



REGOLAMENTO ATTIVITA' AMATORIALE FITP-TPRA TENNIS

(Aggiornamento 02 Ottobre 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;

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 presente regolamento.

Per quanto non espressamente indicato nel presente regolamento valgono le norme contenute nelle 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 **NON AGONISTA** che rispettano i seguenti parametri:

- Hanno classifica FITP 4.1 o inferiore (*4.4 Singolari, 4.1 Doppi*);
- Hanno uno storico di classifica FITP non superiore a 3.5;
- 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 con qualifica permanente.

Art. 2 - CATEGORIE DI GIOCATORI

Sono previste le seguenti categorie di giocatori:

- All Star: I giocatori con power uguale o superiore a 91 e/o con Classifica 4.1, 4.2, 4.3;
- Expert Level: I giocatori con power compreso tra 51 e 90. Classifica max 4.4;
- Entry Level: I giocatori con power uguale od inferiore a 50; Classifica max 4.4;
- Promo: I giocatori con power inferiore o uguale a 30; Tesserati Atleti Non Agonisti (Classifica NC / Storico Classifica NC)

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 FITP e/o il Power previsti dagli articoli 1 e 2 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.

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:

- Nc = power 30*
- 4.6 = power 40
- 4.5 = power 50

- 4.4 = power 60

*I giocatori che, ammessi per la prima volta ad un torneo TPRA, partecipino ad un torneo Promo, si vedranno assegnare automaticamente Power 20.

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 FITP 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

In concomitanza con gli aggiornamenti periodici delle classifiche FITP i giocatori che in manifestazioni individuali e/o a squadre, esclusivamente nell'ambito dell'attività FITP-TPRA, vedranno riconoscersi la classifica FITP in base al power raggiunto:

- Power ≥ 91 : Classifica 4.3
- Power ≥ 76 : Classifica 4.4
- Power ≥ 66 : Classifica 4.5
- Power ≥ 56 : Classifica 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.

Indipendentemente dal power raggiunto dal giocatore:

- Acquisiranno classifica FITP 4.3 i qualificati alle Tpra Finals 24 e i finalisti dei Master Nazionali dei circuiti nazionali (Prequali IBI24; Road to Torino 24) della categoria Expert Level.
- Acquisiranno power di singolare 60 i qualificati alle Tpra Finals 24 e i finalisti dei Master Nazionali dei circuiti nazionali (Prequali IBI24; Road to Torino 24) della categoria Entry Level.

MANIFESTAZIONI INDIVIDUALI ED A SQUADRE

Art. 5 - MANIFESTAZIONI E TORNEI

MANIFESTAZIONI

Le manifestazioni si dividono in:

- **FITP-TPRA 1000:** Manifestazioni base.
- **FITP-TPRA 1500:** In ogni Provincia possono essere organizzate le tappe FITP-TPRA 1500 previste dal calendario nazionale esclusivamente nel periodo indicato e nel limite di un torneo per ogni categoria prevista.
- **FITP-TPRA 2000:** In ogni Provincia possono essere organizzate le tappe FITP-TPRA 2000 previste dal calendario nazionale esclusivamente nel periodo indicato e nel limite di un torneo per ogni categoria prevista.

A discrezione del Comitato Regionale FITP di competenza, possono essere autorizzati in una provincia più tornei della stessa tipologia nella medesima manifestazione FITP-TPRA 1500; FITP-TPRA 2000.

- **Sociali**

Manifestazioni con partecipazione limitata ai tesserati dell'affiliato organizzatore.

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.

Possono partecipare i giocatori senza alcuna limitazione di power e con classifica FITP max 4.1.

- **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.

TORNEI

I Tornei si dividono in:

- **Singolare Maschile e Femminile**
 - EXPERT LEVEL: Possono partecipare i giocatori con power pari o inferiore a 90 e con classifica FITP max 4.4;
 - ENTRY LEVEL: Possono partecipare i giocatori con power pari od inferiore a 50 e con classifica FITP max 4.4;
 - POWER MODULABILE: Possono partecipare i giocatori con power pari od inferiore a quello stabilito e con classifica FITP max 4.4;
 - PROMO*: Possono partecipare i giocatori con power pari o inferiore a 30 e con classifica FITP 4.NC; (*Promossi ed organizzati dai Tecnici ISF FITP*).
- **Doppio Maschile, Femminile e Misto**

- ALL STAR: Possono partecipare i giocatori senza alcuna limitazione di power e con classifica FITP max 4.1;
- ENTRY LEVEL: Possono partecipare i giocatori con power uguale od inferiore a 50 e con classifica FITP max 4.4;
- PROMO*: Possono partecipare i giocatori con power pari o inferiore a 30 e con classifica FITP 4.NC; (*Promossi ed organizzati dai Tecnici ISF FITP*).

*I tornei promo sono riservati ai tesserati dell'affiliato organizzatore della manifestazione.

● **Tornei a Squadre**

- Prevedono la partecipazione di giocatori riuniti in squadre. Possono essere Maschili, Femminili e Misto

Ogni tipologia di torneo potrà essere dedicata ai settori under e over.

- Sono tornei giovanili (under) quelli riservati ai settori under 18 in cui la partecipazione è consentita anche ai settori di età inferiori (ad esclusione degli under 14 e settori di età inferiori);
- Sono tornei veterani (over) quelli riservati ai settori over 30 e seguenti, in cui la partecipazione è consentita anche a tutti i settori di età superiori, se non espressamente esclusi.

Art. 6 - CIRCUITI DI TORNEI

Le manifestazioni possono far parte di circuiti.

I punti ottenuti nei tornei associati ai circuiti saranno considerati nella classifica dedicata del circuito e nelle classifiche FITP-TPRA.

Art. 7 - CAMPIONATI A SQUADRE

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

I Campionati 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

I tabelloni ed orari di gioco dovranno essere compilati e resi visibili sul sito www.tpra.fitp.it entro e non oltre le ore 19:00 del giorno antecedente la giornata di gara.

Ogni torneo, individuale 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 preturbo, 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 in base ad un diverso criterio.

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 assegnano il 70 % dei punti stabiliti per la manifestazione;
- I tornei Expert Level assegnano il 100% dei punti stabiliti per la manifestazione;
- I tornei Promo e i tornei dedicati ai settori over, under, 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
%	30	40	50	60	70	70	75	75	80

TORNEI SINGOLARE MASCHILE

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

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

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

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

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

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

TORNEI SINGOLARE FEMMINILE; DOPPI; PROMO.

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

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

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

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

TPRA	> = 8	2000	1200	720	280	100	50	20
2000	= 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 essere indicata nel regolamento del torneo; In caso di eventi straordinari che non permettano di giocare un torneo, oppure una parte dello stesso, previa comunicazione da parte dell'affiliato organizzatore e successiva autorizzazione del Comitato Regionale FITP di competenza 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.

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:

- 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.
- Incontri con un set a 9 games con "vantaggio TPRA" e tie-break a 7 punti sul punteggio di 8 giochi pari.
- 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.
- 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.
- 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. 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

Le manifestazioni dovranno essere richieste almeno 15 giorni prima della data di disputa del torneo.

La Comitato Regionale FITP di competenza può autorizzare manifestazioni con un preavviso minore.

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;
- Metodo 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 è visibile sul sito www.tpra.fitp.it, e sul portale unico competizioni (PUC) sul sito 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 individuale e deve presentarsi pronto per giocare, nell’orario previsto, in caso contrario potrà 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 tornei in cui risulti ancora in gara.

L’affiliato organizzatore, in caso di assenza di un giocatore, può disporre insindacabilmente delle quote di iscrizione di sua spettanza, mentre le quote di spettanza della FITP debbono essere versate alla stessa indipendentemente dalla loro effettiva riscossione.

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.

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.

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 disingolare 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 durante la stagione sportiva.

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 (doppio), Expert Level, Entry Level e promo.

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 periodotemporale 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, regionali e Nazionali dove i migliori classificati si sfidano in un torneo per decretare il campione italiano e/o 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 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 dei 2 giocatori;
- Differenziale di power tra i 2 giocatori;
- Differenza percentuale di games vinti della partita.

Sul portale 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, nelle sezioni 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.