

Lo Junior Slam AICS è un circuito individuale giovanile AMATORIALE riservato a MAI CLASSIFICATI, che si articola in varie tappe "di **Selezione Territoriale**" che verranno disputate su varie superfici: Terra Rossa, Cemento, Erba Sintetica. Il circuito si svolgerà nei circoli affiliati all'AICS. E' riservato alle categorie Under 10/12/14/16-18 maschili e femminili, tesserati AICS. Al termine delle varie tappe si disputerà un Master Finale. Saranno ammessi alla partecipazione ai "**Campionati Nazionali Aics**" tutti i partecipanti al Master Finale a cui si aggiungono quei giocatori che si sono piazzati tra i primi 8 di ogni tappa.

### FORMULA DI GIOCO E PUNTEGGI NEI GIRONI

Ogni torneo avrà il suo svolgimento nell'arco di un week end. In casi eccezionali le tappe potranno essere spezzate in più circoli ma sempre nell'ambito di un weekend, ad eccezione di causa di forza maggiore (es. maltempo, o problemi del circolo ospitante). A seconda del numero degli iscritti la Direzione di Gara compilerà gironi da 4, 3 o 2 giocatori. Tutte le partite verranno giocate con criteri differenti a seconda delle seguenti categorie:

**RACCHETTE CORTE** (Anno di nascita: 2013-2014-2015) **RACCHETTE LUNGHE** (Anno di nascita: 2012-2013-2014) **CERBIATTI** (Anno di nascita: 2011-2012-2013) L'introduzione nella categoria RL o Cerbiatti verrà determinata dalla Direzione di Gara per livello di capacità

**Gironi da 4:** Verranno giocati 2 set a 9 punti con punto secco sull'otto pari. Ai vincitori di ogni partita andranno 12 punti. Ai perdenti punti pari al numero dei punti guadagnati.

**Gironi da 3:** Verranno giocati 3 set a 9 punti con punto secco sull'otto pari. Ai vincitori di ogni partita andranno 12 punti. Ai perdenti punti pari al numero dei punti guadagnati.

**Gironi da 2:** Si giocheranno solo in caso di assenza improvvisa di uno o due giocatori nei gironi da 3 o da 4. Verranno giocati 6 set a 9 punti con punto secco sull'otto pari. Ai vincitori di ogni partita andranno 12 punti. Ai perdenti punti pari al numero dei punti guadagnati.

Resta a discrezione dei maestri e del Comitato Organizzatore la decisione di inserire i giocatori nella categoria Racchette Corte o Cerbiatti a seconda del livello acquisito.

**RACCHETTE CORTE:** **DIMENSIONI CAMPO:** m 10,97 X 4,00 **ALTEZZA RETE:** cm 50 **PALLE UTILIZZATE:** ORANGE **SERVIZIO:** 2 servizi a disposizione eseguiti con i piedi dietro la riga di fondo campo **AREA DI BATTUTA:** rettangolo delimitato dalle linee escluso il corridoio **ALTERNANZA AL SERVIZIO:** ogni due punti

**RACCHETTE LUNGHE:** **DIMENSIONI CAMPO:** m 17,77 X 5,48 **ALTEZZA RETE:** cm 70 **PALLE UTILIZZATE:** ORANGE **SERVIZIO:** 2 servizi a disposizione eseguiti con i piedi dietro la riga di fondo campo **AREA DI BATTUTA:** rettangolo delimitato dalle linee escluso il corridoio **ALTERNANZA AL SERVIZIO:** ogni due punti

**CERBIATTI:** **DIMENSIONI CAMPO:** m 8,23 x 19,77 **ALTEZZA RETE:** cm 80 **PALLE:** **PALLE UTILIZZATE:** MID **SERVIZIO:** 2 servizi a disposizione eseguiti con i piedi dietro la riga di fondo campo **AREA DI BATTUTA:** rettangolo di battuta **ALTERNANZA AL SERVIZIO:** ogni due punti

**CANGURI** (Anno di nascita: 2010-2011) **COCCODRILLI** (Anno di nascita: 2008-2009) **PANTERE** (Anno di nascita: dal 2007 al 2004)

**Gironi da 4:** Verranno giocate partite a 4 games. Non ci sarà tie break sul 3 pari. 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. Non ci sarà tie break sul 5 pari. Ai vincitori di ogni partita andranno 9 punti. Ai perdenti punti pari al numero dei games guadagnati.

**Gironi da 2:** Si giocheranno solo in caso di assenza improvvisa di uno o due giocatori nei gironi da 3 o da 4. Verranno giocati 2 set a 6 games. Non ci sarà tie break sul 5 pari. In caso di vittoria di un set a testa (es. 6-2 3-6) 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.

**DIMENSIONI CAMPO:** Regolamentare **ALTEZZA RETE:** Regolamentare **PALLE:** NORMALI **SERVIZIO:** 2 servizi a disposizione eseguiti con i piedi dietro la riga di fondo campo **AREA DI BATTUTA:** rettangolo di battuta **ALTERNANZA AL SERVIZIO:** Come da regole dal tennis.

Gli organizzatori utilizzeranno queste 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 che partirà perlomeno dalle semifinali. In caso di parità nei punteggi dei giorni si terrà conto dei seguenti parametri: a) Games vinti; b) Games persi; c) Vincente dello scontro diretto d) Sorteggio. La formula di gioco adottata nei tabelloni sarà:

**Racchette Corte e Lunghe e Cerbiatti:** Verranno giocati 2 set su 3 a 9 punti con punto secco sull'otto pari. L'eventuale terzo set verrà giocato a 7 punti fissi.

**Canguri, Coccodrilli e Pantere:** partite a 6 games. Sul punteggio di 5 giochi pari si disputerà un game secco. Resta a discrezione della Direzione di Gara la possibilità di far giocare partite a 4 games, sempre tenendo conto dei tempi necessari per chiudere il torneo nel weekend.

Resta a discrezione inoltre 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 disposizione e dalla valutazione dei tempi necessari per la chiusura del torneo

	Vittoria	Finale	Semifinale	Quarti	Ottavi	16 esimi	32 esimi
VARIE TAPPE	200	150	110	80	60	40	20
MASTER	300	200	150	110	80		

nell'arco del weekend.

2) I punteggi guadagnati dai giocatori validi per la classifica finale del Ranking del Junior Slam 2021/2022 sono i seguenti: (I giocatori partecipanti alle ultime tre tappe prenderanno un bonus di 50 punti.)

I giocatori che non raggiungeranno il tabellone ad eliminazione diretta acquisiranno il punteggio come spiegato nel seguente esempio: *La Categoria Cerbiatti 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.*

*Il giocatore che passerà ad una categoria superiore od inferiore porterà con se il 50% dei punti guadagnati.*

**NOVITA':** I giocatori partecipanti alla Junior 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 dello Junior Slam.

3) I vincitori di ogni tappa entreranno di diritto nel Master, (ma solo se avranno disputato almeno 1 tappa) insieme ai primi classificati del "Junior Slam Ranking", divisi per categoria (fino alla concorrenza di un massimo di 16 giocatori). I giocatori che totalizzeranno il maggior numero di punti, saranno decretati n. 1 dello Junior Slam 2021/2022. In caso di parità di punteggio di uno o più giocatori verranno prese in considerazione i seguenti criteri:

- Numero di tappe disputate
- 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](mailto: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.

### 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

### 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