

REGOLAMENTO TORNEO TENNIS TAVOLO WINTER CUP.

1) Possono partecipare al torneo tutti gli studenti universitari iscritti a qualsiasi Ateneo, i dipendenti universitari e i laureati iscritti a scuole di specializzazione, o a dottorati di ricerca, purché siano in regola con il tesseramento del C.U.S. MO.RE. 2019/2020. La formazione delle squadre è libera tra i partecipanti, senza nessun vincolo di appartenenza ad una medesima facoltà o categoria. Ogni partecipante dovrà tesserarsi per poter partecipare al torneo, LA TESSERA PER TUTTI GLI STUDENTI DELL'ATENEO DI MODENA E REGGIO EMILIA, IN REGOLA PER L'ANNO ACCADEMICO 2017/2018 E' GRATUITA. Da effettuare entro e non oltre Mercoledì 13 Novembre in orari di segreteria.

Per il tesseramento è necessario presentare in segreteria:

- n.1 foto tessera e Codice fiscale
- Certificato Medico di sana e Robusta Costituzione per attività sportiva non agonistica.
- Per studenti: Iscrizione tramite pagina S3.
- Per dipendenti: documento comprovante il rapporto di dipendenza con L'università.

L'ISCRIZIONE AL TORNEO E' GRATUITA (cauzione 10 euro)

NON SONO PREVISTI ARBITRI QUINDI SARANNO EFFETTUATI GLI ARBITRAGGI IN MANIERA AUTONOMA DAI GIOCATORI IN CAMPO.

Le decisioni del Comitato Giudicante del C.U.S. MO.RE. e i provvedimenti disciplinari sono insindacabili.

IL PRESIDENTE DEL C.U.S. MO.RE.
DOTT. DIEGO CARAVAGLIOS

PER INFORMAZIONI E ISCRIZIONI:

Segreteria Modena: Via Campi 161. Lunedì/Mercoledì/Giovedì 9.30-12 e 14-18.45 e
Martedì/Venerdì 10.30-17.30

Tel: 059.2058125 - **Cel:** 327.8222112 - **Email:** cus@unimore.it - **Sito** www.cusmodena.it

TENNISTAVOLO WINTER CUP

Un Rinvio Valido

La pallina, servita o rinviata, deve essere colpita così che passi sopra o attorno alla "rete" e tocchi il campo dell'avversario, o direttamente o dopo aver toccato la "rete".

L'Ordine di Gioco

- Nel singolare, il battitore deve prima effettuare un servizio valido, il ribattitore deve poi effettuare un rinvio valido e quindi battitore e ribattitore alternativamente devono effettuare ciascuno un rinvio valido.
- Nel doppio, il battitore deve prima effettuare un servizio valido, il ribattitore deve poi effettuare un rinvio valido, il compagno del battitore deve quindi effettuare un rinvio valido, il compagno del ribattitore deve effettuare un rinvio valido e quindi ciascun giocatore, secondo questa sequenza, deve effettuare un rinvio valido.

Un Colpo Nullo

Lo scambio deve considerarsi colpo nullo:

- Se la pallina, nel servizio, nel passare sopra o intorno alla "rete", la tocchi, sempre che il servizio sia per il resto valido, o sia stata ostruita dal ribattitore o dal suo compagno.
- Se il servizio è eseguito quando, il giocatore o coppia che ribatte non sia pronto sempre che né il ribattitore né il suo compagno tentino di colpire la pallina.
- Se la mancata effettuazione di un servizio valido o un rinvio valido o altrimenti la mancata osservanza delle regole, è dovuta ad un disturbo fuori del controllo del giocatore.
- Se il gioco è interrotto dall'arbitro o dall'assistente arbitro.

Il gioco può essere interrotto per:

- Correggere un errore nell'ordine di servizio, risposta o cambio campo.
- Introdurre il sistema accelerato.
- Ammonire o penalizzare un giocatore.
- Condizioni di gioco disturbate in modo tale che potrebbero influenzare l'esito dello scambio.

Il Punto

- Salvo il caso dello scambio dichiarato colpo nullo, un giocatore acquisisce un punto:
- Se il suo avversario non esegue un servizio valido.
- Se il suo avversario non esegue un rinvio valido.
- Se la pallina, dopo averla servita o rinviata regolarmente, tocca qualunque cosa tranne che la rete prima di essere colpita dal suo avversario.
- Se la pallina, dopo essere stata colpita dal suo avversario, passa oltre la linea di fondo senza aver toccato il suo campo.
- Se il suo avversario ostruisce la pallina.
- Se il suo avversario colpisce la pallina due volte di seguito.
- Se il suo avversario colpisce la pallina con un lato del telaio della racchetta la cui superficie non risponde ai requisiti del punto 4.3, 4.4, 4.5
- Se il suo avversario, o qualsiasi cosa indossi o porti, muove la superficie di gioco.
- Se il suo avversario, o qualsiasi cosa indossi o porti, tocca la rete.
- Se la mano libera del suo avversario tocca la superficie di gioco.
- Se, nel doppio, il suo avversario colpisce la pallina fuori dal proprio turno.
- Si verifica quanto riportato nell'articolo 15.2 sul sistema accelerato.

Il SET

- Un set sarà vinto da un giocatore o coppia che per prima totalizza 11 punti, ma quando entrambi i giocatori o coppie totalizzano 10 punti, il set sarà vinto dal giocatore o coppia che per primo totalizza 2 punti consecutivi più del suo avversario o coppia.

TENNISTAVOLO WINTER CUP

Un Incontro

- La partita risulta vinta al meglio dei 3 set vinti su 5
- Il gioco deve essere continuo durante tutto l'incontro ad eccezione degli intervalli autorizzati.

La Scelta del Servizio, della Risposta e del Campo

- Il diritto di scegliere l'ordine iniziale di servizio, di risposta ed il campo deve essere deciso per sorteggio, e il vincitore può scegliere di servire o ricevere per primo o di iniziare in un determinato il campo.
- Quando un giocatore od una coppia hanno scelto di servire o di ricevere per primi o il campo, all'altro giocatore o coppia resterà l'altra scelta.
- Dopo che sono stati conteggiati 2 punti il giocatore o coppia che ribatte diverrà battitore e così fino al termine della partita o finché entrambi i giocatori o coppie raggiungano i 10 punti, o fino all'introduzione dell'expedite system, nel qual caso la successione del servizio e della risposta deve rimanere la stessa, ma ogni giocatore deve servire per un solo punto a turno.
- Nel doppio, la coppia che ha diritto di servire per prima in ciascuna partita deve decidere quale dei giocatori inizierà a servire e la coppia avversaria deve decidere poi quale dei giocatori riceverà per primo; nelle successive partite dell'incontro, scelto il primo battitore, il primo ribattitore deve essere il giocatore che serviva su di lui nella partita immediatamente precedente.
- Nel doppio, a ciascun cambio di servizio il precedente ribattitore diventerà battitore e il compagno del precedente battitore diventerà ribattitore.
- Il giocatore o coppia che serve per primo in una partita deve ricevere per primo nella partita immediatamente successiva di un incontro e, nell'ultima possibile partita di un incontro di doppio, la coppia che deve ricevere successivamente deve cambiare l'ordine di ribattuta quando una coppia raggiunge i 5 punti.
- Il giocatore o coppia che inizia una partita in un campo deve cambiare campo nella partita immediatamente seguente dell'incontro e, nell'ultima possibile partita di un incontro, i giocatori devono cambiare campo quando il primo giocatore o coppia raggiunge i 5 punti.

Errori nell'Ordine del Servizio, di Risposta o di Campo

- Se un giocatore serve o riceve fuori turno, il gioco deve essere interrotto dall'arbitro appena l'errore è scoperto e deve riprendere con quei giocatori che avrebbero dovuto rispettivamente servire e ricevere al punteggio raggiunto, seguendo la successione stabilita all'inizio dell'incontro e, nel doppio, l'ordine di servizio scelto dalla coppia che aveva il diritto di servire per prima nella partita durante la quale è stato scoperto l'errore.
- Se i giocatori non hanno cambiato il campo quando avrebbero dovuto effettuarlo, il gioco deve essere interrotto dall'arbitro appena l'errore è scoperto ed i giocatori dovranno cambiare campo con il punteggio acquisito, secondo la successione stabilita all'inizio dell'incontro.
- In ogni caso, tutti i punti assegnati prima della scoperta di un errore devono essere considerati acquisiti.

L'Expedite System

- L'expedite system deve essere introdotto se una partita non è terminata dopo 10 minuti di gioco a meno che entrambi i giocatori o coppie abbiano raggiunto almeno 9 punti, o in qualunque momento precedente su richiesta di entrambi i giocatori o coppie.
- Se la pallina è in gioco quando viene raggiunto il tempo limite, il gioco deve essere "interrotto dall'arbitro" e ripreso con il servizio al giocatore che serviva nello scambio interrotto.
- Se la pallina non è in gioco quando viene raggiunto il tempo limite, il gioco deve essere ripreso con il servizio al giocatore che riceveva nello scambio immediatamente precedente.
- Quindi ciascun giocatore deve servire per un solo punto a turno sino alla fine della partita e se il giocatore o la coppia che ribatte effettua 13 rinvii validi acquisirà il punto.
- Se l'expedite system non è stato introdotto in una partita che è durata più di 10 minuti, esso non dovrà essere automaticamente applicato all'inizio della partita successiva.