

MODALITA' COMPILAZIONE GIRONI E TABELLONI PICKLEBALL

I tornei devono essere svolti, salvo quando escluso dallo specifico regolamento del torneo, da una prima fase a gironi seguita da un tabellone finale.

Tutti i partecipanti avranno accesso alla prima fase a gironi, senza che vi siano giocatori ammessi direttamente alla fase a tabellone (in deroga dal R.T.S. articolo 1.6.2).

La suddivisione dei partecipanti nella fase a gironi deve avvenire come segue:

- Il numero preferibile e massimo di partecipanti, o coppie, per gironi è pari a 6
Pertanto, il numero di gironi si identifica:
numero gironi = (arrotondamento per eccesso $\frac{\text{numero partecipanti}}{6}$)
- La suddivisione dei giocatori deve rispettare il R.T.S. Art. 1.6.1, con la differenza massima per ogni girone di una unità rispetto agli altri
- Il numero di giocatori uscenti dalla fase a gironi e qualificati alla fase a tabellone è pari a 2 per ogni girone da 3 o 4 partecipanti (R.T.S. Art. 1.6.2) ed è pari a 3 nel caso di gironi da 5 o 6 (deroga R.T.S. Art. 1.6.2)
- Il numero delle teste di serie del tabellone finale, di estrazione a sorteggio integrale, non può essere inferiore ad un quarto della dimensione del tabellone ed ove possibile pari almeno al numero dei gironi. Deve essere compilato in base alle classifiche federali.
- Quando possibile si deve evitare che i qualificati dallo stesso girone si possano incontrare al loro primo turno (di entrambi i giocatori). Pertanto, un giocatore posizionato direttamente al secondo turno potrà incontrare al suo primo incontro un giocatore qualificatosi dallo stesso girone che ha vinto il suo primo incontro di tabellone.
- **Si riporta di seguito una tabella riepilogativa ed esplicativa:**

n° iscritti	Composizione gironi	n° gironi	n° incontri gironi	n° q uscenti dalla fase a gironi	n° incontri tabellone finale
3	1 da 3	1	3	2	1
4	1 da 4	1	6	2	1
5	1 da 5	1	10	3	2
6	1 da 6	1	15	3	2
7	1 da 4 + 1 da 3	2	6 + 3 = 9	2 + 2 = 4	3
8	2 da 4	2	6 + 6 = 12	2 + 2 = 4	3
9	1 da 5 + 1 da 4	2	10 + 6 = 16	3 + 2 = 5	4
10	2 da 5	2	10 + 10 = 20	3 + 3 = 6	5
11	1 da 6 + 1 da 5	2	15 + 10 = 25	3 + 3 = 6	5
12	2 da 6	2	15 + 15 = 30	3 + 3 = 6	5
13	1 da 5 + 2 da 4	3	10 + 6 + 6 = 22	3 + 2 + 2 = 7	6
14	2 da 5 + 1 da 4	3	10 + 10 + 6 = 26	3 + 3 + 2 = 8	7
15	3 da 5	3	10 + 10 + 10 = 30	3 + 3 + 3 = 9	8
16	1 da 6 + 2 da 5	3	15 + 10 + 10 = 35	3 + 3 + 3 = 9	8
17	2 da 6 + 1 da 5	3	15 + 15 + 10 = 40	3 + 3 + 3 = 9	8
18	3 da 6	3	15 + 15 + 15 = 45	3 + 3 + 3 = 9	8
19	3 da 5 + 1 da 4	4	10 + 10 + 10 + 6 = 36	3 + 3 + 3 + 2 = 11	10

Le teste di serie nelle gare di doppio devono essere individuate sommando i valori dei giocatori della coppia indicati nella tabella seguente:

VALORE DEI GIOCATORI PER LA DEFINIZIONE DELLE TESTE DI SERIE DI DOPPIO	
Classifica	Valore del giocatore
1^ Cat.	18
2.1	21
2.2	22
2.3	23
3.1	24
3.2	25
3.3	26
3.4	27
NC	28