

TARGA UMBRA **PULCINI**

SABATO 4 Febbraio 2012 ore 14.45 presso il C.T. FOLIGNO

Girone A:

Circolo Tennis FOLIGNO ASD	Fringuelli F., Silvestri F., Locatelli L.: (2004)
Circolo Tennis UMBERTIDE ASD	Lavoratori P. (2004) – Puccetti G. (2004) – Avorio Livia (2004)
JUNIOR T. Perugia ASD	Lillacci F. , Pedetta F., (2004) – Scampoli T., Rossi L., Belcastro A., Bufaloni V.: (2005)

Girone B:

ASD TENNIS TRAINING	Sirci Veronica, Battistelli Nicola, Berrettoni Elia, Ferolla Francesco: (2004)
ASD Tennis Club TAVERNELLE	Patalocco E., Ceccarini T.,(2004) – Montegiove T. , Mastrini J: (2005) –Rosi L., Teatini A., Hackey J.: (2006)
Tennis Club PERUGIA	Morami F., Campanile T., Zepparelli E.: (2004)

Composizione delle squadre

Ogni squadra dovrà essere composta da 3 elementi, anche misti (maschi e/o femmine), più le eventuali riserve, non inseriti nel gruppo di elementi convocati nei raduni tecnici di Macroarea dal Tecnico Federale, che dovranno essere in possesso, per l'anno 2012, della tessera FIT e appartenere al livello Racchetta Azzurra del FIT Ranking Program all'atto dell'iscrizione della squadra. 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.

Formula degli incontri

E' previsto lo svolgimento di:

- Prove tennistiche
- Prove fisiche

Nelle prove tennistiche verranno assegnati 3 punti per il vincitore ed 1 punto per lo sconfitto. Nel caso in cui una formazione non presenti 3 elementi, l'incontro verrà ugualmente disputato ma la squadra in difetto perderà l'incontro e nella classifica del girone le verranno assegnati 0 punti. Dopo che per 3 volte, anche non consecutive, si sarà verificata una situazione in cui un circolo non presenti almeno 3 elementi come sopra specificato, il circolo stesso verrà escluso dal progetto.

Nelle prove fisiche verranno assegnati 2 punti alla squadra vincitrice ed 1 punto alla perdente per ogni prova disputata.

Le gare si svolgeranno sulla distanza di due tie-break su tre a 6 punti con punto secco sul 6 pari come da regolamento FIT Ranking Program. Il cambio del servizio si effettuerà ogni punto e il cambio campo alla fine di ogni tie-break.

L'attività tennistica si svolgerà sul campo di dimensioni 15,77x5,48 m con rete di altezza 0,60 m, palle depressurizzate e racchette di lunghezza massima di 62 cm.

Qualora uno o più giocatori si presentino con racchette più lunghe, sarà cura dei capitani sostituirle con racchette idonee.



Poiché nella stessa giornata di gara si incontreranno contemporaneamente 3 squadre, ogni elemento under 8 della squadra A effettuerà 6 incontri.

Questo il dettaglio degli incontri:

Squadra A: A1-A2-A3 Squadra B: B1-B2-B3 Squadra C: C1-C2-C3

Incontro A-B = A1-B1/A2-B2/A3-B3/A1-B2/A2-B3/A3-B1/A1-B3/A2-B1/A3-B2

Incontro A-C = A1-C1/A2-C2/A3-C3/A1-C2/A2-C3/A3-C1/A1-C3/A2-C1/A3-C2

Incontro B-C = B1-C1/B2-C2/B3-C3/B1-C2/B2-C3/B3-C1/B1-C3/B2-C1/B3-C2

Nelle prove fisiche i componenti della squadra A dovranno incontrarsi prima con i componenti della squadra B e successivamente con i componenti della squadra C e infine quelli della squadra B con quelli della squadra C

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;
- miglior differenza punti;
- miglior differenza tie-break vinti e persi;
- sorteggio

CAMPIONATO PROMO UNDER 8 - 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.

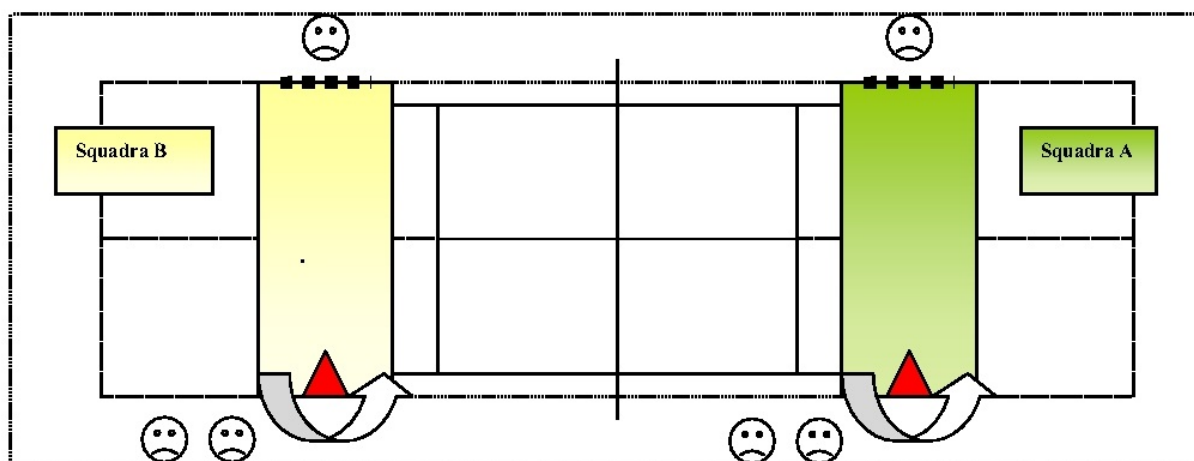
Al segnale di "VIA", dato da un Capitano delle 2 squadre, i primi 2 allievi partiranno per effettuare un giro intorno al birillo e rientrare al punto di partenza per passare il testimone (la racchetta) al compagno.

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 3 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.

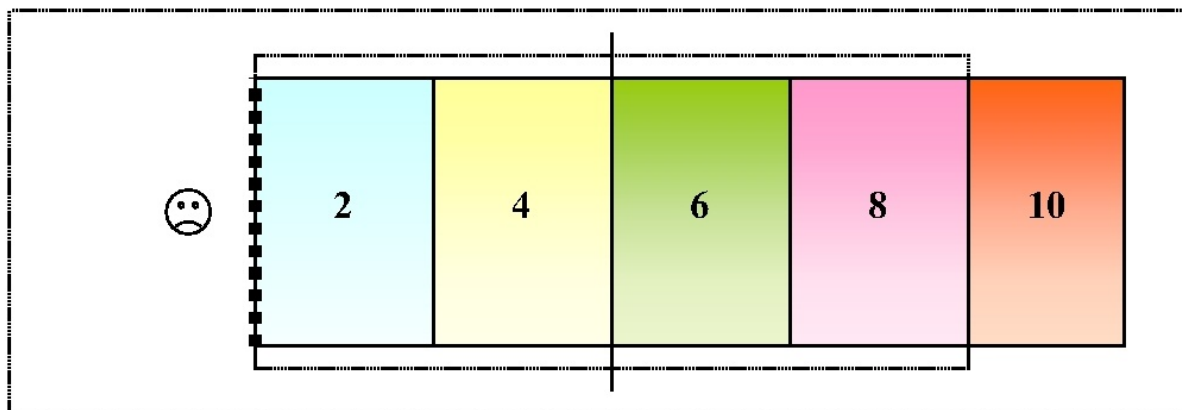
Per il lancio, i piedi dovranno essere posti dietro la linea di fondo campo, l'allievo potrà entrare all'interno del campo solo dopo avere effettuato il lancio e non potrà utilizzare alcun tipo di rincorsa (modalità esecutiva del servizio).

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 3 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 3 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 3 i componenti.

