



CAMPIONATO ITALIANO FITPJP-TPRA A SQUADRE

PER SCUOLE TENNIS RICONOSCIUTE DALLA FITP 2025.

REGOLAMENTO

La Federazione Italiana Tennis e Padel indice ed organizza una manifestazione a squadre denominata "CAMPIONATO ITALIANO FITPJP 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 FITP. La Manifestazione è riservata agli allievi delle Scuole Tennis in possesso di tessera FITP non agonistica oppure agonistica con classifica massima 4NC per l'anno 2025.

ORGANIZZAZIONE

L'Attività FITJP-TPRA a Squadre si svolgerà nelle seguenti fasi:

1^ Fase provinciale/interprovinciale: entro il 09 Marzo 2025.

Il Fiduciario dell'I.S.F. "R. Lombardi", in accordo con il Comitato Regionale e con la delegazione provinciale, sarà responsabile della stesura del calendario e dell'orario di gara sul portale Tpra sezione FJP.

2^ Fase regionale e/o di Macroarea: entro il 13 Aprile 2025.

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 Tecnico responsabile della Microarea di appartenenza;

Fase Nazionale:

- **Campionato a squadre Red il 2-3-4 maggio 2025 presso il Foro Italico durante gli Internazionali BNL d'Italia;**
- **Campionato a Squadre GREEN abbinato al TROFEO CONI con data da definire;**

Si qualificheranno alla Fase Nazionale del Campionato GREEN le prime squadre classificate delle singole Fasi Regionali, considerando il quorum assegnato alle regioni.

ISCRIZIONI

Le iscrizioni dovranno essere effettuate entro e non oltre il **26 Gennaio 2025** ed ogni circolo dovrà indicare la sede degli incontri casalinghi, il giorno e l'orario di gioco, il nominativo del capitano/dirigente responsabile. Le iscrizioni dovranno pervenire sul sito tpra.fitp.it attraverso il Connect Hub del circolo sezione TPRA.

La tassa di iscrizione è fissata in € 35.00 per la prima squadra ed in € 12.00 per le eventuali squadre successive e il relativo addebito sarà visibile sull'economato all'inizio della manifestazione.

TRASMISSIONE SCHIERAMENTI E RISULTATI

Il capitano/dirigente responsabile dovrà inserire le formazioni sul sito, dal connect hub del circolo, sezione TPRA, oppure dal front-end tpra.fitp.it, accedendo con le proprie credenziali e i risultati di ogni incontro dovranno essere inseriti tassativamente entro la fine della giornata di gioco.

Le gare in programma sono:

CAMPIONATO ITALIANO FITPJP-TPRA A SQUADRE RED “SUPER DELFINO”



Il campionato italiano FITPJP-TPRA a squadre Red “Super Delfino” sarà l’unico campionato dove sarà prevista l’iscrizione sul portale Tpra e la registrazione dei risultati e delle classifiche su cartaceo, come da modulistica e procedure riportate.

Possono partecipare i nati negli anni 2018 – 2019 in possesso di tessera FITP 2025 non agonistica.

COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

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

FORMULA DEGLI INCONTRI

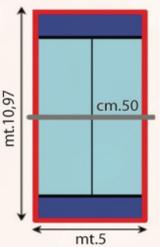
È previsto lo svolgimento di:

- 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” e saranno assegnati 3 punti per la vittoria ed 1 punto per la sconfitta. 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 ciascuno dei 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 e saranno assegnati 2 punti per la vittoria ed 1 punto per la sconfitta per ogni prova disputata.

REGOLE DI GIOCO

CAMPO SUPER DELFINO	PALLA	RACCHETTA	SISTEMA PUNTEGGIO
 <p>mt.10,97 cm.50 mt.5</p>			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 due o più squadre al termine del girone, per determinare la classifica, si terrà conto nell'ordine dei seguenti criteri:

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

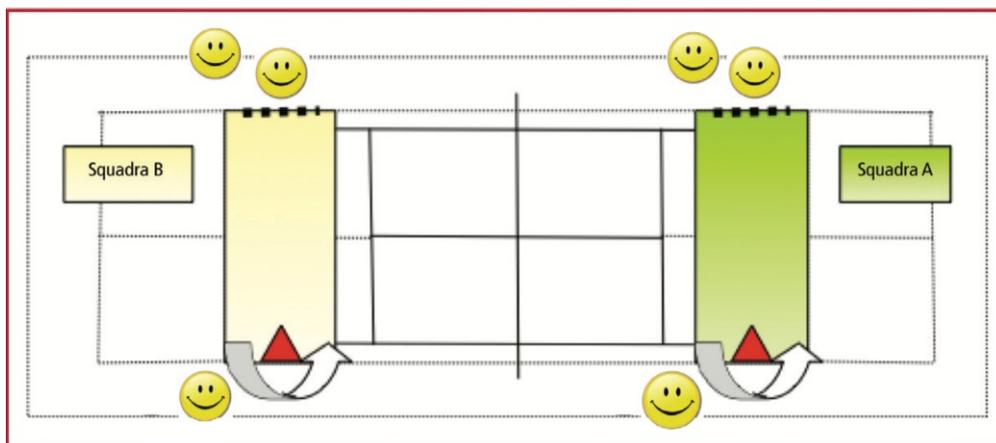
PERCORSO DIDATTICO

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 cascasse 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.

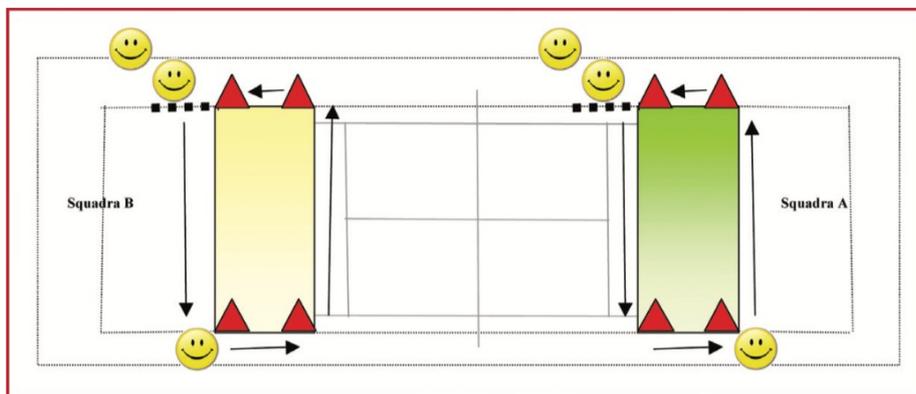
Al segnale di "VIA", dato da un Capitano delle 2 squadre, i primi 2 allievi partiranno per effettuare un giro intorno ai birilli che delimitano il campo tenendo una pallina in equilibrio sul piatto corde della racchetta, senza alcuna possibilità di aiutarsi con le mani per evitare che la stessa cada 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 FITPJP A SQUADRE SUPER ORANGE

“SUPER CERBIATTO”



Possono partecipare i nati negli anni 2015 – 2016 e 2017 in possesso di tessera FITP 2025 non agonistica e agonistica con classifica massima 4.nc

COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

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

SCHIERAMENTO E REGISTRAZIONE RISULTATI

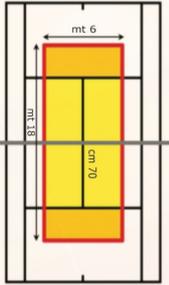
Il capitano/dirigente responsabile dovrà inserire le formazioni sul sito prima dell'incontro, accedendo attraverso il connect hub del circolo, sezione TPRA, oppure dal front-end tpra.fitp.it, entrando con le proprie credenziali nella sezione FJP e i risultati degli incontri dovranno essere inseriti tassativamente entro la fine della giornata di gioco.

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 due o più squadre al termine del girone, per determinare la classifica si terrà conto, nell'ordine, dei seguenti criteri:

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

CAMPIONATO ITALIANO FITPJP A SQUADRE GREEN

“COCCODRILLO”



FASE NAZIONALE ABBINATA AL “TROFEO CONI”

Possono partecipare i nati negli anni 2013 e 2014 in possesso di tessera FITP 2025 non agonistica e agonistica con classifica massima 4.nc

COMPOSIZIONE DELLE SQUADRA

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

SCHIERAMENTO E REGISTRAZIONE RISULTATI

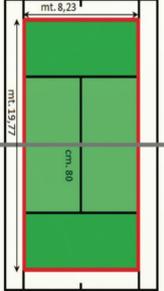
Il capitano/dirigente responsabile dovrà inserire le formazioni sul sito prima dell’inizio dell’incontro, tramite il connect hub del circolo, sezione TPRA, oppure sul front-end tpa.fitp.it, accedendo con le proprie credenziali e i risultati di ogni incontro dovranno essere inseriti tassativamente entro la fine della giornata di gioco.

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
			<p>SINGOLARE E DOPPIO</p> <p>1 set NO AD</p>
<p>campo 19,77x 8,23 rete 80 cm</p>	<p>depressurizzata GREEN</p>	<p>Fino a 25 in</p>	

CLASSIFICA DEL GIRONE

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

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

CAMPIONATO ITALIANO FITPJP A SQUADRE SUPER GREEN

“SUPER COCCODRILLO”



Possono partecipare i nati negli anni 2011 e 2012 in possesso di tessera FITP 2025 non agonistica e agonistica con classifica massima 4.nc

COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

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

SCHIERAMENTO E REGISTRAZIONE RISULTATI

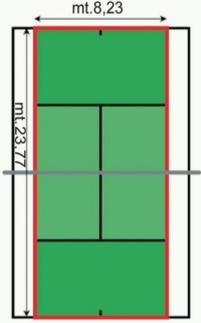
Il capitano/dirigente responsabile dovrà inserire le formazioni sul sito prima dell'inizio dell'incontro, tramite il connect hub del circolo, sezione TPRA oppure sul front-end tpa.fitp.it accedendo con le proprie credenziali e risultati di ogni incontro dovranno essere tassativamente inseriti entro la fine della giornata di gioco.

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
			<p>SINGOLARE E DOPPIO</p> <p>1 set NO AD</p>
<p>campo NORMALE rete NORMALE</p>	<p>depressurizzata GREEN</p>	<p>misura JUNIOR o NORMALE</p>	

CLASSIFICA DEL GIRONE

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

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