

# SISTEMA DI PROMOZIONI E RETROCESSIONI TENNIS UISP MODENA



## La Classifica UISP di Doppio








In un'ottica di costante miglioramento dei servizi offerti da UISP Modena ai propri tesserati e considerata la necessità di uniformare regolamenti e livelli di gioco dei vari comitati UISP a livello regionale e nazionale, Tennis UISP Modena è lieta di presentare il suo nuovo algoritmo di classifica a coefficiente di forza. Nel presente regolamento verrà descritto in dettaglio il funzionamento del nuovo sistema di classifiche UISP per la tipologia di gioco di doppio maschile, femminile e misto.

### ART. 1 - LE CLASSIFICHE UISP

---

Per meglio diversificare i vari livelli di gioco, il nuovo sistema di classificazione UISP si comporrà di 5 categorie differenti, ciascuna identificata da un proprio nome e da un colore distintivo:

-  **MAX** (classifica di livello alto)
-  **TOP** (classifica di livello medio-alto)
-  **MED** (classifica di livello medio)
-  **FUN** (classifica di livello medio-basso)
-  **JOY** (classifica di livello basso)

### ART. 2 - ACCESSO AL CIRCUITO UISP E CLASSIFICA D'INGRESSO

---

Al momento del rilascio della tessera UISP Modena per la disciplina del tennis, al tesserato verrà creato automaticamente un account giocatore sul sito Tennis UISP Modena e si potrà iniziare immediatamente a giocare nel circuito amatoriale UISP. Ad ogni tesserato il sistema assegnerà automaticamente d'ufficio la classifica UISP d'ingresso **FUN**.

Per cercare di evitare scompensi nel circuito e mantenere sempre il livello di gioco il più possibile equilibrato, una commissione di gara si riunirà periodicamente per valutare i nuovi tesserati e, se necessario, assegnare loro una diversa classifica UISP d'ingresso che rifletta maggiormente la reale caratura del giocatore in esame. Questa classifica verrà assegnata analizzando il curriculum del giocatore e utilizzando precisi criteri di valutazione previsti dal regolamento interno sulle attività.

Se un giocatore dovesse vedersi assegnare dalla commissione di gara una classifica UISP d'ingresso che non riterrà adeguata al proprio livello di gioco, il diretto interessato avrà facoltà di presentare formale istanza di revisione classifica facendone richiesta via mail alla Struttura di Attività Tennis. Questo sarà però possibile solamente prima di disputare la prima partita nel circuito (sia torneo individuale che campionato a squadre) valida per l'assegnazione di punti coefficiente per la classifica UISP di doppio. In caso contrario, la classifica UISP d'ingresso si intenderà tacitamente accettata e per nessun motivo potrà più essere modificata.

Successivamente, la classifica UISP varierà unicamente in base ai risultati ottenuti nel circuito in maniera totalmente automatica, e per nessun motivo ci sarà più alcun intervento da parte della commissione di gara.

La commissione di gara si riserva il diritto di assegnare la classifica UISP d'ingresso al momento del tesseramento oppure alla prima partecipazione ad un evento del circuito.

La commissione si riserva altresì il diritto di non accettare la partecipazione di giocatori che per diversi motivi saranno valutati assolutamente non idonei all'attuale circuito UISP.




































### ART. 3 - IL TEAM RANK

---

Al momento dell'iscrizione ad un evento del circuito UISP di doppio (maschile, femminile o misto) il sistema assegnerà automaticamente alla coppia un TEAM RANK che sarà valido unicamente per quell'evento e deriverà dalla combinazione delle rispettive classifiche UISP di doppio dei due giocatori che compongono la coppia.

Il TEAM RANK sarà calcolato molto semplicemente, facendo l'esatta media delle classifiche UISP di doppio dei due giocatori che compongono la coppia e, in caso di risultato a cavallo di due classifiche, arrotondando per eccesso alla classifica superiore.

Di seguito la tabella di comparazione per calcolare le varie possibili combinazioni di TEAM RANK:

	 JOY	 FUN	 MED	 TOP	 MAX
 JOY	 JOY TEAM	 FUN TEAM	 FUN TEAM	 MED TEAM	 MED TEAM
 FUN	 FUN TEAM	 FUN TEAM	 MED TEAM	 MED TEAM	 TOP TEAM
 MED	 FUN TEAM	 MED TEAM	 MED TEAM	 TOP TEAM	 TOP TEAM
 TOP	 MED TEAM	 MED TEAM	 TOP TEAM	 TOP TEAM	 MAX TEAM
 MAX	 MED TEAM	 TOP TEAM	 TOP TEAM	 MAX TEAM	 MAX TEAM

Il coefficiente di forza UISP (vedi art. 4 del presente regolamento) per le partite di doppio sarà quindi calcolato sulla base del TEAM RANK assegnato alla coppia e non verrà calcolato invece sulla base della classifica UISP di doppio del singolo giocatore (quest'ultima servirà infatti unicamente in combinazione con la classifica UISP del proprio compagno per calcolare il TEAM RANK).

Facciamo notare come i **MAX TEAM** (cioè combinazioni di giocatori **TOP** e **MAX**) siano stati previsti nella tabella di comparazione, anche se attualmente il regolamento UISP consente al massimo la partecipazione al circuito di coppie di livello **TOP TEAM**.

In caso all'interno della coppia sia rilevata la presenza di giocatori **GHOST** (cioè in attesa di tesseramento da parte degli uffici UISP e quindi non ancora convalidati dal sistema), alla coppia verrà assegnata la dicitura di **GHOST TEAM** e tutte le partite disputate (siano esse vittorie o sconfitte) non verranno considerate ai fini del calcolo del coefficiente di forza UISP.

### ART. 4 - IL COEFFICIENTE DI FORZA UISP

---

Per ogni partita giocata di doppio maschile, femminile o misto, il sistema andrà ad attribuire un punteggio che varierà in maniera oggettiva in base alla combinazione del proprio TEAM RANK con quello della coppia avversaria nonché alla caratura della coppia avversaria battuta (o da cui si è stati sconfitti). I vari punteggi positivi e negativi così accumulati andranno a comporre il coefficiente di forza UISP.

Il punteggio assegnato per ogni partita disputata sarà positivo (**BONUS**) in caso di vittoria e negativo (**MALUS**) in caso di sconfitta, in base al seguente sistema di calcolo:



	Vittoria contro <b>MAX</b>	+ <b>20</b>
	Vittoria contro <b>TOP</b>	+ <b>10</b>
	Vittoria contro <b>MED</b>	+ <b>5</b>
	Vittoria contro <b>FUN</b>	+ <b>2</b>
	Vittoria contro <b>JOY</b>	+ <b>1</b>

	Sconfitta contro <b>MAX</b>	- <b>20</b>
	Sconfitta contro <b>TOP</b>	- <b>40</b>
	Sconfitta contro <b>MED</b>	- <b>70</b>
	Sconfitta contro <b>FUN</b>	- <b>100</b>
	Sconfitta contro <b>JOY</b>	- <b>200</b>

	Vittoria contro <b>MAX</b>	+ <b>40</b>
	Vittoria contro <b>TOP</b>	+ <b>20</b>
	Vittoria contro <b>MED</b>	+ <b>10</b>
	Vittoria contro <b>FUN</b>	+ <b>5</b>
	Vittoria contro <b>JOY</b>	+ <b>2</b>

	Sconfitta contro <b>MAX</b>	*****
	Sconfitta contro <b>TOP</b>	- <b>20</b>
	Sconfitta contro <b>MED</b>	- <b>40</b>
	Sconfitta contro <b>FUN</b>	- <b>70</b>
	Sconfitta contro <b>JOY</b>	- <b>100</b>

	Vittoria contro <b>MAX</b>	+ <b>70</b>
	Vittoria contro <b>TOP</b>	+ <b>40</b>
	Vittoria contro <b>MED</b>	+ <b>20</b>
	Vittoria contro <b>FUN</b>	+ <b>10</b>
	Vittoria contro <b>JOY</b>	+ <b>5</b>

	Sconfitta contro <b>MAX</b>	*****
	Sconfitta contro <b>TOP</b>	*****
	Sconfitta contro <b>MED</b>	- <b>20</b>
	Sconfitta contro <b>FUN</b>	- <b>40</b>
	Sconfitta contro <b>JOY</b>	- <b>70</b>

	Vittoria contro <b>MAX</b>	+ <b>100</b>
	Vittoria contro <b>TOP</b>	+ <b>70</b>
	Vittoria contro <b>MED</b>	+ <b>40</b>
	Vittoria contro <b>FUN</b>	+ <b>20</b>
	Vittoria contro <b>JOY</b>	+ <b>10</b>

	Sconfitta contro <b>MAX</b>	*****
	Sconfitta contro <b>TOP</b>	*****
	Sconfitta contro <b>MED</b>	*****
	Sconfitta contro <b>FUN</b>	- <b>20</b>
	Sconfitta contro <b>JOY</b>	- <b>40</b>

	Vittoria contro <b>MAX</b>	+ <b>200</b>
	Vittoria contro <b>TOP</b>	+ <b>100</b>
	Vittoria contro <b>MED</b>	+ <b>70</b>
	Vittoria contro <b>FUN</b>	+ <b>40</b>
	Vittoria contro <b>JOY</b>	+ <b>20</b>

	Sconfitta contro <b>MAX</b>	*****
	Sconfitta contro <b>TOP</b>	*****
	Sconfitta contro <b>MED</b>	*****
	Sconfitta contro <b>FUN</b>	*****
	Sconfitta contro <b>JOY</b>	- <b>20</b>











Il presente sistema di calcolo si applica ai soli tornei e campionati a squadre adulti, agli atleti juniores verranno attribuiti punti per il coefficiente di forza UISP solo ed esclusivamente in caso di partecipazione al suddetto tipo di eventi.

Le partite vinte per ritiro della coppia avversaria (walk-over) non saranno considerate ai fini del calcolo del coefficiente di forza UISP, mentre saranno considerate valide quelle in cui il ritiro avviene a partita iniziata.

## ART. 5 - PROMOZIONI E RETROCESSIONI

Le promozioni e le retrocessioni dei giocatori saranno calcolate in automatico dal sistema ogni 4 mesi (1 Gennaio, 1 Maggio e 1 Settembre) confrontando il coefficiente di forza UISP raggiunto nel periodo di riferimento con la tabella sottostante.

Questi i punteggi necessari per salire o scendere di classifica nel circuito:

	 JOY	 FUN	 MED	 TOP	 MAX
 JOY		<b>+ 200</b>	<b>+ 400</b>	<b>+ 700</b>	<b>+ 1.200</b>
 FUN	<b>- 60</b>		<b>+ 200</b>	<b>+ 400</b>	<b>+ 700</b>
 MED	<b>- 200</b>	<b>- 100</b>		<b>+ 200</b>	<b>+ 400</b>
 TOP	<b>- 400</b>	<b>- 200</b>	<b>- 100</b>		<b>+ 200</b>
 MAX	<b>- 800</b>	<b>- 400</b>	<b>- 200</b>	<b>- 100</b>	

Eventuali tornei o campionati a squadre ancora in corso di svolgimento alla data di aggiornamento del sistema non verranno presi in considerazione, ma saranno invece inclusi nell'aggiornamento successivo.

I nominativi dei giocatori promossi o retrocessi saranno resi pubblici per la consultazione da parte di tutti i tesserati mediante avviso sul sito web Tennis UISP Modena.

L'inattività non darà luogo a retrocessioni, un giocatore che per un periodo non partecipa alle attività del circuito al rientro avrà la stessa classifica di quando ha interrotto l'attività.