AiCS ASSOCIAZIONE ITALIANA CULTURA SPORT
Comitato Prov.le di Roma

Regolamento Grande Slam 15° Edizione 2019-2020

Il Grande Slam AiCS è un circuito individuale AMATORIALE per MAI CLASSIFICATI che si articola in varie tappe che verranno disputate sulle superfici: Terra Rossa, Cemento, Erba Sintetica. Il circuito si svolgerà nei circoli affiliati all'AiCS. E' riservato a **tesserati AICS**, divisi nelle seguenti categorie: "Free Time" e "Loving Players" maschili e Loving Players femminili e Masters maschili. Al termine delle varie tappe si disputerà un Master Finale.

FORMULA DI GIOCO E PUNTEGGI NEI GIRONI

1) Ogni torneo avrà il suo svolgimento nell'arco di un week end. In casi eccezionali le finali potranno essere disputate il week end successivo. A seconda del numero degli iscritti la Direzione di Gara compilerà gironi da 4, 3 o 2 giocatori. Tutte le partite verranno giocate con la formula del "NO ADVANTAGE" sul 40 pari. Per decretare i vincitori di ogni girone che accederanno al tabellone ad eliminazione diretta si seguiranno i seguenti criteri:

Gironi da 4: Verranno giocate partite a 4 games. Sul 3 pari si giocherà un tie-break a 7 punti fissi. Ai vincitori di ogni partita andranno 6 punti. Ai perdenti punti pari al numero dei games guadagnati.

Gironi da 3: Verranno giocate partite a 6 games. Sul 5 pari si giocherà un tie-break a 7 punti fissi. Ai vincitori di ogni partita andranno 9 punti. Ai perdenti punti pari al numero dei games guadagnati.

Gironi da 2: Verranno giocati 2 set a 6 games. Sul 5 pari si giocherà un tie-break a 7 punti fissi. In caso di vittoria di un set pari si giocherà un tie break a 7 punti fissi. Ai vincitori di ogni partita andranno 18 punti. Ai perdenti punti pari al numero dei games guadagnati.

In caso di parità nei gironi, per il passaggio al tabellone si utilizzeranno i seguenti criteri: N° Games vinti, N° games persi, scontro diretto.

Gli organizzatori utilizzeranno le 3 formule di gioco variandole a seconda del numero degli iscritti e/o del numero di campi a loro disposizione. (La Direzione di Gara si riserva di cambiare la formula degli incontri in caso di necessità organizzative e di variare/annullare alcune Gare in programma, in caso di maltempo, inagibilità dei campi, mancato raggiungimento numero minimo partecipanti, etc..).

TABELLONE E PUNTEGGI FINALI

1) I primi classificati di ogni girone daranno vita ad un tabellone ad eliminazione diretta. Nel caso il primo di un girone non potesse partecipare il secondo prenderà il suo posto. In caso di assenza anche del secondo passerà il terzo.

Il tabellone partirà dai quarti di finale. In caso ci siano più di otto gironi si darà luogo ad un preturno, rispettando i punteggi ottenuti nei gironi per la compilazione del tabellone. Il tabellone **DOVRA' OBBLIGATORIAMENTE** partire perlomeno dalle semifinali. Le partite dei quarti e le semifinali e finali verranno giocate a 6 games (la Direzione di Gara si riserva di comunicare preventivamente eventuali variazioni della formula di gioco per motivi organizzativi). Sul 5 pari si disputerà un tie break a 7 punti fissi. I giocatori che perderanno in semifinale disputeranno un incontro per il 3° e 4°posto, con formula a 4 games con tie-break a 7 punti secchi sul risultato di 3 giochi pari. Resta a discrezione del Maestro organizzatore, la decisione di allargare l'ingresso al tabellone ai 2° classificati o addirittura ai terzi classificati del girone, decisione che scaturirà dal numero degli iscritti al torneo, dai campi a disposizione e dalla valutazione dei tempi necessari per la chiusura del torneo nell'arco del weekend.

2) I punteggi guadagnati dai giocatori validi per la classifica finale del Ranking del Grande Slam 2019/2020 sono i seguenti: (I giocatori partecipanti alle ultime tre tappe prenderanno un bonus di 50 punti.) **NOVITA':** I giocatori partecipanti alla Winter Cup e alla Spring Cup prenderanno 40 punti per la vittoria in singolare e 20 punti per la vittoria in doppio. Tali punteggi andranno ad accumularsi ai punti ottenuti durante le tappe del Grande Slam.

	Vittoria	Finale	3°	4°	Quarti	Ottavi	16 esimi	32 esimi	64 esimi
VARIE TAPPE	200	150	120	100	80	60	40	20	10
MASTER	300	200	160	130	100	80			

I giocatori che non raggiungeranno il tabellone ad eliminazione diretta acquisiranno il punteggio come spiegato nel seguente esempio: *La Categoria Loving Players maschile è formata da 4 gironi. Il Maestro decide di far passare i primi di ogni girone, compilando un tabellone che parte dalle semifinali. I giocatori rimasti fuori dal tabellone, (quelli classificati dal 2° posto in poi del girone eliminatorio) prenderanno i seguenti punteggi: 2° posto nel girone 80 punti (punteggio relativo ai quarti), 3° posto 60 punti, 4° posto 40 punti.*

3) L'accesso al Master è consentito solo ai giocatori che abbiano partecipato ad almeno una tappa del circuito ed è riservato solo ai primi classificati del "Grande Slam Ranking", divisi per categoria (fino alla concorrenza di un massimo di 16 giocatori). In caso di parità di punteggio di uno o più giocatori sarà ammesso al Master il giocatore con il maggior numero di tappe disputate. In caso di ulteriore parità si procederà al sorteggio.

MASTER:

Il Master si disputerà nel mese di maggio. I giocatori che totalizzeranno il maggior numero di punti, saranno decretati n. 1 del Grande Slam Slam 2019/2020. In caso di parità di punteggio tra due o più giocatori, nella determinazione della classifica finale del Ranking 2019/2020 verranno prese in considerazione i seguenti criteri: 1) Numero di tappe disputate 2) Vittoria del Master. In caso di ulteriore parità si procederà a disputare un girone/finale con punteggio secondo le regole dei gironi di qualificazione.

ISCRIZIONI E ORARI DI GIOCO

Le iscrizioni dovranno pervenire via email all'indirizzo davidaiello@libero.it **ENTRO E NON OLTRE** le ore 20.00 del martedì precedente la tappa cui si desidera iscriversi. I giocatori dovranno versare ai Maestri le quote del torneo il lunedì precedente il torneo. Verranno accettate preferenze di gioco tranne nel caso del Master.

RISCALDAMENTO PRE PARTITA

Il riscaldamento potrà essere effettuato per 5 minuti solo al primo incontro di ogni giocatore. Dal secondo incontro in poi i giocatori entreranno in campo ed effettueranno immediatamente il sorteggio.

PENALITA'

1) I giocatori che non si presenteranno all'ora stabilita, perderanno la partita. E' concessa una flessibilità di 15 minuti, (o maggiore in casi eccezionali a discrezione della Direzione di Gara) entro i quali i giocatori devono presentarsi in campo in tenuta da gioco.

2) La mancata comunicazione, o la mancata presenza sui campi da gioco senza preavviso, causerà una penalità di 50 punti nel Ranking individuale del giocatore e la perdita dell'intera quota d'iscrizione. I Maestri dei circoli partecipanti si incaricheranno di recuperare le quote dai giocatori assenti e di consegnarle al circolo ospitante la tappa il primo giorno della tappa.

MASSIMO IMPEGNO

I giocatori si devono impegnare al massimo delle loro possibilità per vincere un incontro. Ogni infrazione di questa norma comporta l'applicazione, da parte del Comitato Organizzatore Arbitro, dello schema di penalizzazioni di punteggio penalizzato. Inoltre, in circostanze particolarmente gravi, il Comitato Organizzatore Arbitro può adottare provvedimenti più severi. I maestri che ospiteranno le tappe, dovranno essere presenti durante tutta la durata del torneo.

ASSENZE E/O RITIRI

Il giocatore classificato al 1° posto nel girone che non si presenti per disputare il tabellone ad eliminazione diretta verrà sostituito dal 2° del girone. Quest'ultimo acquisirà i punti come 1°del girone e il giocatore assente come 2°. Il giocatore che non disputa la semifinale o la finale di un torneo, è sottoposto a procedimento disciplinare per ritiro ingiustificato. Il provvedimento prevede la perdita dei punti guadagnati nel torneo insieme alla mancata corresponsione del premio. In casi più gravi può prevedere una squalifica.

LIVELLI DI APPARTENENZA ALLE VARIE CATEGORIE

Ai giocatori verrà attribuito il livello di gioco indicato dai Maestri dei circoli partecipanti, con l'apposita scala di autovalutazione. **I MAESTRI DEI CIRCOLI PARTECIPANTI SARANNO RESPONSABILI DELLA CORRETTA ATTRIBUZIONE DEL LIVELLO DEI GIOCATORI.** Tale livello potrà essere rivisto e modificato se necessario, dalla Direzione di Gara. Il giocatore che vince due tappe sarà osservato dalla Direzione di Gara, che potrà decidere un eventuale passaggio alla categoria superiore. Il giocatore che passerà ad un livello superiore porterà con se il 50% dei punti guadagnati nel livello inferiore.

COACHING

E' vietata qualsiasi forma di coaching durante i match. La violazione della regola può essere rilevata solo dal Direttore di Gara o da un membro del Comitato Organizzatore. Tale violazione deve essere notificata al giocatore, secondo le regole del punteggio penalizzato: 1) avvertimento 2) punto di penalizzazione 3) gioco di penalizzazione 4) esclusione dalla gara.

LIVELLI CIRCUITO GRANDE SLAM AICS

FREE TIME		LOVING PLAYERS		MASTERS	
2.0	Giocatore alle prime armi. Inizia a giocare le sue prime partite, anche se il livello tecnico e la gestione emozionale del match è ancora difficoltosa.	3.0	Giocatore che ha già un discreto controllo nei colpi fondamentali anche dopo spostamenti. Gli mancano ancora colpi speciali controllati. Il primo servizio è buono, il secondo servizio non è ancora molto aggressivo.	4.0	Giocatore di livello avanzato. Partecipa a competizioni a squadre e individuali con successo. Ha sicurezza nei colpi fondamentali, e un buon utilizzo della tattica e strategia di gioco. Il suo livello potrebbe essere paragonato a un 4° categoria FIT, ma non ha mai posseduto la classifica.
2.5	Giocatore che comincia a controllare i colpi fondamentali, ma é ancora falloso. Costruisce i punti ma è ancora insicuro in fase di chiusura. Conosce le varie rotazioni ma ha ancora qualche difficoltà nella loro applicazione pratica. Inizia a controllare il servizio anche se la seconda palla non è molto incisiva.	3.5	Giocatore sicuro nei colpi fondamentali, gioca anche con discreto successo le volée e gioca abitualmente partite in singolo e in doppio. Ha una buona prima palla di servizio che può mettere in difficoltà l'avversario; il 2° servizio è tagliato (slice) o liftato (topspin) anche se non ancora molto sicuro. E' un giocatore di club che partecipa alla classifica sociale ed ai tornei individuali e a squadre		

Per informazioni e iscrizioni: 347 1276022 - 339 8270477