

REGOLAMENTO CLASSIFICA SOCIALE

Tweener Club Barga – Stagione 2025/2026

1. ISTITUZIONE DELLA CLASSIFICA

1.1 Classifica e iscrizione

La classifica sociale è stilata sulla base dei risultati dell'ultimo torneo sociale.

Per i non partecipanti è stata considerata la classifica FIT; per gli NC e non tesserati si è osservato l'ordine alfabetico e/o le presenze al circolo.

Le sfide si svolgeranno esclusivamente presso il Tweener Club Barga.

Per essere inseriti o cancellati dalla classifica, i Soci devono contattare il Circolo. È possibile aggiungere nuovi giocatori anche a torneo in corso.

La classifica di partenza è divisa in tre sezioni: **Serie A, B e C**. È considerata "fluida": i giocatori possono trovarsi prima o dopo senza vincoli legati alla serie di appartenenza.

2. DURATA E SVOLGIMENTO DEL TORNEO

2.1 Durata

La **prima fase** del torneo si disputerà dal **13 Ottobre 2025 all'11 Gennaio 2026**.

In questa fase i giocatori potranno:

- sfidare le **5 posizioni davanti** a loro;
- essere sfidati da chi si trova al massimo **5 posizioni dietro**. (*vedi eccezioni per primi 10 e ultimi 10*)

2.2 Svolgimento

Al termine della prima fase si genera una **classifica di metà stagione**, che attribuirà premi ai primi di ogni serie.

Successivamente si formeranno **tre nuovi gruppi**, sulla base dei punti ottenuti (sommati ai punti di partenza).

In questa fase i giocatori affronteranno **esclusivamente avversari del proprio gruppo**.

Alla data del **3 Maggio 2026** si definiranno i **primi 8 di ciascun gruppo**, che accederanno alla fase finale a eliminazione diretta.

3. REGOLE DELLE SFIDE

La classifica si movimenterà in base ai risultati diretti delle sfide.

3.1 Come si scalano le posizioni

- **Posizioni 1°-10°**: possono sfidarsi senza alcun vincolo.
- **Posizioni dall'11° in poi**: ogni giocatore può sfidare fino a 5 posizioni sopra di sé ed essere sfidato da massimo 5 posizioni sotto.
- **Ultime 10 posizioni**: possono sfidarsi liberamente senza vincoli.

Switch (Jolly): ogni giocatore dispone di **1 SWITCH** per tutta la stagione.

- Può essere utilizzato **dopo almeno 5 partite disputate**.
- Permette di sfidare un giocatore fino a **10 posizioni sopra**.
- In caso di vittoria, lo sfidante **scambia la posizione** con l'avversario.
- Utilizzabile nella **prima fase (classifica fluida)** e nella **seconda fase (solo con giocatori del proprio gruppo)**.

3.2 Tempi delle sfide

- Dopo il lancio di una sfida, ci sono **10 giorni** di tempo per disputarla.
- La data concordata può essere rinviata solo per maltempo e/o inagibilità campi.
- Se un giocatore annulla con meno di **24 ore di preavviso**, dovrà pagare l'intero costo del campo.
- Se un giocatore si infortuna (anche nel riscaldamento), la vittoria va all'avversario.
- La sfida si considera lanciata solo inviando **Whatsapp/SMS** con nominativi e conferma: da quel momento decorrono i 10 giorni.

3.3 Palle da gioco

Le palle, in buone condizioni, devono essere fornite dallo **sfidante**.

4. PRENOTAZIONE DEL CAMPO

- Lo **sfidante** prenota il campo e il costo viene diviso a metà tra i due giocatori.
 - Se non disdetto almeno **24 ore prima**, il campo dovrà comunque essere pagato (come da regolamento del club).
-

5. PUNTEGGIO E DURATA PARTITE

5.1 Punteggio

Tutti gli incontri si giocano al **miglior dei 3 set**.

In caso di parità, il terzo set viene sostituito da un **super tie-break a 10 punti**.

5.2 Durata

Il campo è prenotato per **1h30**.

- Se la partita termina prima, i giocatori possono lasciare il campo.
 - Se si prolunga, i giocatori possono **terminare l'incontro**, ma saranno tenuti al pagamento del campo per l'intera durata di utilizzo.
-

6. AGGIORNAMENTO DELLA CLASSIFICA

6.1 Aggiornamento

- Vittoria per 2-0: **3 punti** al vincitore, 0 punti al perdente.
- Vittoria per 2-1: **2 punti** al vincitore, **1 punto** al perdente.
- Sconfitta: **0 punti**.
- A parità di punti, prevale chi ha vinto più recentemente.

L'aggiornamento avviene solo dopo la comunicazione del risultato nella chat ufficiale "**Tweener Club Barga**".

La classifica sarà visibile:

- sull'**app del torneo**,

- sulla **bacheca del circolo**.

6.2 Annullamenti

Se la partita viene annullata senza preavviso di **almeno 24 ore**, il giocatore responsabile subirà:

- l'addebito del costo campo,
 - **-1 punto di penalità**.
-

7. REGOLE SU SFIDANTE E SFIDATO

7.1 Giocatori

- Ogni giocatore può lanciare **una sfida a settimana**.
- Se riceve una sfida, deve accettarla (alternando i ruoli di sfidante e sfidato).
- Se impegnato in due sfide, i movimenti di classifica saranno ordinati in base alla **data di lancio**.

7.2 Frequenza sfide

La stessa sfida non può essere ripetuta prima di **15 giorni**, per evitare che si giochino sempre gli stessi incontri. Sfide libere extra sono consentite, ma **non valgono per la classifica**.

7.3 Tesseramento

Ogni partecipante deve essere in possesso di **Tessera AICS** valida.

8. NORME COMPORTAMENTALI

- I giocatori devono mantenere **correttezza e fair play**.
- Non sono ammessi comportamenti scorretti, proteste o discussioni.
- In caso di atteggiamenti antisportivi:
 - può essere annullata la sfida,
 - nei casi gravi, prevista l'esclusione dalla classifica.

Non è previsto l'arbitro: i giocatori devono autogestirsi secondo il **regolamento FIT**.

Il regolamento è vincolante per tutti i Soci partecipanti.

9. MASTER CONCLUSIVO

Al termine della stagione invernale (riapertura campi esterni), i **primi 8 di ciascun gruppo** disputeranno il **Master Finale**:

- Quarti di Finale (1vs8 – 3vs6 – 4vs5 - 2vs7)
 - Semifinali
 - Finale
-

10. CLAUSOLA FINALE

L'organizzazione si riserva la facoltà di modificare il presente regolamento in caso di necessità organizzative o impreviste, dandone tempestiva comunicazione ai Soci.