ENTE DI PROMOZIONE SPORTIVA RICONOSCIUTO DAL **CONI**

COPPA dei CLUB 2027

CAMPIONATO NAZIONALE di PADEL

A SQUADRE AMATORIALE

MSP ITALIA

COPPA DEI CLUB

#amatorialemsp PADEL®

COPPA DEI CLUB di PADEL 2027

Il Settore Padel del Movimento Sportivo Popolare Italia (MSP Italia) –organizza la **COPPA DEI CLUB 2027**, Campionato Nazionale Amatoriale Padel a squadre.

ART 1. AMMISSIONE

A. Al campionato possono prendere parte squadre di club (A.S.D., S.S.D. o Ass. Base) in regola con l'affiliazione al M.S.P. per l'anno 2026-2027 che abbiano disponibile almeno un campo di gioco all'interno o all'esterno del club stesso (purché in circolo affiliato).

B. L'iscrizione deve essere redatta sul modulo predisposto dal Comitato territoriale.

C. La quota di iscrizione per squadra è fissata dal Comitato territoriale di riferimento.

D. Qualora il Circolo non risulti affiliato per l'anno 2026-27, all'atto dell'iscrizione dovrà far pervenire alla segreteria di riferimento i seguenti documenti per completare la pratica dell'affiliazione

- Atto costitutivo
- Statuto registrato come previsto dalla Riforma dello Sport Dlgs 36/21
- Documento del Presidente
- Codice fiscale attribuito dall'Agenzia delle Entrate
- Eventuali verbali di assemblea per modifiche statutarie
- Ultimo verbale di assemblea, nel caso di ASD, con il Consiglio Direttivo in carica
- Email e cellulare di riferimento
- MOG, codice di condotta e verbale di nomina del safeguarding

La quota di affiliazione dovrà essere versata tramite accordi con la Segreteria territoriale di riferimento.
In merito alle direttive al RASD, l'iscrizione a tale Registro è vincolata al caricamento delle attività didattiche e sportive. Per attività didattiche vanno intese i corsi di avviamento agli sport riconosciuti dal CONI e organizzati direttamente dalle ASD/SSD, con un tecnico di riferimento e dei partecipanti a quei corsi. Per tale ragione, all'atto dell'affiliazione, dovranno essere comunicati anche il Tecnico/i Tecnici dell'Associazione/Società. L'attività sportiva, riguardante la partecipazione del Club alla competizione, sarà invece caricata direttamente dalla Segreteria Territoriale.

ART 2. LIMITAZIONI ALLA PARTECIPAZIONE DEI GIOCATORI TESSERATI

Scopo dell'Ente di Promozione Sportiva è quello di diffondere la pratica e la cultura dello sport. Di seguito si indicano le limitazioni di cui ogni giocatore è direttamente responsabile.
MSP Italia considera in regola un giocatore iscritto da parte dell'affiliato declinando ogni responsabilità sulla regolarità dell'iscrizione.
L'ufficio organizzatore si riserva la facoltà di effettuare verifiche e approfondimenti in merito alle dichiarazioni rese dai giocatori e dai circoli, richiedendo, ove ritenuto necessario, idonea documentazione a supporto. Eventuali dichiarazioni non veritiere comporteranno l'applicazione delle sanzioni previste dal presente regolamento.
Tutti i giocatori devono essere in possesso di tessera MSP Italia per l'anno in corso, anche se mai tesserati o mai classificati FITP per il settore corrispondente. L'eventuale violazione delle norme sull'ammissibilità dei giocatori legittima l'intervento sanzionatorio di primo grado a seguito di tempestivo reclamo o l'intervento straordinario d'ufficio ai sensi dell'Art. 16.

POSSONO PARTECIPARE tutti i giocatori che appartengono all'atto dell'iscrizione:

- Alla categoria **Non classificati**
- **Alla 5a fascia** FITP sia maschile che femminile
- **Alla 4a fascia** FITP sia maschile che femminile
- **Alla 3a fascia** FITP sia maschile che femminile
- Tecnici, Maestri, Istruttori 2° livello Nazionali solo FITP, al compimento del 66° anno di età, se mai 1 fascia/categoria FITP
- Maestri o Istruttori 1° e 2° livello Enti di Promozione Sportiva
- Giocatori che acquisiscano la classifica massima di 2a fascia durante la competizione

NON POSSONO PARTECIPARE le seguenti categorie di giocatori:

1. Giocatori in possesso di tessera agonistica FITP padel con classifica superiore alla 3a fascia al momento dell'iscrizione.
2. Giocatori che siano stati 1a categoria/fascia di Padel o Tennis, anche se non in possesso della tessera FITP padel al momento dell'iscrizione (e quindi della relativa classifica o equiparazione).
3. Giocatori che abbiano ricevuto convocazione per la partecipazione alle rappresentative Nazionali Maggiore, Juniores o Veterani di Padel e Tennis.
4. Giocatori che abbiano conseguito, senza limitazioni di tempo, qualifica PADEL o TENNIS di Tecnico Nazionale FITP, Maestro Nazionale FITP, Istruttore Nazionale di Secondo Livello FITP o qualsiasi attestato Internazionale di Padel o di Tennis. Sono esclusi coloro che abbiano compiuto il 66esimo anno di età, purchè mai stati 1 fascia/categoria FITP.
5. Giocatori, stranieri, naturalizzati o italiani di qualsiasi età, che, in possesso o non di classifica FITP, abbiano preso parte o partecipino, anche a competizione iniziata, a tornei FIP (Federazione Internazionale Padel) o a competizioni tennistiche/padelistiche internazionali di ogni Organizzazione, Categoria, Livello o Turno giocato.
6. Giocatori stranieri, anche se Naturalizzati Italiani, che, in qualsiasi modo, accordo, forma o qualifica, collaborino con i club all'insegnamento del padel attraverso corsi, lezioni o partite lezione.

7. Giocatori che acquisiscano la 1° fascia di Padel durante la competizione.

LA COMPETIZIONE POTRÀ ESSERE DISPUTATA anche da giocatori con disabilità nel rispetto delle norme riportate dalla FEDERACION ESPANOLA DE DEPORTES DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD FISICA, REGLAMENTO DE PÁDEL EN SILLA DE RUEDAS (http://www.feddf.es/seccion-deporte/571/padel/reglamento.html).
Ai giocatori con disabilità si applicano le seguenti regole di schieramento nella competizione:

1. Il giocatore con disabilità potrà prendere parte agli incontri solo qualora garantisca la sua sicurezza, quella degli altri giocatori e il rispetto delle strutture di gioco attraverso l'utilizzo di attrezzature idonee all'attività sportiva di riferimento.
2. I giocatori/trici con disabilità potranno essere schierati/e sia negli incontri maschili, femminili o misto insieme ad un giocatore/trice normodotato/a.

Al fine di Prevenire il deterioramento delle piste, sarà preso in considerazione e costretto a correggere qualsiasi fattore che possa causare danni alle piste.

3. **I club affiliati che affronteranno squadre con giocatori con disabilità dovranno essere preventivamente avvisati** per informarsi sulle regole di gioco adattate ed essere liberi, a loro volta, di schierare eventuali giocatori con disabilità.
4. Sarà facoltà o meno dei Capitani poter gestire gli incontri al fine di garantire una competizione equa e divertente per tutti.

ART 3. MODALITÀ D'ISCRIZIONE

L'iscrizione dovrà avvenire tramite i moduli predisposti dai Comitati territoriali e contenere:

1. la denominazione dell'affiliato.
2. l'ubicazione del o dei campi di gioco (anche esterni ma presso affiliato);
2. la lista o le liste (in caso di più squadre) dei giocatori composta da un **minimo di 6** giocatori, **3 giocatori maschi e 3 femmine**, e che può raggiungere un **numero massimo** di **15** giocatori a squadra.
3. La segnalazione di giocatori agonisti PADEL e TENNIS tesserati FITP con relativa classifica attuale e, OBBLIGATORIAMENTE (pena il non inserimento in lista), preventiva documentazione accompagnatoria sullo storico FITP della classifica Padel e Tennis e delle competizioni a cui si è partecipato.

ART 4. COMPOSIZIONE E GESTIONE LISTE SQUADRE

Non ci sono limiti di squadre iscritte per Club: queste potranno essere denominate A, B e C ecc. o con nome identificativo a piacere assegnato dall'affiliato e in nessun caso è obbligatorio che il nome debba evidenziare il livello tecnico della squadra.
UNA VOLTA COMUNICATA LA LISTA DI ISCRIZIONE SARÀ POSSIBILE INTEGRARLA a seconda delle direttive del Comitato territoriale di riferimento.
I giocatori inseriti o integrati in lista **DOVRANNO ESSERE TESSERATI OBBLIGATORIAMENTE PRIMA DI ESSERE ACCETTATI NELLA LISTA STESSA**.

Una volta raggiunto il numero massimo di 15 partecipanti per squadra i giocatori potranno essere sostituiti solo in caso di infortunio e solo in presenza di certificato medico.
Un giocatore inserito in una lista di un club non potrà più essere iscritto ad una squadra di altro affiliato, anche se mai schierato, nello stesso campionato, a competizione iniziata.
Qualora il giocatore risulti in più di una lista sarà considerato facente parte del club che per primo lo ha comunicato ed iscritto.

ART 5. GIORNI E ORARI DEGLI INCONTRI

All'atto dell'iscrizione gli affiliati potranno scegliere i seguenti giorni e orari di gioco per le partite in casa:

- SABATO dalle ore 15:00
- DOMENICA, tutta la giornata

Gli incontri dovranno essere disputati tutti nella stessa giornata, a meno di rinvii per cause di forza maggiore o pioggia.
In caso di variazione dei giorni e degli orari di gioco le due squadre dovranno trovare un accordo per giocare **entro la giornata successiva alla competizione**.
Tale postilla non vale per l'ultima giornata della prima fase a gironi che non è posticipabile se non a causa di pioggia o eventi naturali, neanche su accordo tra Capitani. In questo caso, la partita dovrà essere disputata entro la data del sorteggio della 2.a fase.
La giornata e l'orario della competizione sono quelli registrati all'atto dell'iscrizione dall'affiliato ospitante, senza alcuna possibilità di spostamento a meno che non ci sia un comune accordo tra i capitani come previsto dall'ART. 11.

ART 6. CALENDARIO DELLA COMPETIZIONE

La competizione a squadre sarà scelta dal Comitato territoriale di riferimento e si disputerà ogni 7 o 14 giorni (circa) nei week end a seguire secondo il numero delle squadre iscritte.
Le finali Provinciali/Regionali si disputeranno secondo le date comunicate dai Comitati Periferici, con sede da definire. Le finali Nazionali si disputeranno nei giorni 25-26-27 giugno 2027 con sede da definire.

ART 7. FORMULA DI SVOLGIMENTO DEL CAMPIONATO

Il campionato si sviluppa nelle seguenti fasi:
1. Fase provinciale/regionale
2. Fase nazionale per qualificati o ad invito con wild card

Nell'edizione 2027 della Coppa dei Club Msp Italia all'atto dell'iscrizione, tutte le squadre saranno inserite in **UN UNICO LIVELLO DI GIOCO.**
Fase provinciale/regionale: girone unico o più gironi secondo il numero di squadre iscritte

Al termine del girone di qualificazione verrà determinata la classifica assegnando:
3 (tre) punti per **Vittoria** con il massimo punteggio possibile (es. 3-0).
2 (due) punti per **Vittoria** di un incontro con diverso scarto (2-1).
0 (zero) punti per ogni incontro (partita) perso.
A parità di punti in classifica, nella fase a girone, varranno i seguenti criteri per il passaggio del turno:

1. Scontro diretto
2. Incontri giornalieri disponibili vinti: differenza tra partite (NO SET) vinte e perse
3. Incontri tra club vinti: numero di giornate con vittoria finale
4. Sorteggio pubblico

In base al numero di iscrizioni, al termine della fase a gironi si potranno creare 3 categorie di tabelloni:

- a eliminazione diretta
- con formula di andata e ritorno
- a gironi con un numero di componenti da definire.

Le squadre, dopo la fase a gironi, potranno essere suddivise in:
GOLD – dove giocheranno solo le squadre **1e** classificate
SILVER – dove giocheranno solo le squadre **2e 3e** classificate
BRONZE – dove giocheranno solo le **4e** o **5e** classificate
Il primo turno del tabellone (o del girone) si giocherà:

1. in casa dell'affiliato che abbia conseguito il miglior piazzamento (es. in casa della prima di un girone se affronta la seconda di un altro girone) nel girone eliminatorio
2. in casa di chi, per estrazione, sia collocata nella parte più alta del tabellone.

Qualora **il secondo turno** preveda sfide con squadre poste avanti nel tabellone, l'incontro si disputerà in casa della squadra che attende la vincente dell'incontro precedente per diritto di estrazione, a meno che, la squadra vincente il turno precedente abbia già giocato fuori casa la sfida precedente. In tal caso l'incontro si disputerà a casa della squadra vincente il precedente turno in tabellone.
I successivi turni del tabellone si giocheranno in casa della squadra qualificata o non, che non abbia giocato in casa la partita precedente o, qualora entrambe abbiano giocato in casa o fuori casa, in casa della squadra posta più in alto nel tabellone.
Le finali di tutti i tabelloni verranno disputate in sede unica in una sola giornata.

ART 8. FORMULA DI SVOLGIMENTO DEGLI INCONTRI

E' fatto obbligo agli affiliati contattarsi telefonicamente precedentemente agli incontri.
La giornata di competizione prevede un totale di **3** incontri che dovranno essere effettuati obbligatoriamente secondo il seguente ordine:

1. Incontro MISTO
2. Incontro FEMMINILE
3. Incontro MASCHILE

NON È POSSIBILE VARIARE L'ORDINE di entrata delle partite, nemmeno con accordo tra capitani. In caso di disponibilità di 3 campi, il terzo incontro maschile potrà essere disputato **solo dopo il termine** dei due precedenti.
Nel giorno e all'orario prefissato per l'incontro, secondo quanto comunicato dall'affiliato ospitante in sede di iscrizione, **TUTTI I GIOCATORI** schierati in formazione nella giornata di gioco, dovranno essere presenti e identificabili perché la squadra sia considerata completa, pena la sconfitta a tavolino per 3-0.
Il termine di attesa massimo consentito per l'arrivo dei giocatori è: **30 minuti**.
I capitani verificheranno che i giocatori schierati siano presenti nella lista del club e avranno l'obbligo di chiedere un documento di identità (carta di identità o patente) prima dell'entrata in campo dei giocatori/trici. Qualora i giocatori non siano identificabili, potrà essere vietato loro di prendere parte agli incontri dal club avversario, perdendo a tavolino l'incontro a cui avrebbero dovuto partecipare.

Se si schiera un giocatore non tesserato la squadra responsabile perderà l'incontro con il massimo punteggio (3-0). Ogni valutazione finale spetta al comitato organizzatore che darà conferma o meno sulla comunicazione dei nominativi e procedure di tesseramento.
Qualora l'incontro **ABBIA INIZIO** si intende la volontà da parte dei due affiliati di giocare e non sarà possibile effettuare ricorso su irregolarità dettate da ritardi, assenze eventuali o palle e campi diversi o precedentemente comunicati.

L'assenza totale della squadra comporterà la perdita di **3** (**tre) punti** nella classifica del girone. Due assenze totali dell'affiliato verranno considerate come il ritiro della squadra dal campionato.

Qualora una squadra abbandonasse, o venga squalificata da, un girone già compilato, formato o iniziato, tutte le squadre del medesimo girone, comprese quelle che abbiano già disputato l'incontro con esito positivo o negativo, acquisiranno comunque d'ufficio la vittoria per 3-0 (massimo punteggio). Ogni giocatore/trice nella giornata di gioco **potrà disputare massimo 1 incontro individuale.**

ART 9. FORMULA DEGLI INCONTRI INDIVIDUALI

Gli incontri si disputeranno al meglio delle tre partite (set) a 6 games **OBBLIGATORIAMENTE** con la formula del Killer Point diretto in caso di 40 pari in ogni game e con tie break a 7 punti sul 6 pari ed eventuale terzo set con la formula del Long Tie break a 10 punti.
Nell'incontro di categoria Misto il Killer Point dovrà essere sempre disputato obbligatoriamente con il battitore e il ribattitore del medesimo sesso.
NON È POSSIBILE EFFETTUARE COACHING NELLE FASI DI GIOCO ma solo ai cambi campo con il solo capitano o 1 suo delegato in panchina. Tutti gli altri presenti, giocatori o non, dovranno essere lontani dai giocatori in campo o sarà facoltà dell'organizzazione allontanarli. Chi disturba l'incontro con commenti o frasi offensive sarà allontanato dai campi.

L'arbitraggio non è previsto a meno di accordo tra capitani (ART.11) che individuano una persona super partes o deciso dall'organizzazione a propria discrezione.

ART 10. COMPILAZIONE DEL FOGLIO FORMAZIONE

Il **MODULO PRESENTAZIONE FORMAZIONE SQUADRA** della giornata d'incontro, con i nomi dei giocatori schierati, dovrà essere compilato DA OGNUNA DELLE DUE SQUADRE in tutte le sue parti entro e non oltre l'orario d'inizio previsto per l'incontro. Dovranno essere riportati i nomi e lo schieramento di tutti i giocatori nei 3 incontri in programma.

Dopo la presentazione dei due MODULI PRESENTAZIONE FORMAZIONE SQUADRA i capitani delle squadre provvederanno a compilare il **FOGLIO UNICO di SCHIERAMENTO** con i nomi delle squadre, data e fase dell'incontro, **ORA DI INIZIO E FINE degli incontri**, elenco e ordine degli incontri. Tali dati faranno fede per eventuali ricorsi entro la mezz'ora prestabilita.

I CAPITANI DOVRANNO SEMPRE, OBBLIGATORIAMENTE, FIRMARE IL FOGLIO UNICO DI SCHIERAMENTO, pena la sconfitta a tavolino per 3-0. Se entrambe le squadre non firmeranno riceveranno 3 punti di penalità nel girone, o saranno eliminati dal tabellone.

Nessuna spiegazione posteriore sarà accettata se non riportata sul foglio e controfirmata da entrambi i capitani come garanzia di scrittura non posticipata rispetto alla firma del foglio unico di schieramento.

Prima della firma del FOGLIO UNICO DI SCHIERAMENTO è obbligatorio occupare con dei segni lo spazio vuoto delle note con la penna.

L'eventuale intenzione di proporre reclamo sulla regolarità della gara o sulla posizione dei giocatori deve essere esplicitamente preannunciata per iscritto sul referto di gara dal Capitano all'atto della chiusura della sfida, a pena di inammissibilità.

Falsificare una firma o i dati su di esso, comporterà la sconfitta a tavolino per 3 a 0 per la squadra colpevole del gesto. È CONSIGLIATO ai capitani effettuare una foto del **FOGLIO UNICO DI SCHIERAMENTO** in caso di eventuali controversie.

- **Nelle fasi di QUALIFICAZIONE A GIRONI e nella SECONDA FASE**, sarà compito della **SQUADRA VINCENTE** la giornata di gioco **INVIARE** il FOGLIO UNICO DI SCHIERAMENTO compilato (a prescindere dal risultato) e firmato, entro, e comunque, non oltre **le ore 21 della domenica del week end di gioco** al Comitato territoriale di riferimento, **IMMEDIATAMENTE AL TERMINE DEGLI INCONTRI**, anche tramite una foto da cellulare leggibile, per consentire una più rapida elaborazione del comunicato ufficiale con i risultati di giornata.

Nella fase a gironi, se il foglio non dovesse pervenire entro i termini indicati, la squadra vincente riceverà una decurtazione di 3 punti dalla classifica del girone.

Nella fase ad eliminazione diretta, se il foglio non dovesse pervenire entro i termini indicati, la squadra sarà eliminata dal tabellone consegnando la vittoria alla squadra che la attende.

ART 11. ACCORDO TRA CAPITANI

Sono previste eccezioni al regolamento solo su accordo assoluto tra capitani dimostrabile solo per iscritto in caso di verifica. Non sarà necessario comunicare nulla preventivamente all'ente organizzatore.

NON È POSSIBILE VARIARE L'ORDINE di entrata delle partite, nemmeno con accordo tra capitani.

I GIOCATORI INSERITI nella formazione della giornata di gioco, devono essere **TUTTI PRESENTI ALL'ORARIO CONCORDATO.**

I casi previsti sono i seguenti:

1. Campo (purché affiliato), giorno e orario diverso da quello comunicato all'atto dell'iscrizione da parte dell'affiliato ospitante, tutto dimostrabile per iscritto.
2. Sostituzione di un giocatore in lista formazione a causa di un infortunio o impedimento di ogni genere. Fatto documentabile e accettato tramite firma da parte dei capitani.
3. Utilizzo di più giornate per terminare o recuperare una giornata di gioco (rispettando sempre l'ordine di gioco degli incontri).
4. Arbitraggio del match da parte di una persona super partes.
5. Rinvii per cause di forza maggiore. Qualora il rinvio sia dettato dalla richiesta di una sola squadra non sarà possibile spostare la data degli incontri.

In mancanza di reciproco accordo le condizioni dei casi elencati saranno quelli previsti dal regolamento o comunicati all'atto dell'iscrizione da parte dell'affiliato ospitante senza alcuna possibilità di variazione nemmeno da parte e a favore dello stesso affiliato ospitante. In caso di non accordo entrambe le squadre perderanno a tavolino 3-0 e avranno 3 punti di penalità in classifica.

6. Sarà facoltà o meno dei Capitani potersi accordare sugli incontri in cui far affrontare giocatori con disabilità al fine di garantire una competizione equa e divertente per tutti.

TUTTI GLI INCONTRI VANNO DISPUTATI OBBLIGATORIAMENTE PRIMA DELLA GIORNATA SUCCESSIVA DI GIOCO (GIRONI O TABELLONI), TRANNE L'ULTIMA GIORNATA DELLA FASE A GIRONI CHE NON E' POSTICIPABILE (ART.5)

ART 12. DIVISE E ABBIGLIAMENTO SQUADRE

Tutte le squadre, per fini inerenti all'immagine e alla goliardia della competizione, preferibilmente, dovranno presentarsi con una divisa di riconoscimento uguale per tutti i giocatori schierati, riportante il logo del Circolo. Per divisa si intendono gli indumenti utilizzati durante la gara (T-shirt di gioco) mentre nelle fasi finali Nazionali anche i pantaloncini/gonne da gioco dovranno essere dello stesso colore per tutti i partecipanti dello stesso club.

La divisa dovrà essere decorosa e non si potrà giocare con abbigliamento di altri sport.

Nessuna regola vieta la presenza di sponsor tecnici sul vestiario o nel nome della squadra.
Durante le fasi finali nazionali, sarà possibile alle sole squadre vincitrici i rispettivi campionati Regionali riportare sulle divise da gioco lo scudetto di campione Regionale, mentre sarà possibile per la squadra Uscente Campione Nazionale indossare divise con lo scudetto consegnato nel 2026.

ART 13. OBBLIGHI DELL'AFFILIATO OSPITANTE

L'affiliato ospitante deve provvedere a:

1. rendere disponibile almeno un campo da gioco;
2. fornire gratuitamente agli avversari almeno 3 palle per ciascuna gara (non obbligatoriamente nuove, ma decorose). L'inizio della partita indica l'accettazione delle condizioni del campo.
3. comunicare l'eventuale rinvio con la data concordata e gli incontri ancora da disputare.
4. Garantire l'incolumità e la sicurezza di tutti i giocatori e ospiti della manifestazione, allontanando coloro che la minacciano o disturbano nel rispetto dello spirito amatoriale.

ART 14. VALIDITÀ DEGLI INCONTRI

Ai fini della competizione non saranno ritenuti validi incontri in cui:

1. I giocatori inseriti nella formazione di gioco non siano anche presenti nelle liste di iscrizione, preventivamente comunicati.
2. La squadra che non presenti all'orario prefissato dall'affiliato ospitante 6 giocatori (3 uomini e 3 donne).
3. La formazione non sia interamente compilata, e quindi non più modificabile (eccetto accordo tra capitani), prima dell'orario iniziale di gioco previsto.
4. Non si rispetti l'ordine degli incontri (**NESSUN ACCORDO TRA CAPITANI POSSIBILE**)
5. I risultati acquisiti sul campo si intendono definitivamente omologati decorso inutilmente il termine di trenta minuti per la proposizione del reclamo di primo grado, fatto salvo l'esercizio straordinario del potere d'ufficio di cui all'Art. 16.

Ogni ricorso all'omologazione del risultato dovrà essere presentato entro la mezz'ora successiva al termine degli incontri UNICAMENTE via MAIL al Comitato MSP.
Ogni incontro che presenti la minima irregolarità comporterà la sconfitta GENERALE (e non il singolo incontro) per 3-0 senza possibilità di ripetizione per nessun motivo, nemmeno in caso di accordo tra i capitani. Le decisioni prese non potranno essere RETROATTIVE.
Compito del Comitato MSP Italia è vigilare sui giocatori inseriti nelle liste di iscrizione, nei limiti delle proprie possibilità di accesso alle informazioni dei singoli giocatori, e garantire l'applicazione del regolamento.

ART 15. RINVIO

Solo in caso di inagibilità dei campi (Pioggia), impedimenti Pubblici esenti dalla responsabilità degli affiliati o accordi tra capitani previsti dall'ART. 11 gli incontri dovranno essere disputati in una data precedente a quella della successiva giornata di campionato, anche infrasettimanale (art.5).

ART 16. GIUSTIZIA SPORTIVA, RECLAMI E INTERVENTI D'UFFICIO

16.1 – Principio della domanda e definitività del risultato

1. La verifica della regolarità delle gare, della posizione dei giocatori e del rispetto delle disposizioni regolamentari è rimessa, in via ordinaria, all'iniziativa delle squadre partecipanti, mediante la proposizione dei reclami nei termini perentori e con le modalità previste dal presente articolo.
2. Il mancato esercizio del reclamo nei termini prescritti comporta la decadenza da ogni contestazione e il consolidamento del risultato acquisito sul campo, fatto salvo l'intervento d'ufficio previsto dal successivo comma 16.2.

16.2 – Natura e limiti della facoltà di intervento d'ufficio della Direzione

1. Fermo restando l'onere di tempestivo reclamo delle parti, la Direzione della Coppa dei Club può intervenire d'ufficio, in via eccezionale e discrezionale, esclusivamente in presenza di fatti gravi, manifesti e oggettivamente idonei a compromettere la regolarità, l'integrità o il corretto svolgimento della competizione.
2. Tale facoltà non costituisce un obbligo generale di vigilanza, controllo o intervento e il suo mancato esercizio non determina responsabilità dell'Organizzazione per irregolarità non tempestivamente contestate dalle parti.
3. L'intervento d'ufficio è ammesso esclusivamente nei seguenti casi tassativi:

a) sostituzione di persona, falsa identità o partecipazione di giocatori privi di valido tesseramento o dei requisiti prescritti per la competizione;
b) falsificazione o alterazione di referti, documenti, attestazioni o comunicazioni rilevanti ai fini della partecipazione o del risultato;
c) gravi condotte di violenza, minaccia, aggressione, intimidazione o comportamenti gravemente antisportivi verificatisi nell'impianto di gara;
d) frode sportiva, accordi fraudolenti o altre condotte dirette ad alterare il risultato di una gara, la classifica o il regolare svolgimento della competizione;
e) altre violazioni di eccezionale gravità che incidano direttamente sulla regolarità o sull'integrità della manifestazione.

4. La Direzione, nel rispetto dei principi di proporzionalità e adeguatezza, può adottare i provvedimenti organizzativi o tecnico-sportivi immediatamente necessari, compresi:
a) la sospensione cautelare del giocatore o della squadra dalla manifestazione;
b) l'annullamento della gara;
c) l'assegnazione della perdita dell'incontro;
d) l'esclusione dalla competizione, quando indispensabile per garantirne il regolare svolgimento.

5. Salvo i casi di particolare urgenza, prima dell'adozione del provvedimento la Direzione assegna agli interessati un termine compatibile con le esigenze del torneo per presentare brevi controdeduzioni.
6. I provvedimenti sono motivati, comunicati agli interessati ed esplicano efficacia immediata nell'ambito della competizione.

16.3 – Rapporti con gli organi di giustizia sportiva e Procura Federale

1. I provvedimenti adottati dalla Direzione ai sensi del comma 16.2 hanno natura organizzativa, cautelare o tecnico-sportiva e sono limitati alla gestione della corrente edizione della competizione.
2. Resta ferma la competenza esclusiva degli organi di giustizia sportiva di MSP Italia e della Procura Federale per l'accertamento degli illeciti disciplinari, l'irrogazione delle relative sanzioni e la decisione dei ricorsi attribuiti alla loro competenza.
3. Quando i fatti assumono rilievo disciplinare, la Direzione trasmette senza ritardo alla Procura Federale i referti, i provvedimenti adottati e la documentazione disponibile.
4. L'eventuale procedimento disciplinare è autonomo rispetto ai provvedimenti adottati dalla Direzione e non ne sospende l'efficacia, salvo diversa decisione dell'organo di giustizia.

16.4 – Reclamo di primo grado

1. I reclami relativi alla regolarità della gara, alla posizione dei giocatori o a fatti verificatisi durante l'incontro devono:
a) essere preannunciati per iscritto sul referto di gara dal Capitano all'atto della chiusura dell'incontro;
b) essere formalizzati entro il termine perentorio di trenta minuti dalla conclusione dell'incontro;
c) essere trasmessi mediante posta elettronica certificata o e-mail ufficiale alla Direzione del Torneo;
d) contenere l'indicazione specifica dei fatti contestati, delle violazioni regolamentari e delle conclusioni richieste;
e) essere corredati dalla prova del contestuale versamento della tassa di reclamo pari a euro 100,00 (cento/00).

2. L'assenza del preannuncio sul referto, il mancato rispetto del termine di 30 minuti o l'omesso versamento contestuale della tassa comporta l'inammissibilità insanabile del reclamo e la definitività dell'omologazione del risultato.

16.5 – Decisione di primo grado

1. Il reclamo è deciso dall'Organo di Primo Grado / Giudice Unico Territoriale competente.
2. La decisione è motivata, immediatamente esecutiva e comunicata a mezzo posta elettronica/PEC al Circolo ricorrente e alla controparte, nonché pubblicata sul comunicato ufficiale del torneo.

16.6 – Ricorso di secondo grado (Giudice Unico Nazionale)

1. Avverso la decisione di primo grado è ammesso ricorso dinanzi al Giudice Unico Nazionale MSP Italia.
2. Il ricorso deve essere depositato, a pena di decadenza e inammissibilità insanabile, entro il termine perentorio di tre (3) giorni solari decorrenti dalla data e dall'ora di trasmissione della decisione all'indirizzo e-mail/PEC eletto dalla società affiliata o dalla sua pubblicazione sul comunicato ufficiale (valendo la prima formalità eseguita).

3. Il ricorso deve contenere:

a) l'indicazione specifica del provvedimento impugnato;
b) l'esposizione dettagliata dei motivi di fatto e di diritto posti a base dell'impugnazione;
c) le istanze e le conclusioni formulate;
d) la ricevuta attestante l'integrale versamento contestuale della tassa di reclamo di secondo grado pari a euro 500,00 (cinquecento/00) sul conto corrente di MSP Italia.

4. Il mancato rispetto del termine perentorio o il mancato pagamento contestuale della tassa determina la decadenza dal diritto di impugnazione e il passaggio in giudicato endoassociativo della decisione di primo grado.

16.7 – Efficacia del ricorso e misure cautelari

1. La proposizione del ricorso di secondo grado non sospende l'esecutività della decisione impugnata né lo svolgimento delle successive gare di calendario.
2. Su espressa istanza cautelare motivata di parte, il Giudice Unico Nazionale può disporre, con provvedimento non impugnabile in presenza di gravi e irreparabili motivi, la temporanea sospensione degli effetti limitatamente alla gara o alla squadra interessata.

16.8 – Disciplina economica delle tasse reclamo

1. La tassa di reclamo di primo grado (€ 100,00) e di secondo grado (€ 500,00) non viene restituita all'affiliato.
2. le somme versate sono integralmente incamerate da MSP Italia a copertura delle spese di funzionamento della giustizia sportiva.

ART. 17 PROCURA FEDERALE E PROCEDIMENTO DISCIPLINARE

1. Restano ferme le attribuzioni e le competenze della Procura Federale MSP Italia Settore Padel e degli Organi di Disciplina per tutti i fatti e i comportamenti aventi rilevanza disciplinare o lesivi dell'etica sportiva, verificatisi nel corso del torneo.
2. La Procura Federale promuove autonomamente l'azione disciplinare anche a seguito di segnalazioni, referti e relazioni trasmesse dalla Direzione della Coppa dei Club, dai Capitani o dai Circoli affiliati.
3. Il procedimento disciplinare è indipendente rispetto ai procedimenti di reclamo tecnico e ai provvedimenti di gestione adottati d'urgenza dalla Direzione, e segue i termini e le garanzie difensive previsti dal Regolamento di Giustizia di MSP Italia.
4. Le statuizioni definitive della Giustizia Disciplinare producono piena efficacia endoassociativa e, ove espressamente previsto, determinano l'esclusione, la squalifica o la penalizzazione in classifica delle squadre o dei tesserati sanzionati.

ART. 18 TRATTAMENTI MEDICI

Durante le finali provinciali e nazionali MSP Italia è sempre presente un presidio di primo intervento con operatori sanitari.
Durante la partita, in caso di infortunio trattabile (infortunio che non preclude la continuazione del gioco), il singolo giocatore può chiedere la sospensione momentanea (time out medico) di 3 minuti.
Durante tutto l'incontro il giocatore avrà a disposizione una sospensione medica (3 minuti) e due trattamenti medici ai cambi campo o fine set anche non consecutivi per la stessa patologia, previo consenso del direttore di gara.
In nessun caso verrà concessa alcuna sospensione per il recupero delle energie fisiche.
In caso di sanguinamento, che non sia dalla bocca o dal naso, del giocatore il gioco verrà interrotto immediatamente e verificata l'entità del danno. A discrezione del direttore di gara, in accordo con il presidio di prima assistenza presente, il giocatore potrà riprendere o meno il gioco. Qualora il sangue si sia sparso sul campo il gioco non potrà riprendere fino all'eliminazione dello stesso dal tappeto di gioco.
In caso di malore (svenimento, calo di pressione, giramenti di testa o vomito) l'incontro **sarà sospeso** ai fini di garantire l'incolumità del giocatore/trice e la squadra avversaria **si aggiudicherà** l'incontro in essere a tavolino con il punteggio acquisito seguito dalla dicitura RIT (ritirato).
Per trattamento medico si intende o intervento del fisioterapista (o spettatore) o auto trattamento da parte del giocatore che non può usufruire dei 3 minuti senza alcuna operazione medica o simile.
Il giocatore affetto da crampi non può usufruire della sospensione per trattamento medico (3 minuti), potrà invece usufruire di 2 trattamenti medici al cambio campo o fine set anche non consecutivi (da fisioterapista, spettatore o auto trattamento).
Nel caso in cui il giocatore venga colpito da crampi durante il gioco, per poter usufruire del trattamento medico previsto per crampi, dovrà rinunciare al punteggio fino al cambio campo o fine al set seguente.

ART. 20 CONCLUSIONE

Per quanto non espressamente contemplato nel seguente regolamento valgono le norme della Federazione di riferimento.

ADESIONE AL REGOLAMENTO

COPPA DEI CLUB 2027 – CAMPIONATO AMATORIALE A SQUADRE PADEL MSP

Il presente modulo andrà inviato all'indirizzo del Comitato MSP, prima dell'inizio della competizione

Io sottoscritto, ..., Capitano/Rappresentante della squadra ……., ho letto e compreso il presente Regolamento, e con la mia firma confermo l'adesione e prometto di ottemperare allo stesso durante lo svolgimento dell'intera manifestazione della Coppa dei Club (Campionato Nazionale Amatoriale a Squadre Padel MSP) per la stagione 2026/27.

Firma del Capitano e timbro del Club

_____ _____ /_____ /_____

(città) (giorno) (mese) (anno)