP-TPRA FINALS di fine anno.

#### **CLASSIFICA SFIDE**

La classifica sfide si basa sui punti acquisiti nelle sfide del circuito FITP-TPRA e non si sommano nella classifica nazionale e nella race annuale.

Le classifiche individuali sono consultabili:

- su base Nazionale, Regionale, Provinciale, e di affiliato;
  - per categoria All Star, Expert Level e Entry Level.
- I giocatori qualificati alle Epic Finals e le eventuali riserve partecipanti, nelle categorie di singolare Entry Level ed Expert Level, nella stagione successiva potranno partecipare a tornei di singolare e qualificarsi alle Finals, esclusivamente nelle categorie successive.*
- I finalisti dei tornei di singolare dei Master Nazionali (Esempio: Road To Rome, etc ...) Entry Level ed Expert Level, nella stagione successiva potranno partecipare a tornei di singolare e qualificarsi alle Finals esclusivamente nelle categorie successive.*
- Ai giocatori finalisti delle Epic Finals nelle categorie di singolare All Star verrà assegnata la classifica 4.1;*

#### **Art. 16 CLASSIFICHE AFFILIATI**

Le classifiche affiliati sono di 2 tipologie:

- CLASSIFICA NAZIONALE PUNTI
- CLASSIFICA NAZIONALE ISCRIZIONI

##### CLASSIFICA NAZIONALE PUNTI

La classifica nazionale punti è calcolata sommando i punti ottenuti nei tornei FITP-TPRA da tutti i giocatori tesserati atleta agonista o non agonista per l'affiliato.

##### CLASSIFICA NAZIONALE ISCRIZIONI

La classifica nazionale iscrizioni è calcolata sommando le iscrizioni nei tornei FITP-TPRA organizzati dall'affiliato.

Entrambe le classifiche hanno validità annuale.

Le classifiche Affiliati sono consultabili su base Nazionale, Regionale e Provinciale.

#### **SFIDE**

#### **Art. 17 - LE SFIDE**

Nel portale FITP-TPRA è presente una classifica sfide annuale.

La Classifica sfide può essere creata dall'affiliato limitatamente ai propri tesserati anche per un periodo temporale definito.

I punti aggiudicati con le sfide e la classifica sfide non influenzano la Race annuale e la Classifica Nazionale. Ogni anno la classifica viene azzerata al termine della Race annuale e tutti i giocatori ripartono da zero punti.

La FITP può prevedere Master a carattere di affiliato, provinciali e regionali dove i migliori classificati si sfidano in un torneo per decretare il campione italiano del Club, Provincia, Regione.

Ogni giocatore iscritto a FITP-TPRA fino alla classifica FITP max 4.1, può sfidare gli altri tesserati in singolare. I risultati di questi incontri generano il punteggio della classifica sfide e non influenza il power tornei.

Le sfide possono essere giocate sia con giocatori del proprio circolo che con giocatori di altri circoli.

Le sfide devono essere giocate secondo una delle formule di punteggio indicate nel regolamento FITP-TPRA. Le sfide si disputeranno con palle da gioco messe a disposizione dai giocatori stessi. Il circolo può proporre sfide tra propri tesserati che sono liberi di accettare o meno.

Nell'inserimento della sfida ai 9 giochi si devono sommare i giochi ottenuti (es.: 9/5) e selezionare il vincitore. In caso di pareggio si devono sommare i giochi ottenuti (es.: 5/5) e selezionare pareggio. I giocatori possono decidere di far valere come sfida una partita di torneo.

Per inserire il punteggio di una partita giocata nei tornei si devono sommare i giochi ottenuti (es.: 6/2 6/3 = 12/5) e selezionare il vincitore. Può succedere che la partita si decida al tie-break (es.: 6/4 5/6 7-3) in questa situazione sommare i giochi (es.: 11/10) ed assegnare il valore assoluto al tie-break: +2 giochi a chi lo vince, +1 gioco a chi lo perde (es: 11+2 e 10+1) e selezionare il vincitore.

Esistono situazioni in cui il vincitore ha meno giochi (sfida in più set) del giocatore sconfitto. In questo caso si deve sempre inserire il punteggio di 9/8 a favore del vincitore.

In caso di ritiro del giocatore in vantaggio, al giocatore che vince per ritiro si attribuisce il numero dei giochi che avrebbe ottenuto se avesse vinto la partita regolarmente (9 se al meglio di un long set, oppure 12 o più se al meglio dei 3 set ed avendo perso il primo set). Al giocatore ritirato si attribuisce il numero dei giochi che ha ottenuto fino al momento del suo ritiro. Es.: Il giocatore A conduce 7/2 sul giocatore B, A si ritira, la partita viene registrata con un punteggio di 9/7 in favore del giocatore B.

Il punteggio che ogni sfida genera per il giocatore dipende dalle seguenti variabili:

power-livello personale dei 2 giocatori;

differenziale di power-livello tra i 2 giocatori;

differenza percentuale di game vinti della partita.

Sul portale [www.tpra.fitp.it](http://www.tpra.fitp.it) è possibile calcolare tutti i possibili punteggi ottenibili in base al variare dei suddetti parametri, attraverso il "simulatore" che è disposto nel sito all'interno della "Scheda giocatore".

Il giocatore, dal proprio account, nella sezione sfide, deve "richiedere la sfida" entrando nella scheda del giocatore sfidato cliccando l'apposito tasto e il giocatore sfidato deve "accettare la sfida".

Successivamente un giocatore deve inserire il risultato dell'incontro e l'altro giocatore confermarlo.

L'attribuzione dei punti avviene al momento della conferma del risultato.

Durante le sfide i giocatori dovranno attenersi a quanto previsto dai regolamenti FITP.

## **TASSE E QUOTE**

### **Art. 18 - TASSE E QUOTE**

#### **Quote a carico del circolo.**

Ogni circolo è tenuto a versare alla FITP la tassa di approvazione torneo e la tassa di chiusura torneo annualmente stabilite.

Tassa di approvazione torneo:

#### **TORNEI INDIVIDUALI:**

- 10 euro per tornei con un numero di iscritti pari o inferiore a 16;
- 14 euro per tornei con un numero di iscritti compreso tra 17 e 32;

- 18 euro per tornei con 33 o più iscritti.

#### TORNEI A SQUADRE:

- 10 euro per tornei con un numero di squadre pari o inferiore a 5;
- 14 euro per tornei con un numero di squadre compreso tra 5 e 10;
- 18 euro per tornei con un numero di squadre superiore a 10.

#### Tassa di chiusura tornei:

- 0 euro per gli Affiliati che versano le quote entro il 9° giorno dalla conclusione della manifestazione;
- 15 euro per gli Affiliati che versano le quote tra il 10° ed il 20° giorno dalla conclusione della manifestazione;
- 30 euro per gli Affiliati che versano le quote oltre il 21° giorno dalla conclusione della manifestazione.

#### Quote a carico del giocatore.

Ogni giocatore è tenuto a versare al circolo la quota d'iscrizione al torneo.

La quota è composta da:

- Quota di partecipazione di competenza FITP
  - 7 euro per ogni torneo di singolare;
  - 5 euro per ogni torneo di doppio.
  - 4 euro per ogni torneo di singolare per gli Under 16;
  - 4 euro per ogni torneo di doppio per gli Under 16;
  - 3 euro per ogni torneo di singolare PROMO;
  - 3 euro per ogni torneo di doppio PROMO.

Nel caso in cui il giocatore, all'interno della stessa manifestazione, partecipi ad un singolare ed un doppio il circolo sarà tenuto a versare solo la quota FITP prevista per il singolare.

- 24,00 Euro a squadra per ogni torneo a squadre

- Quota di iscrizione di spettanza del circolo. La quota di iscrizione viene decisa dal circolo organizzatore nel rispetto dei massimali imposti dalla FITP come da seguente tabella:

#### A) OMNICOMPENSIVA esclusa quota di partecipazione FITP.

OMNICOMPENSIVA					
Torneo punteggio Ridotto	Torneo Punteggio Ridotto con illuminazione anche parziale	Torneo Punteggio Ridotto indoor	Torneo Punteggio Classico	Torneo Punteggio Classico con illuminazione anche parziale	Torneo Punteggio Classico Indoor
15,00€	18,00€	Fino al doppio dei precedenti	18,00€	21,00€	Fino al doppio dei precedenti

OMNICOMPRENSIVA TORNEI A SQUADRE (Quota a Squadra)					
Torneo punteggio Ridotto	Torneo Punteggio Ridotto con illuminazione anche parziale	Torneo Punteggio Ridotto indoor	Torneo Punteggio Classico	Torneo Punteggio Classico con illuminazione anche parziale	Torneo Punteggio Classico Indoor
38	45	Fino al doppio dei precedenti	42	50	Fino al doppio dei precedenti

B) QUOTA ISCRIZIONE esclusa quota di partecipazione FITP + QUOTA INCONTRO.

QUOTA ISCRIZIONE + QUOTA INCONTRO						
	Torneo punteggio Ridotto	Torneo Punteggio Ridotto con illuminazione anche parziale	Torneo Punteggio Ridotto indoor	Torneo Punteggio Classico	Torneo Punteggio Classico con illuminazione anche parziale	Torneo Punteggio Classico Indoor
<u>Quota Iscrizione</u>	5,00€			5,00€		
<u>Quota Incontro*</u>	6,00€	8,00€	Fino al doppio dei precedenti	7,00€	9,00€	Fino al doppio dei precedenti

QUOTA ISCRIZIONE + QUOTA INCONTRO INTERSOCIALE - TORNEI A SQUADRE (Quota a Squadra)						
	Torneo punteggio Ridotto	Torneo Punteggio Ridotto con illuminazione anche parziale	Torneo Punteggio Ridotto indoor	Torneo Punteggio Classico	Torneo Punteggio Classico con illuminazione anche parziale	Torneo Punteggio Classico Indoor
<u>Quota Iscrizione</u>	8,00€			10,00€		
<u>Quota Incontro Intersociale*</u>	18,00€	24,00€	Fino al doppio dei precedenti	21,00€	27,00€	Fino al doppio dei precedenti

\*La quota campo non potrà essere richiesta per più di 3 incontri a tabellone;