



CAMPIONATO ITALIANO FITJP A SQUADRE

PER SCUOLE TENNIS RICONOSCIUTE DALLA FIT 2020-2021

REGOLAMENTO

La Federazione Italiana Tennis indice ed organizza una manifestazione a squadre denominata "CAMPIONATO ITALIANO FITJP A SQUADRE", riservata alle rappresentative dei Circoli che sono in possesso dei requisiti per ottenere il riconoscimento di una delle cinque tipologie di Scuola Tennis FIT. La Manifestazione è riservata ad allievi delle Scuole Tennis in possesso di tessera FIT non agonistica e per l'anno 2021 in via eccezionale anche gli allievi in possesso di tessera agonistica con classifica massima 4^a N.C.

ORGANIZZAZIONE

L'Attività FITJP a Squadre sarà caratterizzata da:

1^a Fase provinciale/interprovinciale: dal 16 Ottobre al 14 Novembre 2021

Il calendario e l'orario di gioco verranno fissati dal Fiduciario dell'I.S.F. "R. Lombardi" in accordo con il Comitato Regionale e con la delegazione provinciale.

2^a Fase regionale: entro il 12 Dicembre

Le prime squadre classificate delle singole Fasi Provinciali si incontreranno in ogni regione e facoltativamente nella macroarea, con una formula che sarà decisa dai Comitati Regionali in accordo con il Tecnici responsabili dell'attività periferica, responsabile della microarea di appartenenza;

ISCRIZIONI

Le iscrizioni dovranno essere effettuate entro e non oltre il **1 Ottobre 2021** ed ogni circolo dovrà indicare la sede degli incontri casalinghi, il nominativo del capitano e del dirigente responsabile. Le iscrizioni dovranno pervenire **via mail al Comitato Regionale di appartenenza** e, per conoscenza, all'indirizzo juniorclubitalia@federtennis.it, **la tassa di iscrizione è di € 30.00 per la prima squadra e di € 10.00 per le eventuali squadre successive e verranno scalate direttamente dalla sezione "ECONOMATO" nell' AREA RISERVATA dell'AFFILIATO RICHIEDENTE.**

TRASMISSIONE RISULTATI

Il Dirigente responsabile dovrà inviare i risultati via mail al Comitato Regionale ed al Fiduciario dell'I.S.F. "R. Lombardi".

Le gare in programma sono:

CAMPIONATO ITALIANO FITJP A SQUADRE RED

“SUPER DELFINO”



Possono partecipare i nati negli anni 2014 - 2015, in possesso di tessera FIT non agonistica 2021.

COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

Ogni squadra dovrà essere composta da almeno 3 allievi, anche misti (maschi e/o femmine), più le eventuali riserve.

FORMULA DEGLI INCONTRI

È previsto lo svolgimento di:

- Prove tennistiche (9 incontri di singolare)
- Prove di destrezza (2 incontri di squadra)

Per le prove tennistiche sono previsti 9 incontri di singolare in cui i 3 componenti della squadra “A” dovranno incontrare ciascuno dei 3 componenti la squadra “B”. Verranno assegnati 3 punti per il vincitore ed 1 punto per lo sconfitto. Nel caso in cui una formazione non presenti il numero di componenti minimo per la regolare disputa di tutti gli incontri, la gara verrà ugualmente disputata ma la squadra in difetto perderà l’incontro e nella classifica del girone le verranno assegnati 0 punti.

Nelle prove di destrezza i 3 componenti della squadra “A” dovranno incontrarsi con i 3 componenti della squadra “B” rispettando la formazione iniziale. In caso di verificato infortunio o malessere, anche qualora l’incontro tra le due squadre sia già iniziato, la riserva potrà essere inserita nella formazione. Verranno assegnati 2 punti alla squadra vincitrice ed 1 punto alla perdente per ogni prova disputata.

REGOLE DI GIOCO

CAMPO SUPER DELFINO	PALLA	RACCHETTA	SISTEMA PUNTEGGIO
			2 set su 3, in cui ogni punto equivale a un game e sul 6 pari si gioca un punto secco, cambio battuta ogni due punti e cambio campo alla fine del set
mt 10,97X5 - rete cm 50	depressurizzata RED	Fino a 19 in	

CLASSIFICA DEL GIRONE

In caso di parità tra 2 o più squadre al termine del girone, per determinare la classifica si terrà conto, nell’ordine, dei seguenti criteri:

- scontro diretto se la parità è tra 2 squadre;
- migliore differenza incontri vinti e persi;
- migliore differenza games vinti e persi;
- sorteggio.

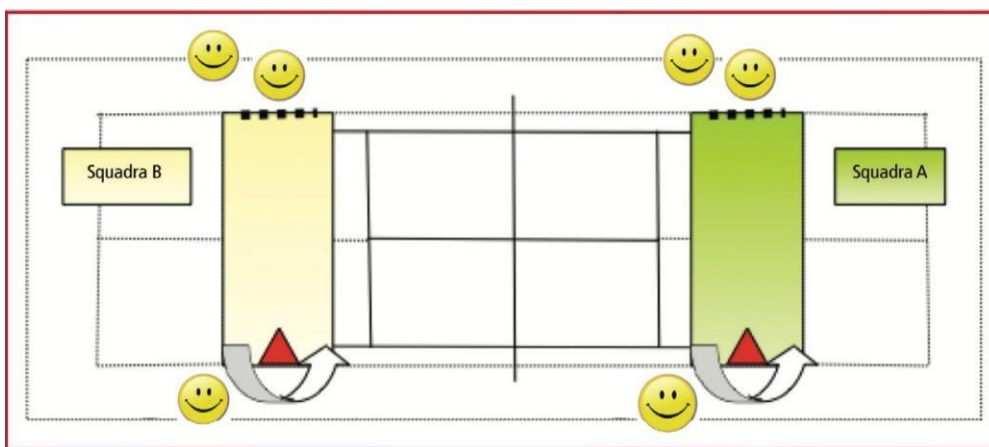
PERCORSO DIDATTICO

Prova n. 1: Quale Squadra si sposta più rapidamente? (Staffetta)

Questa gara verrà svolta dalle 2 squadre in parallelo e con la formula della staffetta: sarà quindi necessario allestire n. 2 percorsi affinché gli allievi possano confrontarsi simultaneamente.

Al segnale di "VIA", dato da un Capitano delle 2 squadre, i primi 2 allievi partiranno per effettuare un giro intorno al birillo e rientrare al punto di partenza per passare il testimone (la racchetta) al compagno. La partenza si effettuerà dalla riga di fondo di un campo di dimensione 4.00 x 8,23 metri e il birillo attorno al quale dovranno girare gli allievi sarà posizionato di fronte, sulla riga di fondo campo opposta.

Qualora un birillo cadesse durante lo slalom, l'allievo dovrà immediatamente riposizionare "in piedi" il birillo, pena la sconfitta nella prova. Il passaggio del testimone dovrà avvenire con l'allievo in attesa di partire posizionato con i piedi dietro la riga fino all'avvenuta consegna dell'attrezzo, pena la sconfitta nella prova. Sarà considerata vincitrice la Squadra che per prima completerà la prova con tutti e 5 i componenti.



Prova n. 2: Chi lancia più lontano?

Questa gara non verrà svolta in parallelo. Lo spazio di gioco sarà il campo di dimensioni normali.

Per il lancio, i piedi dovranno essere posti dietro la linea di fondo campo, l'allievo potrà entrare all'interno del campo solo dopo avere effettuato il lancio e non potrà utilizzare alcun tipo di rincorsa (modalità esecutiva del servizio).

Il campo di gioco sarà suddiviso in cinque settori che assegneranno a ogni singolo lancio un punteggio.

Saranno utilizzate per i lanci palline depressurizzate.

Ognuno dei 5 componenti la singola squadra effettuerà 2 lanci, alternando la mano destra e la mano sinistra.

Sarà considerata vincitrice la squadra che otterrà il miglior punteggio scaturito dalla somma dei singoli lanci di ognuno dei 5 componenti.



Prova n. 3: Prova di destrezza (Staffetta)

Questa gara verrà svolta dalle 2 squadre in parallelo e con la formula della staffetta: sarà quindi necessario allestire n. 2 percorsi affinché gli allievi possano confrontarsi simultaneamente.

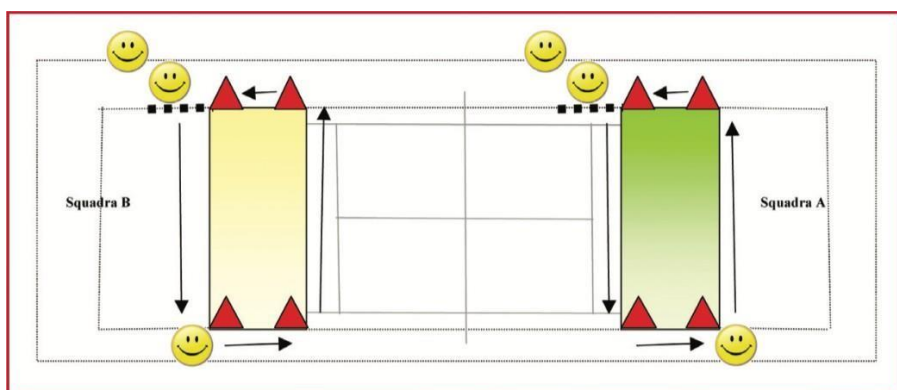
Al segnale di "VIA", dato da un Capitano delle 2 squadre, i primi 2 allievi partiranno per effettuare un giro intorno ai birilli che delimitano il campo tenendo una pallina in equilibrio sul piatto corde della racchetta, senza alcuna possibilità di aiutarsi con le mani per evitare che la stessa cada a terra, e rientrare al punto di partenza.

La partenza si effettuerà dalla riga di fondo di un campo di dimensione 4.00 x 10,97 metri e i birilli attorno ai quali dovranno girare gli allievi saranno posizionati sui 4 angoli esterni.

Qualora la pallina dovesse cadere a terra durante il percorso, l'allievo dovrà recuperarla, riposizionarla sul piatto corde della racchetta e ripartire dal punto in cui era caduta, pena la sconfitta nella prova.

Qualora un birillo cadesse durante il percorso, l'allievo dovrà immediatamente riposizionarlo, pena la sconfitta nella prova.

Il passaggio del testimone dovrà avvenire con l'allievo in attesa posizionato con i piedi dietro la riga fino all'avvenuta consegna dell'attrezzo. Sarà considerata vincitrice la Squadra che per prima completerà la prova con tutti e 5 i componenti.



CAMPIONATO ITALIANO FJP A SQUADRE SUPER ORANGE

“SUPER CERBIATTO”



Possono partecipare i nati negli anni 2011, 2012 e 2013, in possesso di tessera FIT non agonistica 2021
Saranno ammessi alla partecipazione in via eccezionale per l'anno 2021 anche gli allievi in possesso di tessera agonistica con classifica massima 4^a N.C.

COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE


Ogni squadra dovrà essere composta da almeno 3 allievi più le eventuali riserve.

FORMULA E ORDINE DEGLI INCONTRI

È previsto lo svolgimento di:

- INCONTRO 1: singolare maschile (per la vittoria verrà assegnato un punto);
- INCONTRO 2: singolare maschile (per la vittoria verrà assegnato un punto);
- INCONTRO 3: singolare femminile (per la vittoria verranno assegnati due punti);
- INCONTRO 4: doppio libero (per la vittoria verrà assegnato un punto).

REGOLE DI GIOCO

CAMPO SUPER CERBIATTO (singolare e doppio)	PALLA	RACCHETTA	SISTEMA PUNTEGGIO
			SINGOLARE 1 set, NO AD Doppio 1 set, NO AD
mt 18x6 rete cm 70	depressurizzata ORANGE	Fino a 23 in	

CLASSIFICA DEL GIRONE

In caso di parità tra 2 o più squadre al termine del girone, per determinare la classifica si terrà conto, nell'ordine, dei seguenti criteri:

- scontro diretto se la parità è tra 2 squadre;

- migliore differenza incontri vinti e persi;
- migliore differenza games vinti e persi;
- sorteggio.

CAMPIONATO ITALIANO FITJP A SQUADRE GREEN

“COCCODRILLO”



FASE NAZIONALE ABBINATA AL “TROFEO CONI”

Possono partecipare i nati negli anni 2009 e 2010, in possesso di tessera FIT non agonistica 2021.

Saranno ammessi alla partecipazione in via eccezionale per l'anno 2021 anche gli allievi in possesso di tessera agonistica con classifica massima 4^a N.C.

COMPOSIZIONE DELLE SQUADRA

Ogni squadra dovrà essere composta da almeno 3 allievi più le eventuali riserve.

FORMULA E ORDINE DEGLI INCONTRI

È previsto lo svolgimento di:

- INCONTRO 1: singolare maschile (per la vittoria verrà assegnato un punto);
- INCONTRO 2: singolare maschile (per la vittoria verrà assegnato un punto);
- INCONTRO 3: singolare femminile (per la vittoria verranno assegnati due punti);
- INCONTRO 4: doppio libero (per la vittoria verrà assegnato un punto).

REGOLE DI GIOCO

CAMPO COCCODRILLO (singolare e doppio)	PALLA	RACCHETTA	SISTEMA PUNTEGGIO
			SINGOLARE E DOPPIO 1 set NO AD
campo 19,77x 8,23 rete 80 cm	depressurizzata GREEN	Fino a 25 in	

CLASSIFICA DEL GIRONE

In caso di parità tra 2 o più squadre al termine del girone, per determinare la classifica si terrà conto, nell'ordine, dei seguenti criteri:

- scontro diretto se la parità è tra 2 squadre;

- migliore differenza incontri vinti e persi;
- migliore differenza games vinti e persi;
- sorteggio

CAMPIONATO ITALIANO FITJP A SQUADRE SUPER GREEN

“SUPER COCCODRILLO”



Possono partecipare i nati negli anni 2007 e 2008, in possesso di tessera FIT non agonistica 2021.

Saranno ammessi alla partecipazione in via eccezionale per l'anno 2021 anche gli allievi in possesso di tessera agonistica con classifica massima 4^a N.C.

COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

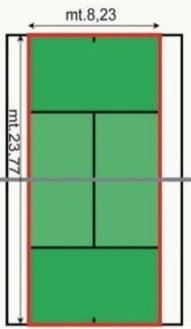


Ogni squadra dovrà essere composta da almeno 3 allievi più le eventuali riserve.

FORMULA E ORDINE DEGLI INCONTRI

È previsto lo svolgimento di:

- INCONTRO 1: singolare maschile (per la vittoria verrà assegnato un punto);
- INCONTRO 2: singolare maschile (per la vittoria verrà assegnato un punto);
- INCONTRO 3: singolare femminile (per la vittoria verranno assegnati due punti);
- INCONTRO 4: doppio libero (per la vittoria verrà assegnato un punto).

REGOLE DI GIOCO

CAMPO SUPER COCCODRILLO (singolare e doppio)	PALLA	RACCHETTA	SISTEMA PUNTEGGIO
			SINGOLARE E DOPPIO 1 set NO AD
campo NORMALE rete NORMALE	depressurizzata GREEN	misura JUNIOR o NORMALE	

CLASSIFICA DEL GIRONE

In caso di parità tra 2 o più squadre al termine del girone, per determinare la classifica si terrà conto, nell'ordine, dei seguenti criteri:

- scontro diretto se la parità è tra 2 squadre;

- migliore differenza incontri vinti e persi;
- migliore differenza games vinti e persi;
- sorteggio.