

REGOLAMENTO PER LA CLASSIFICA A PIRAMIDE AD HANDICAP 2009-2010

- 1) L'iscrizione alla PIRAMIDE 2009 costa 10€, utili per la creazione del montepremi finale.**
- 2) La PIRAMIDE 2009 avrà inizio il 01/11/2009 e si concluderà con la premiazione del faraone e dei leader di ogni livello il 30/06/2010.**
- 3) Non occorre essere giocatori agonisti per poter partecipare alla piramide. La piramide è aperta a tutti i giocatori di squash di qualsiasi categoria che gradiscano parteciparvi.**
- 4) Le comunicazioni avverranno esclusivamente via e-mail (il giocatore o giocatrice che non possiede una mail dovrà appoggiare le sue comunicazioni ad un indirizzo e-mail di un altro giocatore o giocatrice).**
- 5) Per parificare le categorie saranno applicati handicap sul punteggio di ogni game dell'incontro ufficiale. Gli handicap saranno stabiliti prima dell'inizio della competizione in base alla tabella sotto riportata ed approvata dal Comitato di Coordinamento.**
- 6) Il Comitato di Coordinamento è composto da Andrea Gianfredi in qualità di Presidente, Aldo Cignetti come vicepresidente e Roberto Antonacci come segretario. Esso regola l'attività di tutta la piramide, ne stabilisce le regole ed è l'unico organismo preposto a deliberare in merito a qualsiasi questione inerente la piramide. La supervisione del comitato di Coordinamento è a cura del Presidente della A.S.D. Biella Squash Corrado Casalvolone. L'indirizzo e-mail del Comitato a cui va indirizzata qualsiasi comunicazione è piramide@biellasquash.it**
- 7) Un incontro ufficiale della PIRAMIDE può essere giocato in qualsiasi palestra, ma la sede della sfida deve essere condivisa da entrambi i giocatori. Si prediligono gli incontri disputati al Centro Sportivo Pralino di Sandigliano.**
- 8) L'aggiornamento della classifica PIRAMIDE verrà pubblicato regolarmente sia in bacheca affissa all'esterno dei campi da squash del Centro Sportivo Pralino che sul sito www.biellasquash.it**
- 9) La PIRAMIDE si articola su vari livelli e all'interno dei livelli esistono varie posizioni.**
- 10) Il primo di ogni livello è il giocatore che si trova più a sinistra, il leader della PIRAMIDE è il giocatore che si trova nella posizione più alta ovvero al vertice.**
- 11) Per progredire all'interno della Piramide occorre sfidare e vincere, in un "incontro ufficiale", un giocatore che sta alla propria**

sinistra di una o due posizioni al massimo (se il giocatore sfidante è nelle prime due posizioni del proprio livello potrà sfidare il giocatore di livello superiore sempre considerando al massimo due posizioni di distanza). Se lo sfidante si aggiudicherà la sfida andrà ad occupare la posizione occupata dallo sfidato il quale retrocederà alla posizione dello sfidante.

12) Chi, per 2 mesi, non sfida o non è sfidato sarà retrocesso di 5 posizioni e gli altri saliranno automaticamente di una posizione.

13) Eventuali infortuni e problemi particolari verranno affrontati caso per caso.

14) Per "incontro ufficiale" si intende una partita 3 su 5 agli 11 senza cambio palla in caso di 10 pari si va ai vantaggi.

15) Le richieste di sfida, dovranno essere inviate per mail allo sfidato e in copia al Comitato Coordinatore (piramide@biellasquash.it) il quale provvederà a comunicare l'eventuale handicap. Il messaggio e-mail deve contenere le date e le ore disponibili per la sfida e l'eventuale luogo se diverso dal Centro Sportivo Pralino. Lo sfidato dovrà rispondere allo sfidante (sempre con il comitato piramide@biellasquash.it in copia conoscenza) comunicando la sua disponibilità di data, ora e luogo. Il giocatore sfidato ha la possibilità di rispondere alla sfida entro e non oltre 3 giorni dalla ricezione della sfida e per accordarsi sulla data di svolgimento nella stessa settimana o nella successiva, in caso contrario verrà dichiarato sconfitto 3-0 e lo sfidante prenderà il suo posto in classifica. Gli indirizzi di posta elettronica dei partecipanti alla PIRAMIDE saranno comunicati a mezzo e-mail a tutti i partecipanti.

16) La data in cui verrà svolto l'incontro ufficiale dovrà essere comunicata al Comitato di Coordinamento ed, in caso di mancata presentazione di un giocatore l'altro vincerà a tavolino.

17) Un giocatore può accordarsi anche per disputare più sfide nell'arco dello stesso giorno a sua discrezione.

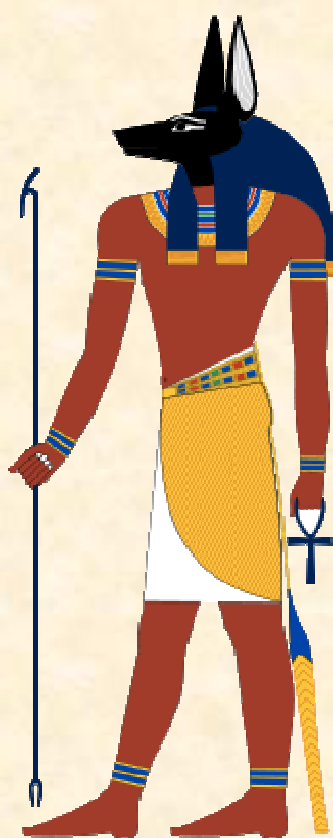
18) Al termine di ogni sfida il vincitore compilerà il **RAPPORTO DI SFIDA** che verrà inviato via e-mail al Comitato Coordinatore entro 3 giorni dalla data della sfida.

19) La collocazione iniziale di ogni giocatore all'interno della piramide verrà decisa ed assegnata dal Comitato Organizzatore in relazione al livello di gioco del giocatore.

20) **Serata Piramide**: il primo e il terzo martedì di ogni mese sarà dedicato interamente alle sfide Piramide. Inoltre in tali serate saranno sorteggiati due giocatori (tra i presenti) che si affronteranno nella Sfida Pazza : in tale sfida cadranno pertanto i vincoli della differenza di posizione (vedi punto 11) ed i giocatori si scambieranno le posizioni in piramide solo se il giocatore più in basso riuscirà a vincere con il giocatore più in alto.

21) Qualora nel corso dello svolgimento del circuito PIRAMIDE il Comitato di Coordinamento ritenesse opportuno apportare modifiche al regolamento per migliorare l'attività correlata al circuito stesso, lo comunicherà via e-mail a tutti i giocatori partecipanti e le modifiche saranno affisse ben evidenziate in bacheca e saranno riportate sul sito internet www.biellasquash.it

22) Il Comitato di Coordinamento è ben disponibile a ricevere consigli e lamentele in occasione delle SERATE PIRAMIDE.



REGOLAMENTO INCONTRO UFFICIALE

- a) Ogni incontro sarà al meglio dei 3 game su 5 agli 11 punti senza cambio palla in caso di 10 pari si va ai vantaggi.
- b) I giocatori si dovranno arbitrare reciprocamente a meno che di comune accordo nominino un arbitro ufficiale a cui dovranno obbligatoriamente offrire da bere al termine dell'incontro.
- c) La PIRAMIDE ha il solo scopo di far divertire e confrontare giocatori di livelli differenti ed invogliare al miglioramento, quindi si raccomanda il massimo FAIR PLAY.
- d) In caso di infortunio il giocatore che non potesse proseguire l'incontro verrà dichiarato sconfitto.
- e) In tutti gli incontri valgono i regolamenti di gioco per gli incontri ufficiali internazionali e nazionali.

TABELLA HANDICAP

Di seguito trovate la tabella con gli handicap di categoria.

Durante una sfida ogni game inizierà con il punteggio come qui sotto riportato:

CAT.	PRO	I	II	III	IV	LIGHT	DONNE PRINC
PRO	0/0	-2/2	-3/3	-4/4	-5/5	-6/6	-7/7
I	2/-2	0/0	-2/2	-3/3	-4/4	-5/5	-6/6
II	3/-3	2/-2	0/0	-2/2	-3/3	-4/4	-5/5
III	4/-4	3/-3	2/-2	0/0	-2/2	-3/3	-4/4
IV	5/-5	4/-4	3/-3	2/-2	0/0	-2/2	-3/3
LIGHT	6/-6	5/-5	4/-4	3/-3	2/-2	0/0	-2/2
DONNE PRINC	7/-7	6/-6	5/-5	4/-4	3/-3	2/-2	0/0

OGNI VARIAZIONE O DEROGA A QUANTO SIN QUI RIPORTATO E' VALIDA SOLO ED ESCLUSIVAMENTE SE AUTORIZZATA ED APPROVATA DAL COMITATO DI COORDINAMENTO.